

as Kellner

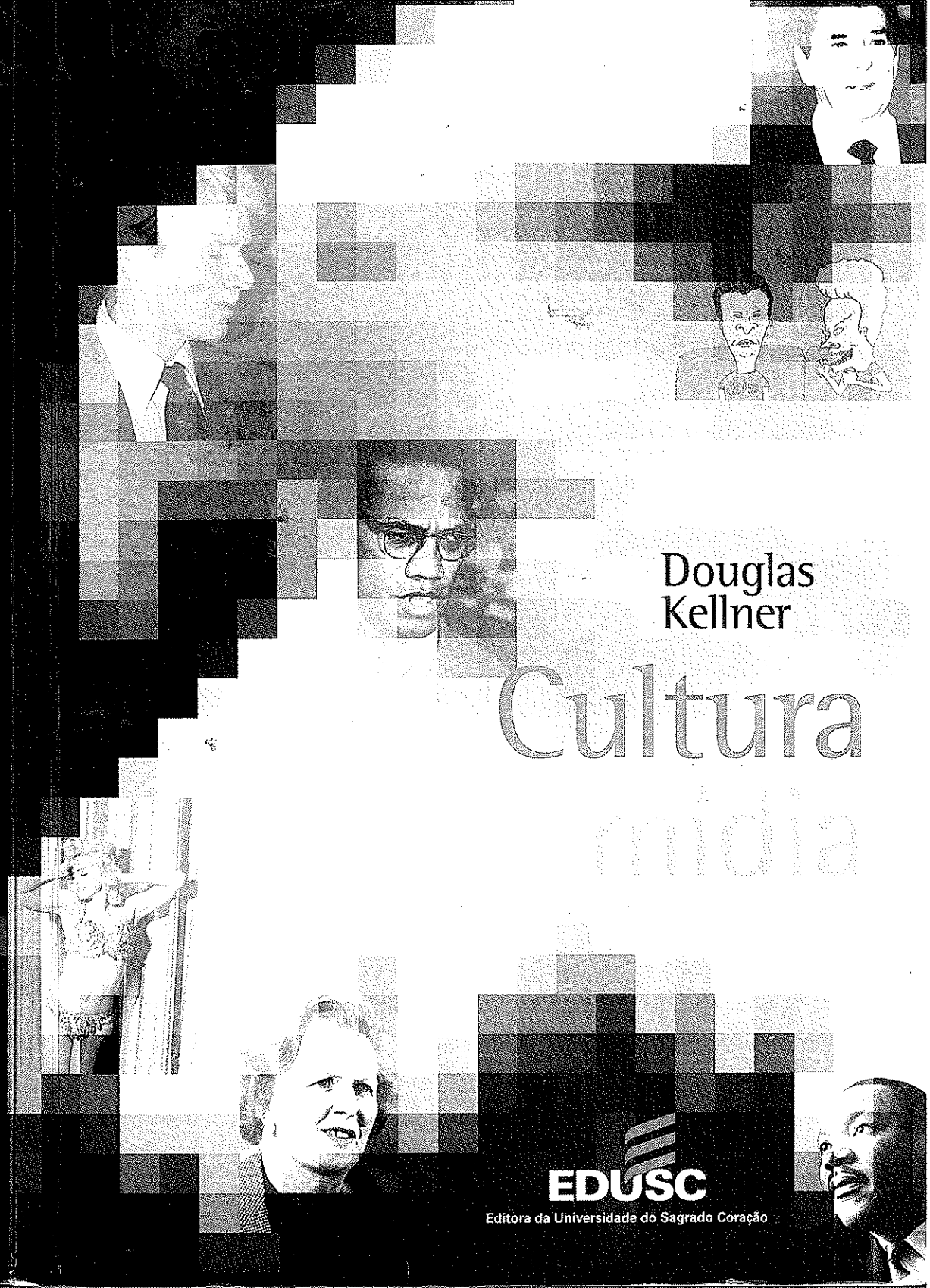
or de Filosofia na Univer-
o Texas, Austin, e co-autor
ra Política: the Politics
logy of Hollywood Films e
ern Theory: Critical
ations. Também publicou
Marcuse and the Crisis of
Critical Theory, Marxism
ernity; Jean Baudrillard:
xism to Postmodernism
ond; Television and the
Democracy e The Persian
War. Foi o organizador de
Marxism/Critique e
rd: a Critical Reader, e
zador de Critical Theory
ety: A Reader.

BUM



A Cultura da mídia

Douglas Kellner



Douglas Kellner

Cultura mídia

EDUSC

Editora da Universidade do Sagrado Coração

A *Cultura da mídia* é um livro que desenvolve métodos e análises da produção contemporânea de filmes, de programas de televisão, música e outros, com o objetivo de discernir sua natureza e seus efeitos. Sua tese é que na mídia se encontra hoje a forma dominante de cultura, forma que nos socializa e nos fornece material de identidade, tanto em termos de reprodução quanto de mudança da sociedade. Por meio de estudos de Reagan e do *Rambo*, de filmes de horror e de filmes para a juventude, da música *rap* e da cultura negra, de Madonna, da moda, dos noticiosos e dos programas de entretenimento da televisão, da MTV, *Beavis and Butt-Head*, da Guerra do Golfo como texto cultural, da ficção *cyberpunk* e da teoria pós-moderna, Kellner faz uma série de estudos vivazes que esclarecem a cultura contemporânea e nos apresentam métodos de análise e crítica.

A Cultura da mídia

Ernesto Kellner
8/2004



Editora da Universidade do Segrado Coração

Coordenação Editorial
Irmã Jacinta-Turolo Garcia

Assessoria Administrativa
Irmã Teresa Ana Sofiatti

Coordenação da Coleção Verbum
Luiz Eugênio Vésicio



VERBUM

Douglas
Kellner

A Cultura da mídia

Estudos culturais:
identidade e política entre o
moderno e o pós-moderno

Tradução
Ivone Castilho Benedetti

K2951c Kellner, Douglas.
A Cultura da mídia - estudos culturais: identidade
e política entre o moderno e o pós-moderno / Douglas
Kellner ; tradução de Ivone Castilho Benedetti. - -
Bauru, SP: EDUSC, 2001.

454p. ; 23cm. -- (Coleção Verbum)

ISBN 85-7460-073-3

Inclui bibliografia

Tradução de: Media culture: cultural studies,
identity and politics between the modern and the
postmodern.

1. Comunicação. 2. Comunicação de massa. 3.
Cultura. I. Título. II. Série.

CDD. 302.23

ISBN 0-415-10570-6 (original)

Copyright© 1995 Douglas Kellner - All Rights Reserved

Authorised translation from English language edition published by Routledge, a member of
the Taylor & Francis Group.

Copyright© de tradução.- EDUSC, 2001

Tradução realizada a partir da edição de 1998.
Direitos exclusivos de publicação em língua
portuguesa para o Brasil adquiridos pela
Editora da Universidade do Sagrado Coração

Rua Irmã Arminda, 10-50
CEP 17011-160 - Bauru-SP
Fone (14) 3235-7111 - Fax (14) 3235-7219
e-mail: edusc@edusc.com.br

PARA O VELVET HAMMER

Sumário

Ernesto Laumann
8/2004

Introdução	9
Parte 1: Teoria/contexto/métodos	
Capítulo 1: Guerras entre teorias e estudos culturais	25
• Guerras entre teorias	32
• Abordagens aos estudos culturais	42
• A Escola de Frankfurt	43
• Os estudos culturais britânicos e seu legado	47
• Estudos culturais pós-modernos?	64
Capítulo 2: Cultura da mídia, política e ideologia: de Reagan a Rambo	75
• Ideologia e cultura da mídia: métodos críticos	77
• Rambo e Reagan	87
• <i>Top Gun</i> : sonho masturbatório reaganista	104
• À Guerra do Golfo!	115
Capítulo 3: Por um estudo cultural, multicultural e multiperspectívico	123
• Por um multiculturalismo crítico	124
• Rumo a um estudo cultural multiperspectívico	129
• Por um estudo cultural contextual	133
• Ideologia e utopia	143
• Hegemonia, contra-hegemonia e desconstrutivismo	148
• <i>Platoon</i> : uma crítica diagnóstica	154
Parte 2: Crítica diagnóstica e estudos culturais	
Capítulo 4: Ansiedades sociais, classe e juventude insatisfeita	163
• Assombrações, gênero e classe na época de Reagan e Bush	164
• Diagnóstico crítico: de <i>Poltergeist</i> a <i>Slackers</i> e <i>Beavis and Butt-Head</i>	182
Capítulo 5: A voz negra: de Spike Lee ao rap	203
• Os filmes de Spike Lee	204

• O <i>rap</i> e o discurso negro radical	228
• Resistência, contra-hegemonia e dia-a-dia	248
Capítulo 6: A Guerra do Golfo: uma leitura. Produção/texto/recepção	253
• Desinformação e produção de notícias	255
• A guerra publicitária na mídia	269
• Nação de guerreiros	275
• Algumas reflexões à guisa de conclusão	286
Parte 3: Mídia: cultura/identidade/política	
Capítulo 7: Televisão, propaganda e construção da identidade pós-moderna	295
• Identidade na teoria pós-moderna	298
• As imagens da publicidade	317
• Como situar o pós-moderno	327
Capítulo 8: Madonna, moda e imagem	335
• Moda e identidade	336
• O Fenômeno Madonna	339
• Madonna entre o moderno e o pós-moderno	364
Capítulo 9: Como mapear o presente a partir do futuro: de Baudrillard ao <i>cyberpunk</i>	377
• De Baudrillard ao <i>cyberpunk</i>	381
• O <i>Neuromancer</i> e a visão de Baudrillard	388
• Mapear o futuro; iluminar o presente	401
• Literatura, teoria social e política	413
Conclusão	419
Bibliografia	433
Índice onomástico	449

Introdução

Há uma cultura veiculada pela mídia cujas imagens, sons e espetáculos ajudam a urdir o tecido da vida cotidiana, dominando o tempo de lazer, modelando opiniões políticas e comportamentos sociais, e fornecendo o material com que as pessoas forjam sua identidade. O rádio, a televisão, o cinema e os outros produtos da indústria cultural fornecem os modelos daquilo que significa ser homem ou mulher, bem-sucedido ou fracassado, poderoso ou impotente. A cultura da mídia também fornece o material com que muitas pessoas constroem o seu senso de classe, de etnia e raça, de nacionalidade, de sexualidade, de "nós" e "eles". Ajuda a modelar a visão preva- lecente de mundo e os valores mais profundos: define o que é conside- rado bom ou mau, positivo ou negativo, moral ou imoral. As narrativas e as imagens veiculadas pela mídia fornecem os símbolos, os mitos e os recur- sos que ajudam a constituir uma cultura comum para a maioria dos indiví- duos em muitas regiões do mundo de hoje. A cultura veiculada pela mídia fornece o material que cria as identidades pelas quais os indivíduos se in- serem nas sociedades tecnocapitalistas contemporâneas, produzindo uma nova forma de cultura global.

Essa cultura é constituída por sistemas de rádio e reprodução de som (discos, fitas, CDs e seus instrumentos de disseminação, como aparelhos de rádio, gravadores, etc.); de filmes e seus modos de distribuição (cinemas, vi- deocassetes, apresentação pela TV); pela imprensa, que vai de jornais a re- vistas; e pelo sistema de televisão, situado no cerne desse tipo de cultura. Trata-se de uma cultura da imagem, que explora a visão e a audição. Os vá- rios meios de comunicação – rádio, cinema, televisão, música e imprensa, como revistas, jornais e histórias em quadrinhos – privilegiam ora os meios visuais, ora os auditivos, ou então misturam os dois sentidos, jogando com uma vasta gama de emoções, sentimentos e idéias. A cultura da mídia é in- dustrial; organiza-se com base no modelo de produção de massa e é produ- zida para a massa de acordo com tipos (gêneros), segundo fórmulas, códigos e normas convencionais. É, portanto, uma forma de cultura comercial, e seus produtos são mercadorias que tentam atrair o lucro privado produ- zido por empresas gigantescas que estão interessadas na acumulação de ca- pital. A cultura da mídia almeja grande audiência; por isso, deve ser eco de assuntos e preocupações atuais, sendo extremamente tópica e apresentan- do dados hieroglíficos da vida social contemporânea.

Mas a cultura da mídia é também uma cultura *high-tech*, que explora a tecnologia mais avançada. É um setor vibrante da economia, um dos mais lucrativos, e está atingindo dimensões globais. Por isso, é um modo de tecnocultura que mescla cultura e tecnologia em novas formas e configurações, produzindo novos tipos de sociedade em que mídia e tecnologia se tornam princípios organizadores.

Os espetáculos da mídia demonstram quem tem poder e quem não tem, quem pode exercer força e violência, e quem não. Dramatizam e legitimam o poder das forças vigentes e mostram aos não-poderosos que, se não se conformarem, estarão expostos ao risco de prisão ou morte. Para quem viveu imerso, do nascimento à morte, numa sociedade de mídia e consumo é, pois, importante aprender como entender, interpretar e criticar seus significados e suas mensagens. Numa cultura contemporânea dominada pela mídia, os meios dominantes de informação e entretenimento são uma fonte profunda e muitas vezes não percebidas de pedagogia cultural: contribuem para nos ensinar como nos comportar e o que pensar e sentir, em que acreditar, o que temer e desejar - e o que não. Conseqüentemente, a obtenção de informações críticas sobre a mídia constitui uma fonte importante de aprendizado sobre o modo de conviver com esse ambiente cultural sedutor. Aprendendo como ler e criticar a mídia, resistindo à sua manipulação, os indivíduos poderão fortalecer-se em relação à mídia e à cultura dominantes. Poderão aumentar sua autonomia diante da cultura da mídia e adquirir mais poder sobre o meio cultural, bem como os necessários conhecimentos para produzir novas formas de cultura.

MÍDIA E SOCIEDADE

Os estudos que se seguem ajudam a entender a cultura da mídia e indicam os modos como ela pode ser entendida, usada e apreciada. Nossa intenção é dar ao leitor meios de aprender a estudar, analisar, interpretar e criticar os textos da cultura da mídia e a avaliar seus efeitos. Examinamos alguns dos modos de interseção entre ela e as lutas políticas e sociais, além da maneira como ela molda a vida diária, influenciando o modo como as pessoas pensam e se comportam, como se vêem e vêem os outros e como constroem sua própria identidade. Por conseguinte, esses estudos explorarão algumas das maneiras como a cultura contemporânea da mídia cria formas de dominação ideológica que ajudam a reiterar as relações vigentes de poder, ao mesmo tempo que fornece instrumental para a construção de identidades e fortalecimento, resistência e luta. Afirmamos que a cultura da mídia é um terreno de disputa no qual grupos sociais importantes e ideo-

logias políticas rivais lutam pelo domínio, e que os indivíduos vivenciam essas lutas por meio de imagens, discursos, mitos e espetáculos veiculados pela mídia.

A cultura, em seu sentido mais amplo, é uma forma de atividade que implica alto grau de participação, na qual as pessoas criam sociedades e identidades. A cultura modela os indivíduos, evidenciando e cultivando suas potencialidades e capacidades de fala, ação e criatividade. A cultura da mídia participa igualmente desses processos, mas também é algo novo na aventura humana. As pessoas passam um tempo enorme ouvindo rádio, assistindo à televisão, freqüentando cinemas, convivendo com música, fazendo compras, lendo revistas e jornais, participando dessas e de outras formas de cultura veiculada pelos meios de comunicação. Portanto, trata-se de uma cultura que passou a dominar a vida cotidiana, servindo de pano de fundo onipresente e muitas vezes de sedutor primeiro plano para o qual convergem nossa atenção e nossas atividades, algo que, segundo alguns, está minando a potencialidade e a criatividade humana.

Este livro estudará algumas das conseqüências do domínio da cultura veiculada pela mídia sobre a sociedade e a cultura em geral. Procura sondar a natureza e os efeitos do modo como essa forma de cultura está influenciando profundamente muitos aspectos de nossa vida diária. Um de seus principais temas diz respeito ao modo como as diversas formas da cultura veiculada pela mídia induzem os indivíduos a identificar-se com as ideologias, as posições e as representações sociais e políticas dominantes. Em geral, não é um sistema de doutrinação ideológica rígida que induz à concordância com as sociedades capitalistas existentes, mas sim os prazeres propiciados pela mídia e pelo consumo. O entretenimento oferecido por esses meios freqüentemente é agradabilíssimo e utiliza instrumentos visuais e auditivos, usando o espetáculo para seduzir o público e levá-lo a identificar-se com certas opiniões, atitudes, sentimentos e disposições. A cultura de consumo oferece um deslumbrante conjunto de bens e serviços que induzem os indivíduos a participar de um sistema de gratificação comercial. A cultura da mídia e a de consumo atuam de mãos dadas no sentido de gerar pensamentos e comportamentos ajustados aos valores, às instituições, às crenças e às práticas vigentes.

No entanto, o público pode resistir aos significados e mensagens dominantes, criar sua própria leitura e seu próprio modo de apropriar-se da cultura de massa, usando a sua cultura como recurso para fortalecer-se e inventar significados, identidade e forma de vida próprios. Além disso, a própria mídia dá recursos que os indivíduos podem acatar ou rejeitar na formação de sua identidade em oposição aos modelos dominantes. Assim, a cultura veiculada pela mídia induz os indivíduos a conformar-se à organização vigente, da sociedade, mas também lhes oferece recursos que podem

fortalecê-los na oposição a essa mesma sociedade. O estudo dessas funções e efeitos contraditórios será um dos objetivos deste livro.

A cultura da mídia é uma realidade extremamente complexa que até agora resistiu a qualquer teorização geral adequada (embora tenham sido muitas as tentativas). A maioria das teorias, como mostraremos neste livro, parecem unilaterais e cegas a importantes aspectos da questão; grande parte do que se disse sobre a manipulação e a dominação da mídia, em teorias popularíssimas na década de 1960 e em parte da década de 1970, partia do pressuposto de que os meios de comunicação constituem forças onipotentes de controle social que impõem uma ideologia dominante monolítica a suas vítimas. Reagindo a esse modelo, muitas das teorias mais recentes ressaltaram a capacidade do público de resistir à manipulação da mídia, criando seus próprios significados e usos e fortalecendo-se com a matéria-prima extraída de sua própria cultura. Como veremos nos estudos que se seguem, essas e outras teorias atuais também são unilaterais e limitadas, devendo dar lugar a abordagens críticas mais amplas e multidimensionais, que teorizem os efeitos contraditórios da cultura veiculada pela mídia.

Em nossa opinião, o melhor modo de desenvolver teorias sobre mídia e cultura é mediante estudos específicos dos fenômenos concretos contextualizados nas vicissitudes da sociedade e da história contemporâneas. Portanto, para interrogar de modo crítico a cultura contemporânea da mídia é preciso realizar estudos do modo como a indústria cultural cria produtos específicos que reproduzem os discursos sociais encaixados nos conflitos e nas lutas fundamentais da época. Para isso, é preciso ver de que modo certos textos populares como os filmes *Rocky* ou *Rambo*, o *rap* ou *Madonna*, os programas policiais de TV ou a propaganda, os noticiosos e as discussões da mídia, tudo isso articula posições ideológicas específicas e ajudam a reiterar formas dominantes de poder social, servindo aos interesses da dominação da sociedade ou de resistência às formas dominantes de cultura e sociedade - ou se têm efeitos contraditórios.

Por conseguinte, nos estudos que seguem, tentamos demonstrar de que modo alguns dos textos culturais mais populares hoje estão implicados nos atuais conflitos políticos e culturais. O estudo da cultura popular e de massa recebeu o rótulo genérico de "estudos culturais", e neste livro apresentaremos alguns modelos de estudo cultural da mídia feitos de forma crítica, multicultural e a partir de diversas perspectivas. Um estudo cultural crítico conceitua a sociedade como um terreno de dominação e resistência, fazendo uma crítica da dominação e dos modos como a cultura veiculada pela mídia se empenha em reiterar as relações de dominação e opressão. Está preocupado com os progressos do projeto democrático, examinando o modo como a cultura da mídia pode constituir um terrível empecilho para a democratização da sociedade, mas pode também ser uma

aliada, propiciando o avanço da causa da liberdade e da democracia. A cultura da mídia pode constituir um entrave para a democracia quando reproduz discursos reacionários, promovendo o racismo, o preconceito de sexo, idade, classe e outros, mas também pode propiciar o avanço dos interesses dos grupos oprimidos quando ataca coisas como as formas de segregação racial ou sexual, ou quando, pelo menos, as enfraquece com representações mais positivas de raça e sexo.

Portanto, interessados na política cultural, desenvolveremos um modelo específico de estudo da cultura da mídia, inserindo-nos em debates acerca do melhor modo de estudar a cultura e a sociedade, com o objetivo de entender plenamente a produção, a natureza e os efeitos dessa cultura. Nossa abordagem também lança mão de teorias sociológicas com o fim de contextualizar, interpretar e analisar adequadamente a natureza e os efeitos da cultura da mídia. Estamos convictos de que os estudos culturais não podem ser feitos sem uma teoria social, e de que precisamos entender as estruturas e a dinâmica de determinada sociedade para entender e interpretar sua cultura. Também partimos do pressuposto de que os textos da cultura da mídia não são simples veículos de uma ideologia dominante nem entretenimento puro e inocente. Ao contrário, são produções complexas que incorporam discursos sociais e políticos cuja análise e interpretação exigem métodos de leitura e crítica capazes de articular sua inserção na economia política, nas relações sociais e no meio político em que são criados, veiculados e recebidos.

Os estudos que se seguem aplicam essa abordagem abrangente ao estudo da cultura da mídia e utilizam os recursos da história, da teoria social, das teorias da comunicação e dos estudos culturais para elucidar alguns dos significados e dos efeitos das formas de cultura popular. Os exemplos vão desde filmes que reiteram ou contestam ideologias conservadoras durante a era Reagan até a cultura negra depreendida dos filmes de Spike Lee e do *rap*, passando pelas imagens e pelos sons de *Madonna*. Também estudamos as populares séries de televisão, como *Miami Vice*, a MTV, publicidade, o verdadeiro espetáculo da mídia conhecido como "Guerra do Golfo," os aterrorizantes mundos futurísticos da ficção *cyberpunk* e a teoria pós-moderna de Baudrillard.

Partimos do pressuposto de que sociedade e cultura são terrenos de disputa e de que as produções culturais nascem e produzem efeitos em determinados contextos. Estamos convencidos de que a análise da cultura da mídia em sua matriz de produção e recepção ajuda a elucidar suas produções e seus possíveis efeitos e usos, bem como os contornos e as tendências dentro do contexto sociopolítico mais amplo. Visto que as formas de cultura produzidas por grupos gigantescos de comunicação e entretenimento constituem um aspecto imediato e onipresente da vida contempo-

rânea, e como a cultura da mídia é constituída por uma dinâmica social e política mais ampla - ao mesmo tempo que a constitui -, consideramos que uma excelente óptica consiste em elucidar a natureza da sociedade, da política e da vida cotidiana de nossa época. Na verdade, nossa tese é de que a compreensão dos filmes populares de Hollywood, de Madonna, da MTV, do *rap*, dos filmes atuais sobre os negros e dos programas de notícias e entretenimento da televisão pode ajudar-nos a entender nossa sociedade contemporânea. Ou seja, entender o porquê da popularidade de certas produções pode elucidar o meio social em que elas nascem e circulam, podendo, portanto, levar-nos a perceber o que está acontecendo nas sociedades e nas culturas contemporâneas.

O foco de nossa atenção é a mídia norte-americana e sua cultura, mas, visto que a cultura dos Estados Unidos está sendo cada vez mais exportada para todo o mundo, tal estudo deve elucidar as formas dominantes e globalizadas de cultura de consumo e da mídia em outros lugares também. A cultura da mídia americana está invadindo outras culturas do mundo, produzindo novas formas de *popular global*. Certos fenômenos nela encontrados, como os filmes *Rambo* e *Rocky*, Madonna e Michael Jackson, MTV e *rap*, cenas dos noticiários da CNN e da TV norte-americana em geral, propaganda e bens de consumo, formas de televisão, música e cinema, além de outros aspectos, são populares em todo o mundo, o que nos leva a crer que os estudos aqui coligidos devem ser de interesse global, e não meramente regional.

Tais estudos foram concebidos e iniciados num momento histórico específico: o do triunfo do conservadorismo nos Estados Unidos e na maioria das democracias capitalistas ocidentais. Por essa razão, depois de definir, num capítulo inicial sobre as guerras teóricas e culturais dos últimos anos, nosso conceito sobre o tipo de estudo cultural e de teoria social necessário para entender nossa mídia contemporânea e sua cultura, examinamos no capítulo 2 a política e a ideologia do cinema de Hollywood na era Reagan e demonstramos como a cinematografia popular reproduz os discursos conservadores hegemônicos da época. Este estudo aplica e desenvolve o método de leitura política do cinema, apresentado por Michael Ryan e por este autor em nosso livro de 1988, *Camera Política*, e faz alguns estudos concretos da cinematografia hollywoodiana contemporânea, ao mesmo tempo que delineia um modelo de estudo multicultural e crítico da mídia. Afirmamos que é preciso fazer um estudo cultural que critique a interseção de classes, sexos, raças e outros determinantes fundamentais da cultura e da identidade, a fim de conceituar mais plenamente as dimensões ideológicas dos textos culturais e avaliar toda a gama de seus efeitos.

A seguir, no capítulo 3, indicamos a necessidade de interpretar a cultura da mídia ao arpejo de suas disposições ideológicas, a fim de deslindar

momentos críticos e subversivos e analisar de que modo os projetos ideológicos dos textos da mídia freqüentemente falham. Também desenvolvemos um conceito de diagnóstico crítico que utiliza a cultura da mídia para diagnosticar as inclinações e tendências sociais, lendo em suas entrelinhas as fantasias, os temores, as esperanças e os desejos que ela articula. Um diagnóstico crítico também analisa o modo como a cultura da mídia provê recursos para a formação de identidades e promove políticas reacionárias ou progressistas - ou então põe à disposição textos e efeitos ambíguos, que podem ser utilizados de várias maneiras.

Na parte II, realizamos alguns estudos concretos de críticas diagnósticas que interrogam as representações dominantes de classe, raça, sexo, sexualidade, juventude e política nos dias de hoje. No capítulo 4, ilustramos o conceito de diagnóstico crítico por meio de uma leitura dos filmes que exploram o sobrenatural e que, a nosso ver, articulam na forma cinematográfica os temores da classe média em relação a declínio social, perda de moradia, dissolução da família e ameaças provenientes de outras classes e raças. A seguir, desenvolvemos algumas leituras do filme *Slacker* e da série *Beavis and Butt-Head* para obter um diagnóstico do transe por que passa a juventude insatisfeita dos nossos tempos.

Assim, enquanto o capítulo 2 mostra como os filmes de Hollywood transcodificam os discursos da política dominante durante a era da hegemonia conservadora, que vai de 1980 até parte dos anos 1990, o capítulo 4 mostra de que modo os desejos, as ansiedades e as inseguranças das pessoas comuns também encontram expressão na cultura da mídia, possibilitando um retrato das tendências de crise que estão por trás da fachada ideológica de uma sociedade de consumo feliz e segura. A avaliação da política cultural da mídia, portanto, vai desde a crítica ideológica do modo como os textos populares incorporam os discursos políticos dominantes, em torno das questões políticas e dos conflitos mais importantes do momento, até a análise dos textos que codificam a política da vida diária e as ansiedades e tensões referentes a classe, raça, sexo, juventude e sonhos e angústias das pessoas do povo.

No capítulo 5, delineamos um modelo de estudo cultural a partir de múltiplas perspectivas e ilustramos essa concepção com um estudo detalhado dos filmes de Spike Lee, que constituem um bom exemplo da exploração cinematográfica de questões fundamentais de raça, sexo e classe no momento atual. Trazendo à baila a crítica feminista e política de seus filmes, que é feita do ponto de vista do negro, examinamos a obra de Lee e as contribuições e limitações de seu estilo, de seus textos e de sua política. A comparação dos filmes de Lee com a música *rap* contemporânea de Public Enemy, Ice-T, Ice Cube, Sister Souljah e outros mostra uma parte dos textos culturais socialmente críticos que estão sendo produzidos hoje e os modos

como os negros radicais estão pressionando os limites anteriormente estabelecidos da cultura prevalecente, a fim de articular suas vivências de opressão, raiva e rebelião.

Durante a era Reagan-Bush, a televisão cresceu em importância cultural e política, por meio das exibições políticas, das fotos diárias, produzidas pela administração Reagan, e do espetáculo da "Guerra do Golfo", que analisamos no capítulo 6. Depois de Reagan, veio o regime Bush com seu esforço, durante a "Guerra do Golfo", para estabelecer uma "Nova Ordem no Mundo". No capítulo 2, indicamos o modo como certos filmes de Hollywood criaram imagens que puderam ser mobilizadas para produzir a aprovação da guerra dos Estados Unidos contra o Iraque no início dos anos 1990. No capítulo 6, mostramos como os instrumentos dos estudos culturais podem ser utilizados para criticar a produção da "Guerra do Golfo," propiciar uma leitura crítica do texto e ajudar a explicar seus efeitos sobre o público, bem como por que o público apoiou maciçamente a guerra.

Nos últimos dez anos, portanto, a cultura da mídia tem desempenhado um papel cada vez mais importante nas eleições, nos embates políticos diários e na legitimação do sistema político. Os eventos globais veiculados pelos meios de comunicação, como a Guerra do Golfo, demonstraram a eficácia do sistema bélico americano e a hegemonia do poder militar americano, enquanto outros eventos, como o espetacular funeral de Richard Nixon televisionado em 1994, demonstraram o poder do regime presidencial. Os funerais de Nixon também expressaram o mito de que qualquer um pode chegar à presidência por meio dos cortes freqüentes da câmara durante a cerimônia para mostrar a casa modesta em que Nixon nasceu.

Além disso, surgiram novas formas de entretenimento televisivo durante essa época, e no capítulo 7 analisamos alguns momentos-chave da cultura televisiva nos anos 1980, entre os quais *Miami Vice* e outro "novo visual" da TV, muitas vezes rotulado de "pós-moderno". A emergência dos musicais para televisão (MTV) revolucionou a indústria fonográfica, fazendo surgir novos astros multimídia como Madonna e Michael Jackson. Também analisamos alguns dos modos como a publicidade oferece modelos de sexualidade e identificação, bem como a maneira como induz a comprar determinados produtos.

Assim como acabou desempenhando papel fundamental na política da época, a imagem também veio a ocupar posição central na cultura veiculada pela mídia e na vida cotidiana do período, no sentido de que a imagem, a aparência e o estilo pessoais foram se tornando cada vez mais importantes na constituição da identidade individual. Nesse contexto, na Parte III apresentamos uma interpretação de *Miami Vice*, da MTV, da publicidade e de Madonna em correlação com a tese de que esses fenômenos são exemplares na produção de mudanças para aquilo que tem sido identifi-

cado como nova cultura pós-moderna e novas identidades pós-modernas. Tentamos esclarecer os discursos pós-modernistas da moda, indicando seus usos e abusos. Examinando as modalidades de representação na cultura contemporânea, analisamos a construção, as táticas retóricas e os efeitos de algumas das produções culturais mais importantes da mídia contemporânea, argumentando que muitos de seus textos têm em comum estratégias estéticas modernistas e pós-modernistas, e que, portanto, o melhor modo de interpretá-las é vê-las como algo situado entre o moderno e o pós-moderno.

Esse tópico leva a reflexões sobre o papel da imagem e da moda na construção da identidade, bem como sobre o papel da música popular, dos astros e estrelas e da propaganda na cultura contemporânea. No capítulo 8 afirmamos que as mudanças na imagem e na identidade de Madonna articulam-se com transformações nos valores e na política da época; que suas contradições captam aspectos conflitantes de seu momento cultural, e que o "fenômeno Madonna" é sintomático de tendências básicas da época, de tal modo que a interpretação dos textos de Madonna - e ela tem um texto próprio - pode elucidar características do momento presente. No entanto, afirmamos também que Madonna é um fenômeno de sua própria produção e propaganda e de suas próprias estratégias de *marketing*, e que, por isso, é preciso prestar atenção à economia política da cultura para interpretar adequadamente o "fenômeno Madonna".

Em "Mapeamento do presente a partir do futuro: de Baudrillard ao *cyberpunk*" (capítulo 9), examinamos a ficção *cyberpunk* e a teoria pós-moderna como produtos da cultura da mídia que, por sua vez, apresentam visões ficcional-teóricas de uma sociedade cada vez mais dominada pela mídia e pela informação. Focalizando as semelhanças entre a análise social de Baudrillard e os romances de William Gibson, interpretamos ambos como tentativas de mapear nosso presente, que está constantemente escorregando para o futuro. Por meio de uma leitura atenta de *Neuromancer*, afirmamos que tanto Baudrillard quanto Gibson nos apresentam visões do futuro que servem para elucidar o presente. Essa análise leva a crer que a melhor maneira de ler Baudrillard é como ficção científica antiutópica, embora o *cyberpunk* possa também ser lido como uma nova forma de teoria social que mapeia as conseqüências de uma sociedade da informação e da mídia em rápido desenvolvimento na era do tecnocapitalismo.

Numa conclusão, indicamos algumas das tarefas por serem realizadas pelos estudos culturais e algumas das questões que eles deveriam examinar no futuro. Os estudos que fazemos, em última análise, propõem o desenvolvimento de sínteses entre teoria social, crítica cultural e pedagogia da mídia a fim de elucidar a sociedade contemporânea, a cultura e a política de nossos dias. Combinando filosofia, teoria social, crítica cultural e

análise política, apresentamos algumas perspectivas de sociedade, cultura e métodos de crítica cultural, fazendo algumas propostas para a reconstrução dos estudos culturais e da teoria crítica da sociedade. Contudo, os textos que se seguem não foram escritos apenas para o público acadêmico. Embora respondam aos debates acadêmicos sobre o método e o terreno apropriados da teoria social e da crítica cultural, também examinamos questões políticas e culturais atuais e assim tentamos escrever para um público mais amplo. Nossa aspiração é explicar com clareza os termos teóricos complexos sempre que eles emergirem na argumentação e ilustrar amplamente nossas posições metodológicas e teóricas.

ESTUDOS CULTURAIS E TEORIA SOCIAL

Como já fizemos notar, acreditamos que a melhor forma de realizar estudos culturais é no contexto da teoria crítica da sociedade, e no capítulo 1 e nas seções seguintes indicamos de que modo a teoria crítica da Escola de Frankfurt fornece perspectivas úteis sobre a sociedade contemporânea e armas úteis de crítica para os estudos culturais. Mas também indicamos as limitações da Escola de Frankfurt e o modo como as perspectivas sobre cultura e sociedade apresentadas pelos estudos culturais realizados na Grã-Bretanha freqüentemente constituem uma correção das posições da Escola de Frankfurt (embora também acreditemos que certos aspectos da abordagem da Escola de Frankfurt corrigem as limitações dos estudos culturais britânicos). Além disso, utilizamos as contribuições do feminismo e os projetos multiculturalistas sobre sexo, sexualidade, raça, etnia, alteridade e marginalidade que começaram a proliferar nos anos 1960. Também examinamos a pertinência, para os estudos culturais, das inovações trazidas pelas teorias pós-modernas de Foucault, Baudrillard, Jameson e outros, tentando analisar alguns dos aspectos proeminentes da atualidade, tais como a sociedade de consumo e da mídia, as novas tecnologias nas áreas de computação, comunicações e informação, as novas formas de moda e cultura, as novas formas de poder e conhecimento, e as novas modalidades de subjetividade e identidade.

De fato, a atualidade é marcada por debates acalorados em torno da possibilidade de estarmos ou não vivendo ainda a era moderna ou de já termos entrado numa nova era pós-moderna. Alguns dos que argumentam em favor do pós-moderno afirmam que estamos vivendo um momento inteiramente novo e original que exige novas teorias e políticas. O teórico francês Jean Baudrillard é um dos mais influentes defensores de uma ruptura radical com as formas anteriores de sociedade, cultura, política e teoria. Neste livro, examinamos a asserção de que estamos vivendo uma nova

era histórica de "pós-modernidade" e estudamos a pertinência da teoria pós-moderna para o estudo da sociedade e da cultura.

Nosso argumento é de que, embora uma parte da teoria pós-moderna elucide certas características novas e mais evidentes de nossa cultura e de nossa sociedade, a afirmação de que há uma nova ruptura pós-moderna na sociedade e na história é exagerada. Em vários estudos, examinamos o uso e o abuso da teoria pós-moderna e das afirmações de que certas formas da cultura da mídia, como Madonna, *Miami Vice*, rap, MTV e várias outras são "pós-modernas". Também abordamos a afirmação de que é preciso uma nova forma pós-moderna de teoria e de estudo da cultura para tratar adequadamente da época contemporânea. Nosso argumento é que estamos agora vivendo uma era de transição entre o moderno e o pós-moderno, que exige de nós atenção tanto às estratégias e teorias modernas quanto às pós-modernas, resistindo, assim, à asserção em favor de uma ruptura pós-moderna em história e da necessidade de uma teoria e de estudos culturais pós-modernos inteiramente novos.

Ao contrário, afirmamos que a combinação dos melhores recursos propiciados pelas teorias modernas com algumas perspectivas pós-modernas novas constitui o instrumental mais útil para se fazerem teoria social e crítica cultural hoje em dia. Nosso trabalho apresenta uma interseção com o projeto de estudo cultural desenvolvido pelo Birmingham Centre for Contemporary Cultural Studies, da Inglaterra, desde o início dos anos 1960 até o presente. Esse projeto implicava a leitura da cultura a partir da perspectiva de produção e recepção de textos culturais dentro de contextos históricos concretos. Nossos alicerces são a tradição dos estudos culturais britânicos, mas afirmamos que esse projeto precisa ser repensado e retrabalhado em resposta às condições e aos desafios contemporâneos. A nosso ver, embora os estudos culturais britânicos tenham estado na vanguarda dos estudos de cultura e sociedade durante algumas décadas, os recentes desenvolvimentos dos estudos culturais (que descentraram o foco inicial nas classes) e a falha - verificada em toda a sua história - de cuidar adequadamente da produção e da economia política da cultura significam que agora é necessário fazer um tipo diferente de estudo cultural. Tal estudo, desenvolvido neste livro, constitui um trabalho que, baseando-se nas interpretações dos estudos culturais britânicos, da Escola de Frankfurt, de algumas posições da teoria pós-moderna, do feminismo e da teoria multicultural, ao mesmo tempo as revisa, atualiza e reconstrói.

Em seus melhores trabalhos, os proponentes dos estudos culturais britânicos sempre contextualizaram suas investigações nas lutas e nos acontecimentos sociopolíticos contemporâneos. Ao longo de nossos estudos, tentamos situar as produções culturais examinadas no ambiente em que nasceram e foram recebidas, além de tratar das questões políticas fun-

damentais articuladas nos textos culturais. O âmbito de nossos estudos é constituído, aproximadamente, pela última década da cultura veiculada pela mídia, que vai do início dos anos 1980 até o começo da década de 1990. Desse modo, situamos nossos estudos no contexto das guerras culturais entre liberais, conservadores e radicais que redundou na hegemonia conservadora dos governos Reagan e Bush, na sua constante contestação por liberais e radicais e na eleição do governo Clinton, mais liberal, em 1992. Mostramos de que modo os eventos políticos da época, tais como o triunfo do reaganismo e a Guerra do Golfo, influenciaram a cultura da mídia no período e de que maneira certas formas populares de cultura veiculada pela mídia influenciaram o ambiente social e político da época.

Durante todo o tempo, fazemos uma pedagogia crítica da mídia cujas finalidades são: possibilitar que os leitores e os cidadãos entendam a cultura e a sociedade em que vivem, dar-lhes o instrumental de crítica que os ajude a evitar a manipulação da mídia e a produzir sua própria identidade e resistência e inspirar a mídia a produzir outras formas diferentes de transformação cultural e social. A pedagogia crítica da mídia desenvolve conceitos e análises que capacitam os leitores a dissecar criticamente as produções da mídia e da cultura de consumo contemporâneas, ajudam-lhes a desvendar significados e efeitos sobre sua própria cultura e conferem-lhes, assim, poder sobre seu ambiente cultural.

Partimos do pressuposto de que a crítica cultural e a pedagogia da mídia exigem teoria social, e de que a teoria crítica da sociedade, por sua vez, deve basear-se nos estudos de mídia e cultura e nos métodos da crítica cultural para atingir maior compreensão das qualidades essenciais da vida social contemporânea. Esse projeto, portanto, combina estratégias metodológicas, teorias e conceitos extraídos das teorias modernas e pós-modernas, na tentativa de apresentar perspectivas críticas sobre os fenômenos culturais e sociais mais importantes dos nossos dias. Utilizamos e elaboramos idéias básicas expostas em obras nossas passadas e continuamos a delinear as trajetórias da teoria, da cultura e da política contemporâneas. Inspirado pelo projeto da Escola de Frankfurt, que tenta elaborar aspectos teóricos da atualidade, este estudo deve ser lido como exemplo de crítica cultural a fornecer fragmentos de uma teoria crítica da sociedade e - esperemos - alguma inspiração para uma nova política futura de libertação.

Ademais, os estudos que se seguem devem ser lidos em conjunto com algumas de nossas obras anteriores, como *Camera Política* (em co-autoria com Michael Ryan, 1988), que tentava mapear as vicissitudes da cinematografia de Hollywood desde meados dos anos 1960 até meados da década de 1980 e desenvolver, para a interpretação dos textos culturais, metodologias críticas que definissem os modos como vários textos promovem ou inibem as metas dos movimentos políticos progressistas. Os estudos deste volume

também são congruentes com nossos livros *Television and the Crisis of Democracy* (Kellner 1990) e *The Persian Gulf TV War* (Kellner 1992), que mapeiam alguns dos modos como a mídia se transformou em terreno da política e das lutas sociais contemporâneas. Nesses textos, estamos interessados nas maneiras como a mídia inibe e impede o projeto de democratização da sociedade ou como poderia fomentá-lo. Esses primeiros textos tentam teorizar o papel da mídia numa sociedade democrática, e continuamos esse projeto neste livro. Mas embora os dois livros anteriores tendam a dar mais atenção aos noticiários e à informação, o presente estudo interroga uma vasta gama de fenômenos da cultura da mídia e analisa o modo como várias formas dessa cultura produzem prazer, opiniões e identidades que inibem ou fomentam as metas de maior democracia, igualdade e de uma sociedade realmente multicultural.

AGRADECIMENTOS

Pelos utilíssimos comentários sobre muitos dos textos e pela discussão de sua temática, somos imensamente gratos ao amigo e colaborador Steve Best. Também nos ajudaram com comentários, interpretações e material de grande utilidade: Robert Antonio, David Armstrong, Ann Cvetkovich, Jon Epstein, Henry Giroux, Darrell Hamamoto, Kelly Oliver, Danny Postal, Valerie Scatamburlo, bem como os redatores e os leitores dos periódicos nos quais alguns desses artigos foram publicados, embora em formas diferentes. Somos extremamente gratos a Jon e Margarete Epstein pela produção gráfica das ilustrações.¹ As imagens da cultura da mídia estão circulando por novos espaços e exigem novas tecnologias para análise e dissecação. Também queremos agradecer a Chris Rojek, que nos deu grande apoio no projeto e grande ajuda em termos de objetividade do texto, dando início ao seu processo de produção. Também agradecemos a Diane Stafford, que fez um excelente trabalho de edição das inclusões e agüentou nossas contínuas revisões e mensagens. Mas somos especialmente gratos a Rhonda Hammer pelas suas constantes críticas, pelo material fornecido, pelas correções cuidadosas e pelas idéias que ajudaram muito a desenvolver este estudo.

¹ A computação gráfica e a capa [da obra original] foram criadas por Jon S. Epstein e Margaret J. Epstein para The Web.

Parte **1**

**Teoria
contexto
métodos**

1 Guerras entre teorias e estudos culturais

Vivemos um tempo de mudanças e transformações drásticas. Desde os anos 1960, houve um série de modificações espetaculares na cultura e na sociedade de todo o mundo. Os anos 1960 foram uma época de prolongados tumultos sociais em que a todo momento surgiam novos movimentos sociais a desafiar as formas estabelecidas de sociedade e cultura e a produzirem novas contraculturas e formas alternativas de vida. Geraram uma era de intensas "guerras culturais" entre liberais, conservadores e radicais no sentido de reconstrução da cultura e da sociedade segundo seus próprios programas, guerras que continuam sendo travadas na atualidade. Durante os anos 1970, a recessão econômica mundial fez estourar a bolha de prosperidade do pós-guerra, e o discurso sobre uma "sociedade da pós-escassez" foi substituído por outros, que falavam de diminuição das expectativas, redução do crescimento e necessidade de reorganização da economia e do Estado. Tal reorganização ocorreu na maior parte do mundo capitalista durante os anos 1980, na vigência de governos conservadores que fizeram cortes nos programas de bem-estar social ao mesmo tempo que expandiam o setor militar e aumentavam o déficit das contas públicas, com dívidas maciças que ainda não foram pagas.

Nos últimos cinco anos também se assistiu ao colapso do comunismo soviético e ao fim da Guerra Fria. Depois da Segunda Guerra Mundial, os países capitalistas e comunistas começaram a competir pela hegemonia econômica, política e cultural. As forças de ambos os blocos promoveram guerras frias e quentes, com resultante militarização e guerras encobertas e abertas entre países satélites das superpotências. O monstruoso arsenal militar em ambos os lados e as armas de destruição total criaram uma época tensa e temerosa, durante a qual demagogos e burocratas cínicos podiam aterrorizar populações, levando-as a aceitar políticas sociais que beneficiavam principalmente os ávidos e poderosos, enquanto iam sendo

adiadas muitas reformas sociais necessárias e a criação de uma ordem social mais justa e equitativa.

A derrubada do muro de Berlim, a queda do império comunista soviético e a dissolução final da própria União Soviética pareciam pôr fim ao pesadelo. O resultado, porém, não foi a criação de uma nova era de paz e estabilidade. Em vez disso, explodiram guerras nacionalistas e religiosas, criando uma nova era de medo e instabilidade, sem forças políticas capazes de oferecer uma via atraente para se sair do pantanal da recessão econômica, da instabilidade política e da confusão cultural. Nos Estados Unidos, também se intensificaram as guerras culturais, em que os assaltos direitistas ao "politicamente correto" funcionaram como arma de ataque às forças e idéias progressistas.

Na última década também surgiram novas tecnologias que mudaram os padrões da vida cotidiana e reestruturaram poderosamente o trabalho e o lazer. As novas tecnologias do computador substituíram muitos empregos e criaram outros novos, oferecendo novas formas de acesso à informação e à comunicação com outras pessoas e propiciando as alegrias de uma nova esfera pública informatizada. As novas tecnologias da mídia e da informática, porém, são ambíguas e podem ter efeitos divergentes. Por um lado, proporcionam maior diversidade de escolha, maior possibilidade de autonomia cultural e maiores aberturas para as intervenções de outras culturas e idéias. No entanto, também propiciam novas formas de vigilância e controle, em que os olhos e sistemas eletrônicos instalados em locais de trabalho funcionam como encarnação contemporânea do Grande Irmão. As novas tecnologias da mídia também propiciam poderosas formas de controle social por meio de técnicas de doutrinação e manipulação mais eficientes, sutis e ocultas. Na verdade, sua simples existência já cria a possibilidade de minar as energias políticas e de manter as pessoas bem guardadas dentro dos confins de seus centros de entretenimento doméstico, distantes do tumulto das multidões e dos locais de ação política de massa.

Como fenômeno histórico, a cultura da mídia é relativamente recente. Embora as novas formas da indústria cultural descritas por Horkheimer e Adorno (1972) nos anos 1940 - constituídas por cinema, rádio, revistas, histórias em quadrinhos, propaganda e imprensa -, tenham começado a colonizar o lazer e a ocupar o centro do sistema de cultura e comunicação nos Estados Unidos e em outras democracias capitalistas, foi só com o advento da televisão, no pós-guerra, que a mídia se transformou em força dominante na cultura, na socialização, na política e na vida social (Kellner, 1990a). A partir de então, a TV a cabo e por satélite, o videocassete e outras tecnologias de entretenimento doméstico, além do computador pessoal - mais recentemente - aceleraram a disseminação e o aumento do poder da cultura veiculada pela mídia.

Nos Estados Unidos e na maioria dos países capitalistas, a mídia veicula uma forma comercial de cultura, produzida por lucro e divulgada à maneira de mercadoria. A comercialização e a transformação da cultura em mercadoria trazem muitas consequências importantes. Em primeiro lugar, a produção com vistas ao lucro significa que os executivos da indústria cultural tentam produzir coisas que sejam populares, que vendam, ou que - como ocorre com o rádio e a televisão - atraiam a audiência das massas. Em muitos casos, isso significa produzir um mínimo denominador comum que não ofenda as massas e atraia um máximo de compradores. Mais precisamente, a necessidade de vender significa que as produções da indústria cultural devem ser eco da vivência social, atrair grande público e, portanto, oferecer produtos atraentes que talvez choquem, transgridam convenções e contenham crítica social ou expressem idéias correntes possivelmente originadas por movimentos sociais progressistas.

Portanto, enquanto a cultura da mídia em grande parte promove os interesses das classes que possuem e controlam os grandes conglomerados dos meios de comunicação, seus produtos também participam dos conflitos sociais entre grupos concorrentes e veiculam posições conflitantes, promovendo às vezes forças de resistência e progresso. Conseqüentemente, a cultura veiculada pela mídia não pode ser simplesmente rejeitada como um instrumento banal da ideologia dominante, mas deve ser interpretada e contextualizada de modos diferentes dentro da matriz dos discursos e das forças sociais concorrentes que a constituem - como tentaremos fazer neste livro.

Contudo, em certo sentido, a cultura da mídia é a cultura dominante hoje em dia; substituiu as formas de cultura elevada como foco da atenção e de impacto para grande número de pessoas. Além disso, suas formas visuais e verbais estão suplantando as formas da cultura livresca, exigindo novos tipos de conhecimentos para decodificá-las. Ademais, a cultura veiculada pela mídia transformou-se numa força dominante de socialização: suas imagens e celebridades substituem a família, a escola e a Igreja como árbitros de gosto, valor e pensamento, produzindo novos modelos de identificação e imagens vibrantes de estilo, moda e comportamento.

Com o advento da cultura da mídia, os indivíduos são submetidos a um fluxo sem precedentes de imagens e sons dentro de sua própria casa, e um novo mundo virtual de entretenimento, informação, sexo e política está reordenando percepções de espaço e tempo, anulando distinções entre realidade e imagem, enquanto produz novos modos de experiência e subjetividade. Essas mudanças políticas, sociais e culturais de longo alcance foram acompanhadas por uma espetacular proliferação de novas teorias e métodos que ajudam a entender a cultura e a sociedade contemporâneas. Já nos anos 1950, os teóricos sociais proclamavam o advento de novas so-

ciudades pós-industriais nas quais o conhecimento e a informação seriam o "princípio axial" em torno do qual a sociedade se organizaria (Bell 1960, 1973 e 1976). Durante os anos 1970, começaram a surgir argumentos de que a modernidade estava acabada, e de que estávamos agora numa nova era pós-moderna (Baudrillard, 1976 e Lyotard, 1984) - argumentos que geraram uma explosão de discursos sobre o pós-modernismo nos anos 1970 e 1980 (encontra-se um apanhado em Best e Kellner, 1991).

Alguns teóricos do pós-modernismo argumentam que as sociedades contemporâneas, com suas novas tecnologias, novas formas de cultura e novas experiências do presente, constituem uma ruptura decisiva em relação às formas modernas de vida.² Para eles, o cativo do sofá, incansável surfista das ondas de TV, e o jóquei do computador plugado no ciberespaço e nos novos mundos da informação e do entretenimento constituem um espantoso desenvolvimento evolucionário, uma decisiva novidade na aventura humana. Os midiôlatras e tecnomaníacos da atualidade são vistos como caçadores-coletores de informações e entretenimento, desafiados a sobreviver a uma sobrecarga de "infoentretenimento" e a processar uma espantosa quantidade de imagens e idéias. Assim como o mutante retratado por David Bowie em *The Man Who Fell to Earth*, os novos indivíduos pós-modernos, como se afirma, terão de aprender a conviver com uma imensa fragmentação e proliferação de imagens, informações e tecnologias novas, que precisarão processar.

Ao mesmo tempo, os economistas políticos começam a dizer que estamos entrando numa nova sociedade "pós-fordista" em que o regime de acumulação caracterizado pela produção e pelo consumo de massa, pela regulação estatal da economia e por uma cultura de massa homogênea está sendo substituído por regimes "mais flexíveis" de acumulação (Harvey 1989). Estes são caracterizados por empresas transnacionais, que substituem o Estado-nação como árbitro da produção numa nova era de produção global que apaga as fronteiras anteriores de espaço e de tempo. Outros teóricos sociais falam em "capitalismo desorganizado" ou em novas formas de organização, bem como em novas crises de legitimação, novos riscos, problemas ecológicos, desagregação da comunidade, abismos cada vez maiores entre ricos e pobres, novas doenças mortais como a AIDS e uma miríade de outros novos fenômenos e problemas.³

2 Como argumentamos abaixo, foram Baudrillard e seus seguidores que propuseram a ruptura mais extrema entre sociedades modernas e pós-modernas. Para estudo da sua teoria pós-moderna e de outros, ver Kellner 1989b e 1989c, Best e Kellner 1991, e Kellner 1994a.

3 Sobre o "pós-fordismo" ver Harvey, 1989. Sobre o "capitalismo desorganizado" ver Offe 1985 e Lash e Urry 1987. Sobre a "sociedade de risco", ver Beck 1992.

Essas mudanças drásticas exigem novas respostas teóricas e políticas para interpretar nossa atual situação social e para elucidar problemas, conflitos, desafios e possibilidades contemporâneas. Na conjuntura em que nos encontramos, os estudos culturais podem desempenhar importante papel na elucidação das alterações significativas que têm ocorrido na cultura e na sociedade de nossos dias. Estamos de fato rodeados por novas tecnologias, novos modos de produção cultural e novas formas de vida social e política. Ademais, a cultura está desempenhando um papel cada vez mais importante em todos os setores da sociedade contemporânea, com múltiplas funções em campos que vão do econômico ao social. Na economia, as sedutoras formas culturais modelam a demanda dos consumidores, produzem necessidades e moldam um eu-mercadoria com valores consumistas. Na esfera política, as imagens da mídia têm produzido uma nova espécie de política de frases de impacto descontextualizadas, o que lhe confere posição central da vida política. Em nossas interações sociais, as imagens produzidas para a massa orientam nossa apresentação do eu na vida diária, nossa maneira de nos relacionar com os outros e a criação de nossos valores e objetivos sociais. À medida que a importância do trabalho declina, o lazer e a cultura ocupam cada vez mais o foco da vida cotidiana e assumem um lugar significativo. Evidentemente, devemos trabalhar para auferir os benefícios da sociedade de consumo (ou para herdar riquezas suficientes), mas supõe-se que o trabalho esteja declinando em importância numa era em que, segundo se alega, os indivíduos obtêm mais satisfação do consumo de bens e das atividades de lazer do que das atividades laboriosas.⁴

Portanto, a sociedade e a cultura contemporâneas estão num estado de fermentação e mudança, enquanto teorias contrapostas se esforçam por explicar esses novos desenvolvimentos. À arena de lutas da teoria, somam-se as guerras culturais entre conservadores, liberais e progressistas, em que os conservadores tentam zerar os avanços dos anos 1960 e impor valores e formas de cultura mais tradicionais. Em todo o mundo ocidental, os conservadores têm tentado obter hegemonia assumindo o poder político e usando-o para concretizar seus programas econômicos, políticos, sociais e culturais. Têm empregado o poder político e econômico para pôr em prática um programa de transformação cultural, tentando fazer o relógio voltar para uma era anterior de governo conservador.

4 Esse quadro da sociedade do lazer e do consumo pode ser ideológico. Estudos recentes mostram que o número de horas dedicadas ao trabalho nos Estados Unidos nunca foi tão elevado; ver o estudo de Schorr *The Overworked American* (1992). No entanto, também há tendências tecnológicas que poderiam levar à diminuição das horas diárias de trabalho. Ver Gorz 1982 e 1985 e um artigo no *New York Times* (24 de novembro de 1993:A1) indicativos de que houve um sério movimento na Europa para reduzir o trabalho a quatro dias por semana.

Nos Estados Unidos, têm sido travadas intensas guerras culturais desde que os movimentos dos anos 1960 assestaram os primeiros assaltos diretos contra os valores e as instituições conservadoras. Richard Nixon estabeleceu temporariamente uma trôpega hegemonia conservadora no início dos anos 1970, mas sua saída em decorrência do escândalo Watergate desencadeou um novo *round* de guerras culturais. A contra-revolução conservadora tornou-se hegemônica nos Estados Unidos com a eleição de Ronald Reagan em 1980 e a ascensão da Nova Direita, que deu respaldo a seu triunfo sobre os democratas, os liberais e os radicais que mantinham a mesma política e os mesmos valores dos anos 1960. A ascensão anterior de direitistas como Margaret Thatcher na Grã-Bretanha, Brian Mulrooney no Canadá e Kohl na Alemanha gerou um período de hegemonia conservadora em todo o mundo capitalista ocidental. Durante essa era, os conservadores atacaram o Estado do bem-estar social, o direito ao aborto, as liberdades civis, a liberdade em artes e a liberalização da educação, tentando impor um programa direitista e tradicionalista ao público. No entanto, essa ofensiva da direita nunca triunfou realmente no campo da cultura, que tem sido uma arena de lutas ferozes nas últimas décadas.⁵

À medida que entramos nos anos 1990, os conservadores dos Estados Unidos continuam opondo-se ferozmente aos liberais, que agora estão no poder depois da eleição de Bill Clinton, em 1992. Quando Clinton tenta avançar com um programa parcialmente liberal, suas propostas são atacadas com unhas e dentes pelos conservadores, ao contrário do que acontecia com as de Reagan, que era capaz de implementar prontamente seu programa econômico (provavelmente porque era apoiado pela grande mídia e pelos altos negócios, que exercem tremendo controle sobre os políticos de ambos os partidos principais). Por outro lado, o próprio Clinton tem cada vez mais implementado um programa conservador e, em certo sentido, o "reaganismo" mantém sua posição de "senso comum político" e de discurso dominante da era. Ademais, tanto a televisão quanto o rádio nos Estados Unidos continuam sendo dominados por vozes conservadoras, e as mesmas velhas fontes de ideário e publicações direitistas se constituem nas autoridades que pontificam sobre o estado da nação, enquanto novos brutos reacionários como Rush Limbaugh também ganham poder na mídia e na cultura.⁶

⁵ Ver Kellner e Ryan 1988 para um estudo das disputas desse tipo no cinema de Hollywood entre meados da década de 1960 e de 1980, e Kellner 1990a para um estudo da arena de lutas na televisão americana. Sobre o "direitismo" nos Estados Unidos, ver Ferguson e Rogers 1986. Sobre o triunfo do thatcherismo na Inglaterra, ver Hall e Jacques 1983 e Hall 1990.

⁶ Ver Altermann 1992 e o número de 29 de março de 1993 da *Newsweek* sobre a "paranóia branca masculina" com evidência do papel de ideólogos e intelectuais conserva-

Os filmes de Hollywood atacam com freqüência as mulheres e o feminismo, celebrando as mais grotescas formas de poder masculino e machismo irrestritos.⁷ A "paranóia masculina e branca" é evidente em todos os meios culturais, desde os monólogos dos comicos até as entrevistas de rádio, e a ofensiva cultural conservadora alastra-se invicta.

Guerras culturais semelhantes ocorrem em toda a Europa. Na Grã-Bretanha, a hegemonia conservadora dos governos Thatcher e Major sofreram fortes ataques, e o poder conservador foi minado, mas mesmo assim a mídia e a cultura ainda manifestam fortes tendências conservadoras. Na França, o governo socialista de Mitterand foi decisivamente derrotado em 1993 por forças conservadoras, e os governos social-democratas da Holanda, da Dinamarca e da Suécia também sofreram derrotas nos últimos anos. As tentativas de unificar política e economicamente a Europa sofrem a oposição de novos surtos nacionalistas da Escandinávia ao leste europeu, e as forças favoráveis e contrárias mostram-se igualmente divididas. No mundo árabe, o fundamentalismo militante está em marcha contra regimes leigos e ocidentalizados, enquanto no antigo mundo comunista as lutas entre forças nacionais, étnicas, religiosas e políticas transformaram-se em guerras horripáveis. A miséria e a opressão continuam crescendo aceleradamente nas regiões mais subdesenvolvidas do planeta, e os desventurados da Terra parecem mais desventurados que nunca.

No entanto, também há tendências compensadoras. Os movimentos sociais progressistas dos anos 1960 e 1970 ainda estão vivos e passam bem, e as lutas pelos direitos humanos, pelas liberdades civis dos oprimidos, pela paz e justiça, pela ecologia e por uma organização mais humana da sociedade são visíveis em todos os lugares. Na verdade, a própria instabilidade, as mudanças contínuas e as incertezas da atualidade criam aberturas para futuros e possibilidades mais positivas na criação de um mundo melhor a partir do pesadelo atual. Por outro lado, a inclinação à política de horizontes estreitos e/ou individualistas fragmenta os movimentos progressistas e torna muitos de seus participantes cegos para as necessárias ligações e interconexões com os outros na oposição ou nas lutas contrárias às forças hegemônicas.

Nesse contexto, portanto, é de vital importância entender o papel da cultura numa vasta gama de lutas sociais, tendências e desenvolvimentos em curso. Os estudos apresentados neste livro dão-nos a convicção de que

dores na conformação da opinião pública e na continuidade da ofensiva conservadora no rádio, na televisão e em outros domínios culturais.

⁷ Jeffords (1994) argumenta que a cultura e a política americanas manifestaram a tendência à "remasculinização da América" depois da derrota militar no Vietnã, e Faludi (1991) interpreta a nova cultura masculinista como uma reação ao feminismo.

as situações locais, nacionais e globais dos nossos dias são articuladas entre si por meio dos textos da mídia; esta, em si mesma, é uma arena de lutas que os grupos sociais rivais tentam usar com o fim de promover seus próprios programas e ideologias, e ela mesma reproduz discursos políticos conflitantes, muitas vezes de maneira contraditória. Não exatamente o noticiário e a informação, mas sim o entretenimento e a ficção articulam conflitos, temores, esperanças e sonhos de indivíduos e grupos que enfrentam um mundo turbulento e incerto. As lutas concretas de cada sociedade são postas em cena nos textos da mídia, especialmente na mídia comercial da indústria cultural cujos textos devem repercutir as preocupações do povo, se quiserem ser populares e lucrativos. A cultura nunca foi mais importante, e nunca antes tivemos tanta necessidade de um exame sério e minucioso da cultura contemporânea.

Conseqüentemente, para entender o que está acontecendo em nossa sociedade e em nossa vida diária, precisamos ter, sobre a cultura da mídia e as teorias sociais, perspectivas teóricas que nos ajudem a explicar as mudanças e os conflitos da fase atual. Em todo este livro, delinearemos perspectivas teóricas que achamos úteis para a compreensão das vicissitudes da sociedade e da cultura contemporâneas.⁸ Mas o destino das teorias está vinculado às matrizes históricas que o conformam e estruturam, e ele, por sua vez, tenta elucidá-las. Por conseguinte, no estudo que se segue, esboçaremos a emergência e os efeitos de algumas teorias contemporâneas que utilizaremos neste trabalho.

GUERRAS ENTRE TEORIAS

Nas últimas décadas de intensa luta cultural, social e política desde os anos 1960 também assistimos ao surgimento de muitas teorias e abordagens novas à cultura e à sociedade. É como se as lutas tumultuosas dessa era buscassem expressão e reprodução no campo da teoria. As paixões e energias políticas pareciam ser sublimadas no discurso da teoria, e as no-

⁸ Convencidos do engano dos que argumentam "contra a teoria" (por exemplo, Rorty et al.) e acreditando que as teorias são úteis à elucidação do nosso mundo social, neste livro pretendemos refletir sobre a natureza e a função das teorias sociais, pois não há consenso nem evidência sobre o que são as teorias sociais, o que fazem e quais são seus valores e limitações. As perspectivas teóricas que esboçaremos talvez sejam influenciadas sobretudo pela teoria crítica da Escola de Frankfurt (ver Kellner 1989a e Bronner e Kellner 1989) e pela teoria pós-moderna (ver Kellner 1989b, 1989c, e Best e Kellner 1991), embora também se baseiem bastante na teoria feminista e na multicultural, na tentativa de desenvolver algumas novas perspectivas teóricas para elucidar nossa atualidade.



vas teorias eram adotadas com a intensidade que caracterizou a assimilação e a disseminação de idéias políticas e práticas radicais nos anos 1960. A proliferação de novos discursos teóricos primeiramente tomou a forma de febre teórica, na qual cada discurso teórico novo, ou recém-descoberto, produzia entusiasmo febricitante, como se um novo vírus teórico tomasse conta e se apossasse de seu hospedeiro. Então a febre teórica em proliferação assumia a forma de guerras teóricas entre discursos teóricos rivais, reduzindo muitas vezes a teoria ao domínio da moda.

A febre teórica surgiu nos anos 1960 na França, quando a proliferação de novos discursos emanou da teoria pós-estruturalista. Rejeitando as teorias totalizadoras, universalizantes e cientificistas do estruturalismo, da semiótica, da psicanálise, do marxismo e de outros "discursos-mestres" que produziam a febre teórica e as guerras entre teorias de uma era anterior, a revolução pós-estruturalista viu a proliferação de novas teorias da linguagem, do sujeito, da política e da cultura. No entanto, voltando-se exatamente para as teorias cujas afirmações mais extravagantes rejeitava, o movimento pós-estruturalista apresentou novas sínteses do marxismo, da psicanálise, da semiótica e do feminismo, produzindo uma quantidade luxurriante de discursos teóricos, que circularam por todo o mundo.

Nos Estados Unidos, onde reinaram nos anos 1950 e início dos 1960 as formas daquilo que Herbert Marcuse chamou de "pensamento unidimensional", o marxismo e o feminismo foram as primeiras formas de febre teórica a circular. As experiências da guerra do Vietnã nos anos 1960 conduziram muitas pessoas da Nova Esquerda e do movimento antibelicista para a teoria marxista, que durante a Guerra Fria foi tabu e viveu no ostracismo.⁹ O discurso marxista proliferou, e uma espantosa variedade de teorias neomarxistas foi importada da Europa e do Terceiro Mundo, produzindo uma grande quantidade de novas teorias radicais.

O feminismo logo passou a ser parte dos novos discursos teóricos em todo o mundo. No fim dos anos 1960, por meio de movimentos radicais, as mulheres começaram a revoltar-se contra aquilo que consideravam práticas opressivas das sociedades patriarcais contemporâneas e de seus consortes. A primeira onda de feminismo dos anos 1960 descobriu clássicos como *O segundo sexo*, de Simone de Beauvoir, texto feminino de grande riqueza, e a importância da experiência e da cultura das mulheres para o

9 Ver Howard e Klare 1972. Na Europa, por outro lado, o marxismo fez parte do intelectual discurso mais difundido, embora tendesse a ser monopolizado pelos partidos marxistas. Acerca do impacto do marxismo sobre um espectro diversificado de campos acadêmicos nos Estados Unidos, ver Ollman e Vernoff, 1982. Quanto à Grã-Bretanha, ver Anderson 1980 e Davies, no prelo.

projeto radical.¹⁰ Ocorreram muitos casamentos - freqüentemente infelizes - entre marxismo e feminismo, enquanto outras variedades da teoria feminista encontravam importantes ferramentas na psicanálise para o estudo da opressão e das experiências das mulheres e para a reconstrução de indivíduos mais acolhedores, sensíveis e amorosos. Portanto, assim como ocorreu com o marxismo, emergiu uma enorme gama de teorias feministas, muitas vezes em guerra entre si assim como contra os discursos masculinos.

Alguns grupos anteriormente marginalizados procuraram fazer-se ouvir, e nos Estados Unidos emergiram novos discursos e estudos das minorias negras, indígenas, hispânicas, asiáticas e outras. Os estudos em torno da homossexualidade masculina e feminina problematizaram a sexualidade e apresentaram novas perspectivas sobre sexo, cultura e sociedade. Teóricos freqüentemente oriundos de países colonizados produziram novos estudos subsidiários, atacando a colonização ocidental, enquanto os estudos sobre o "pós-colonialismo" e as vozes das nações recém-criadas produziam algumas instigantes inovações teóricas e expandiam muito o terreno dos discursos críticos. Cumulativamente, esses discursos contribuíram para algumas das mais interessantes teorias sociais e críticas culturais dos últimos anos, e no presente estudo daremos atenção a esses novos discursos contestadores.

Embora o tumulto dos anos 1960 tenha dado lugar à maior tranqüilidade dos anos 1970, a explosão das teorias continuou, havendo uma intensificação das guerras entre teorias.¹¹ Deu-se uma nova globalização teórica, visto que os novos discursos eram rapidamente disseminados pelas culturas periféricas e nacionais. Os teóricos do Terceiro Mundo e dos Estados Unidos apropriavam-se dos discursos europeus, e as novas teorias críticas resultantes, por sua vez, circularam por toda a Europa. Os discursos em torno de raça, classe, etnias, preferências sexuais e nacionalidades desafiavam os discursos teóricos a explicar fenômenos antes ignorados ou subestimados. Ti-

10 Sobre as sucessivas ondas de feminismo que apareceram primeiro nos Estados Unidos durante os anos 1960, ver descrição em Willis 1984; sobre o feminismo nos Estados Unidos nos anos 1990, ver Faludi 1991 e Brenner 1993. Sobre o infeliz casamento entre marxismo e feminismo, ver Hartman 1981. Para um exemplo do feminismo psicanalítico, ver Mitchell 1974. Acerca do feminismo na Grã-Bretanha, ver Barrett 1980.

11 Curiosamente John Fiske atribui a importação e a popularidade das teorias européias nos Estados Unidos e em outros países a um reaganismo que expunha a falsidade do consenso liberal e a realidade das divisões de classe e das desigualdades, o que, supostamente acabou por tornar os americanos pragmáticos sensíveis às teorias européias que ressaltavam o conflito, as desigualdades e a luta (1993: 40). Mas, na verdade, conforme argumentamos neste livro, a importação das teorias européias começou nos anos 1960 e intensificou-se nos anos 1970 e 1980, bem antes que o reaganismo expusesse as mentiras do consenso liberal.

veram início (e ainda persistem) guerras entre os que privilegiam a classe e os que privilegiam coisas como raça e sexo. Finalmente, prevaleceu uma tré-gua com o consenso de que todos esses determinantes de identidade social e da estruturação das categorias sociais são de fundamental importância para a vida social, a análise cultural e a subjetividade individual.

Nos anos 1980, os novos discursos teóricos globais trouxeram linguagens propícias à comunicação além-fronteiras, mas também disseminaram a globalização da febre teórica e das guerras entre teorias. As febres teóricas continuaram a proliferar, e de Berkeley a Bombaim, de Austin a Londres, emergiram novas sínteses de marxismo, feminismo, psicanálise, pós-estruturalismo e teorias pós-modernas, em que se reclamava um novo discurso da teoria que desse atenção às novas teorias críticas, produzindo discursos e sínteses teóricas em espiral, cada vez mais complexas. Intensificaram-se as guerras teóricas entre discursos que buscavam hegemonia e domínio. Cada nova teoria era proclamada por seus defensores como uma superteoria, chave para a cultura, a sociedade e o indivíduo. Descobertas de pensadores como Roland Barthes, Jacques Lacan, Michel Foucault, Louis Althusser, Jean Baudrillard, Jean-François Lyotard, Jacques Derrida e outras estrelas da "nova teoria francesa" foram entusiasticamente adotadas por seguidores que assumiam cada nova teoria como a obra finalmente descoberta que abriria caminho para a salvação teórica e política.

Ao longo dos anos 1980, várias cepas do pós-estruturalismo francês sofreram mutação, transformando-se em teoria pós-moderna (ver a genealogia em Best e Kellner, 1991 e o estudo da p. 40). Em certo sentido, a teoria pós-moderna ostenta as paixões dos anos 1960 sublimadas em discurso teórico. A fratura ou ruptura, desejada nos anos 1960, ruptura então descrita no discurso da revolução, é projetada para a própria história ou para domínios mais limitados da sociedade e da cultura. No entanto, as fraturas e rupturas apocalípticas postuladas nos anos 1960 como objetivo da luta política passam a ser descritas em algumas teorias pós-modernas como rupturas resultantes de novas tecnologias, sem o esforço da luta revolucionária, repetindo, portanto, os velhos discursos do determinismo tecnológico.

Ademais, alguns dos discursos do pós-modernismo também trazem as marcas da derrota no rescaldo dos anos 1960. As afirmações pós-modernas sobre a fragmentação do sujeito e as dúvidas referentes à eficácia da prática política são em parte efeitos da experiência de fragmentação do "movimento" político da época e da desintegração da política e do sujeito revolucionário. O nihilismo pós-moderno enuncia a experiência da derrota, da decepção, do desespero com a incapacidade dos movimentos dos anos 1960 de transformar mais radicalmente a vida social e cultural. No entanto, há uma versão mais positiva da teoria pós-moderna que traduz algumas das tendências progressistas e dos ganhos dos anos 1960 em discurso teórico

e prática cultural. O que Hal Foster (1983) chamou de "pós-modernismo da resistência" tenta desenvolver práticas teóricas e culturais contestadoras na atualidade, contra as características e práticas mais opressivas da cultura e da sociedade contemporâneas.

Nos anos 1990, muitos dos novos discursos teóricos alinharam-se sob o rótulo de "multiculturalismo". Afirmavam a alteridade e a diferença, bem como a importância de atender aos grupos marginalizados, minoritários e contestadores, antes excluídos do diálogo cultural. O multiculturalismo provocou novas guerras culturais, uma vez que, contra a ofensiva multicultural, os conservadores defenderam a cultura ocidental, com seus cânones ditados por grandes homens europeus (sobretudo). Opondo-se ao multiculturalismo, os conservadores (re)afirmavam o monoculturalismo, provocando um novo *round* de intensas guerras entre teorias e culturas, guerras que ainda estão sendo travadas.

Conforme vimos, cada novo produto da febre teórica era apresentado como solução para os dilemas correntes da teoria e da política, com uma reciclagem infundável de afirmações extravagantes a favor da natureza revolucionária de cada discurso teórico. Nessa conjuntura, porém, parece muito questionável procurar um novo Graal teórico que desvende os segredos do Ser, da cultura ou da sociedade. Em vez disso, como faz Foucault, talvez seja melhor conceber as teorias como instrumentos, como uma caixa de ferramentas, ou, usando metáfora mais antiga, como armas para atacar alvos específicos.¹² As "teorias" são, entre outras coisas, modos de ver, ópticas; são perspectivas que elucidam fenômenos específicos e que também têm certos pontos cegos e limitações que lhes restringem o foco. O termo "teoria" deriva da raiz grega *theoria*, que privilegia a visão; portanto, uma das funções da teoria é ajudar a ver e interpretar fenômenos e eventos. As teorias são, pois, modos de ver que propiciam o entendimento e modos de interpretar que focalizam a atenção em fenômenos específicos, em nexos, ou no sistema social como um todo.

A teoria pós-estruturalista conscientizou-nos para o fato de que teorias são construtos, produtos de discursos, práticas e instituições sociais específicas, e que, portanto, não transcendem seu próprio campo social. As teorias tradicionais que afirmam ser fundamento de verdade, conhecimento universal a transcender as condições sociais, ou metateoria dona da

¹² As metáforas muitas vezes são bem reveladoras, e a transformação da concepção das teorias como "armas da crítica" em "ferramentas" marca uma transformação da teoria revolucionária em formas mais brandas de pragmatismo e contextualismo. Mesclando essas perspectivas, argumentaremos que as teorias podem ser ferramentas ou armas, dependendo do contexto, das intenções e do uso - uma teoria contextualista, sem dúvida, mas com intuito radical.

verdade a transcender os interesses de teorias particulares, têm sido amplamente rejeitadas; o mesmo ocorre com teorias positivistas que afirmam ser a ciência um modo privilegiado de verdade a que todas as teorias devem aspirar. Contra o positivismo, admite-se em geral que não existe percepção imaculada, e que ver, interpretar, explicar, etc. são atos mediados por discursos teóricos e participantes de pressupostos teóricos.

Logo, segundo essa concepção mais modesta de teoria, as teorias são vistas como ferramentas que nos ajudam a enxergar, atuar e movimentar por campos sociais específicos, indicando fenômenos relevantes, estabelecendo nexos, interpretando e criticando, e talvez explicando e prevendo determinados estados de coisas. As teorias oferecem recursos para falar de experiências, discursos, práticas, instituições e relações sociais comuns. Também indicam conflitos e problemas, fornecendo recursos para discutí-los e para procurar soluções.

Assim, as teorias elucidam as realidades sociais e ajudam os indivíduos a entender seu mundo. Para isso, usam conceitos, imagens, símbolos, argumentos e narrativas. A metateoria (isto é, teoria sobre teoria) contemporânea frequentemente nota que as teorias têm componentes literários; contam histórias, utilizam a retórica e os símbolos, e, assim como os textos literários, ajudam a explicar nossa vida.¹³ Contudo, também têm componentes cognitivos que abstraem em conceitos teóricos características comuns de seu domínio, como quando a teoria crítica da sociedade analisa as estruturas do capitalismo, o patriarcado ou as classes sociais. As teorias sociais dão-nos mapas dos campos sociais que orientam os indivíduos a perceber o modo como suas sociedades são construídas. As categorias da teoria social conceituam as estruturas, as relações e as instituições que criam o terreno para a vida social e diária.

Portanto, as teorias sociais são dispositivos heurísticos para interpretar e tornar inteligível a vida social. Elucidam o contexto da ação social e orientam as pessoas em suas interações sociais cotidianas. As teorias sociais muitas vezes fornecem um quadro geral graças ao qual os indivíduos podem contextualizar sua experiência no campo mais amplo das relações e das instituições sociais. Também podem elucidar determinados eventos e feitos por meio da análise de seus constituintes, suas relações e seus efeitos. A teoria social dialética estabelece nexos entre partes isoladas da sociedade, mostrando, por exemplo, de que modo a economia se insere nos processos da cultura da mídia e estrutura o tipo de texto que é produzido nas indústrias culturais. Ou então mostra de que modo o ato de ouvir música é mediado por determinadas tecnologias, espaços culturais e institui-

13 Ver Ricoeur 1970; Simons 1990; e Lepenies 1988.

ções (Berland, *in* Grossberg et al. 1992). A dialética é a arte de estabelecer nexos e relações das partes do sistema entre si e com o sistema como um todo. Portanto, uma teoria crítica da sociedade contém mapeamentos do modo como a sociedade se organiza como um todo, delineando suas estruturas, instituições, práticas e discursos fundamentais, e o modo como eles se combinam formando um sistema social.

A teoria crítica da sociedade pode utilizar o conceito de articulação para indicar de que modo vários componentes sociais se organizam na produção - digamos - da hegemonia conservadora ou da popularidade de uma Madonna. O conceito de articulação foi introduzido por estudos culturais britânicos e tornou-se fundamental para a sua prática (ver Hall, 1986b; Grossberg, 1992; e a rápida genealogia desse conceito em Jameson, 1994). Os estudos culturais delineiam o modo como as produções culturais articulam ideologias, valores e representações de sexo, raça e classe na sociedade, e o modo como esses fenômenos se inter-relacionam. Portanto, situar os textos culturais em seu contexto social implica traçar as articulações pelas quais as sociedades produzem cultura e o modo como a cultura, por sua vez, conforma a sociedade por meio de sua influência sobre indivíduos e grupos.

A teoria crítica da sociedades conceitua as estruturas de dominação e resistência. Indica formas de opressão e dominação em contraste com forças de resistência que podem servir de instrumentos de mudança. Elucida as possibilidades de transformação e progresso social, bem como os perigos da intensificação da dominação social. A teoria crítica da sociedade, portanto, gira em torno da prática social e pode ajudar na construção de sociedades melhores ao mostrar o que precisa ser transformado, que tipo de ação pode produzir a transformação e que estratégias e táticas podem ter sucesso na promoção das transformações sociais progressistas.

Por isso, as teorias críticas da sociedade são armas de crítica e instrumentos da prática, bem como mapas cognitivos. Indicam os aspectos da sociedade e da cultura que devem ser desafiados e mudados, e desse modo tentam informar e inspirar a prática política. A teoria orientada pela prática também propõe certos objetivos e valores que devem ser realizados e esboça caminhos de transformação da sociedade para melhorá-la, aumentar a liberdade e a felicidade humana. Cria vocabulários que ajudam a mobilizar respostas a problemas e questões sociais, objetivando assim a intervenção na esfera pública.

Como notamos, a situação atual caracteriza-se por uma espantosa multiplicidade de paradigmas teóricos em competição. Diferentes teorias podem ser usadas para diversos propósitos em situações díspares. A utilidade ou não de determinadas teorias depende da tarefa em pauta e do fato de a teoria em questão ser apropriada a essa tarefa. A teoria, como esperamos demonstrar nos estudos que se seguem, pode ser útil, mas é erro gra-

ve acreditar que há uma superteoria ou narrativa-mestra que forneça as chaves da interpretação ou da explicação a todos os nossos problemas intelectuais e políticos. Conseqüentemente, em vez de preconizar uma nova superteoria ou de privilegiar uma grande síntese das teorias já existentes, lançaremos mão de certo número de teorias críticas, apresentando alguns exemplos daquilo que chamamos de teoria social multiperspectívica e de estudos culturais da mídia.¹⁴

As sociedades contemporâneas demandam constantes mapeamentos e remapeamentos devido à intensidade das mudanças e da velocidade das transformações sociais em curso. Estamos vivendo uma época de intensas modificações, e muitas das teorias atuais sobre a sociedade descrevem aspectos delas, sendo, portanto, pertinentes em vários contextos específicos. Nenhuma, porém, conta toda a história, e todas as teorias contemporâneas têm suas limitações e pontos cegos, além de dar suas contribuições. Conseqüentemente, propomos combinar várias teorias sociais contemporâneas a fim de achar alguns modos de elucidar e comentar fenômenos e desenvolvimentos de nossa era.¹⁵ Os mapeamentos de cada teoria propiciam alguma nova compreensão, mas em geral são limitados de algum modo. Algumas teorias são então úteis para certas tarefas (por exemplo, ideologia marxista como crítica para a análise de classes e da hegemonia), enquanto outras teorias são úteis para outras finalidades (por exemplo, feminismo para interrogar as questões entre sexos, ou a teoria *queer* para estudar a construção da sexualidade e das preferências sexuais, etc.). Nenhuma teoria poderia tratar de todos os tópicos ou elucidar todas as facetas da vida social. Portanto, é preciso escolher as teorias que serão desenvolvidas, segundo as tarefas que devam ser cumpridas.

Para as finalidades deste estudo, adotaremos, portanto, uma abordagem contextualista pragmática da teoria, usando algumas teorias críticas para certas tarefas específicas e outras para tarefas diferentes. A abordagem multiperspectívica implica que, quanto mais teorias se têm à disposição, mais tarefas poderão ser cumpridas e mais específicos serão os objetos e temas que poderão ser tratados. Além disso, quanto mais perspectivas incidirem sobre um fenômeno, melhor poderá ser a percepção ou o entendi-

14 A noção de teoria social e estudos culturais multiperspectívicos está esboçada em Kellner 1991; Best e Kellner 1991; e elaborada neste livro.

15 Jameson (1991) e Harvey (1989) combinam teoria marxista com teoria pós-moderna para obterem novas perspectivas sobre a sociedade contemporânea, enquanto outros teóricos assumem posições clássicas mais unívocas na linha marxista, weberiana, feminista ou outra, para tratarem da sociedade contemporânea, ou então desenvolvem novos modelos e perspectivas teóricas; para um apanhado das perspectivas contemporâneas na teoria social, ver Ritzer 1990.

mento deste. Sem dúvida, uma perspectiva poderosa e inovadora (como a psicanálise ou o feminismo) pode ser mais útil na elucidação ou na explicação de certos fenômenos do que uma combinação eclética de múltiplas perspectivas, mas a combinação de abordagens poderosas como o marxismo, o feminismo, o pós-estruturalismo e outros pontos de vista teóricos contemporâneos podem produzir mais análises aprofundadas e úteis do que as produzidas por uma perspectiva só. Ademais, um marxismo enriquecido pelo feminismo e pela psicanálise é diferente de uma teoria desprovida de tais perspectivas e seguramente mais útil.

Como tentamos mostrar nesta coleção, diferentes tópicos e questões exigem diversos métodos e abordagens. Na verdade, em todo este livro tentamos substanciar nossa posição teórica, que é apenas esboçada aqui, e acreditamos que só por meio de estudos concretos as teorias podem ser desenvolvidas e testadas, comprovando-se sua eficácia hermenêutica e crítica. E a eficácia política de uma teoria só pode ser desenvolvida e testada por meio do exame de seus efeitos sobre a prática. Se uma teoria elucida um fenômeno como a MTV e altera a sua recepção (ou talvez sua rejeição), ou se inspira a produção de práticas contestadoras na mídia, então essa teoria se mostrará valiosa tanto em seus efeitos teóricos quanto políticos.

O teste de um teoria consiste, pois, em seu uso, seu desenvolvimento e seus efeitos. Dessa perspectiva, as teorias são vistas como úteis ou deficientes em sua aplicação e em seus efeitos. As abordagens contextual-pragmática e multiperspectívica, portanto, trabalham juntas a fim de abrir a investigação teórica para uma multiplicidade de discursos e métodos. As teorias e os discursos são mais ou menos úteis dependendo da questão em pauta, da aplicação específica da teoria nas mãos do teórico e dos objetivos pretendidos. Nas próximas seções, diremos que teorias os que nos engajamos na análise da interseção de cultura, sociedade e política (em que consistem os estudos culturais) achamos mais úteis. No entanto, não pretendemos apresentar uma história ou uma genealogia das trajetórias dos estudos culturais. Não faremos um resumo dos trabalhos das várias tradições de estudos culturais, mas, em vez disso, desejamos intervir nos debates contemporâneos, firmando nossas posições no campo das problemáticas atuais. Por isso, no estudo que se segue, explicitamos apenas posições que sentimos serem produtivas para um estudo cultural da mídia, ou indicamos posições das quais estamos nos distanciando.¹⁶

16 Existem muitos estudos sobre a história e a genealogia dos estudos culturais; ver Hall 1980a; Johnson 1985/6; Fiske 1986a; O'Connor 1989; Turner 1990; Grossberg 1989; Brantlinger 1990; Agger 1991; During 1993; e Aronowitz 1993. Ver também os artigos in Grossberg et al. 1992 e During 1993.

ABORDAGENS AOS ESTUDOS CULTURAIS

A metateoria e os modelos da teoria social e da crítica cultural que propomos aqui foram especialmente influenciados pela Escola de Frankfurt, pelos estudos culturais britânicos e pela teoria pós-moderna/pós-estruturalista. Como mencionamos, a Escola de Frankfurt inaugurou os estudos críticos de comunicação e cultura de massa e desenvolveu um primeiro modelo de estudo cultural. Há na verdade muitas tradições e muitos modelos de estudo cultural, que vão desde os neomarxistas, desenvolvidos por Lukács, Gramsci, Bloch e a Escola de Frankfurt nos anos 1930, até os feministas e psicanalíticos. Na Grã-Bretanha e nos Estados Unidos, há uma antiga tradição de estudo cultural que precedeu a escola de Birmingham.¹⁷ As principais tradições de estudos culturais combinam – como podem – teoria social, análise cultural, história, filosofia e intervenções políticas específicas, superando a divisão acadêmica convencional do trabalho por meio da superação da especialização que divide o campo de estudo da mídia, da cultura e das comunicações. O estudo cultural, portanto, opera com uma concepção interdisciplinar que utiliza teoria social, economia, política, história, comunicação, teoria literária e cultural, filosofia e outros discursos teóricos.

As abordagens interdisciplinares à cultura e à sociedade transpõem os limites existentes entre várias disciplinas acadêmicas. Em particular, propugnam que não nos devemos deter nos confins de um texto, mas devemos procurar saber como ele se encaixa nos sistemas de produção textual e de que modo vários textos fazem parte de sistemas de gêneros ou tipos de produção e têm uma construção intertextual. *Rambo* é um filme, por exemplo, que se insere no gênero dos filmes de guerra e num ciclo específico de filmes de retorno-ao-Vietnã (ver a análise no capítulo 2). No entanto, não devemos nos deter nos confins da intertextualidade, mas devemos nos mover do texto para seu contexto, para a cultura e a sociedade que constituem o texto e nas quais ele deve ser lido e interpretado. Pois *Rambo* também repete os discursos direitistas sobre os prisioneiros de guerra que ficaram no Vietnã e a necessidade de superar a síndrome do Vietnã (ou seja, a vergonha de ter perdido a guerra e a relutância em usar novamente o poderio militar americano). Por isso, a interpretação do texto cinematográfico de *Rambo* implica o uso de teoria cinematográfica, história social, análise política e crítica ideológica, além de outros modos de crítica cultural, como ilustraremos no próximo capítulo.

¹⁷ Acerca das primeiras tradições de estudos culturais nos Estados Unidos, ver Carey, 1989, e Aronowitz 1993; quanto à Grã-Bretanha, ver Davies, no prelo.

A abordagem interdisciplinar, portanto, implica a ultrapassagem de fronteiras entre disciplinas na ida do texto ao contexto, portanto dos textos à cultura e à sociedade.¹⁸ A ultrapassagem das linhas divisórias inevitavelmente nos impele para as fronteiras de classe, sexo, raça, sexualidade, etnia e outras características que distinguem os indivíduos uns dos outros e por meio das quais as pessoas constroem sua identidade. Portanto, a maioria das formas de estudo cultural e a maior parte da teoria crítica da sociedade incorporaram o feminismo e as várias teorias multiculturais, enriquecendo seus projetos com substância teórica e política extraída dos novos discursos críticos e multiculturais que emergiram a partir dos anos 1960.

Os estudos culturais interdisciplinares, pois, recorrem a uma gama dispar de campos a fim de teorizar a complexidade e as contradições dos múltiplos efeitos de uma ampla variedade de formas de mídia/cultura/comunicações em nossa vida e demonstram como essas produções servem de instrumento de dominação, mas também oferecem recursos para a resistência e a mudança. No esboço que se segue, indicamos em primeiro lugar de que modo a Escola de Frankfurt desenvolveu uma abordagem inicial aos estudos da mídia à qual ainda vale a pena atentar, embora também identifiquemos algumas de suas limitações. A seguir abordaremos os estudos culturais britânicos que atualmente rivalizam com a teoria pós-moderna em popularidade e atenção como abordagem crítica ao estudo da cultura e da sociedade, indicando suas contribuições, mas também algumas de suas restrições. Depois, falaremos sobre o pós-modernismo em teoria social e cultural, expondo algumas das tentativas de desenvolver estudos culturais pós-modernos. Nos estudos seguintes, focalizaremos sobretudo os aspectos dessas tradições que acreditamos serem úteis hoje para os estudos culturais, ao mesmo tempo que indicamos algumas limitações que, na nossa opinião, deturparam certas formas de estudo cultural nos dias de hoje.

A ESCOLA DE FRANKFURT

A Escola de Frankfurt inaugurou o estudo crítico da comunicação nos anos 1930 e combinou economia política dos meios de comunicação, análise cultural dos textos e estudos de recepção pelo público dos efeitos so-

¹⁸ Raymond Williams foi especialmente importante para os estudos culturais por ter ressaltado fronteiras e suas transposições. Assim como a Escola de Frankfurt, ele sempre viu a interconexão entre cultura e comunicação e suas conexões com a sociedade em que são produzidas, distribuídas e consumidas. Williams também viu o modo como os textos personificam os conflitos e os discursos políticos nos quais se inserem e que produzem.

ciais e ideológicos da cultura e das comunicações de massa.¹⁹ Seus proponentes cunharam a expressão "indústria cultural" para indicar o processo de industrialização da cultura produzida para a massa e os imperativos comerciais que impeliam o sistema. Os teóricos críticos analisavam todas as produções culturais de massa no contexto da produção industrial, em que os produtos da indústria cultural apresentavam as mesmas características dos outros produtos fabricados em massa: transformação em mercadoria, padronização e massificação. Os produtos das indústrias culturais tinham a função específica, porém, de legitimar ideologicamente as sociedades capitalistas existentes e de integrar os indivíduos nos quadros da cultura de massa e da sociedade.

As análises da música popular feitas por Adorno, os estudos de Lowenthal sobre literatura popular e revistas, os estudos de Herzog sobre as novelas de rádio e as perspectivas e críticas da cultura de massa desenvolvidas no famoso estudo de Horkheimer e Adorno sobre a indústria cultural (1972) são tantos exemplos da utilidade da abordagem da Escola de Frankfurt. Ademais, em suas teorias sobre a indústria cultural e em suas críticas à cultura de massa, foram os primeiros a analisar sistematicamente e a criticar a cultura e as comunicações de massa no âmbito da teoria crítica da sociedade. Em particular, foram os primeiros a ver a importância daquilo que chamaram de "indústria cultural" na reprodução das sociedades contemporâneas, uma vez que as chamadas cultura e comunicações de massa ocupam posição central entre as atividades de lazer, são importantes agentes de socialização, mediadoras da realidade política e devem, por isso, ser vistas como importantes instituições das sociedades contemporâneas, com vários efeitos econômicos, políticos, culturais e sociais.²⁰

No entanto, há sérias deficiências no programa original da teoria crítica que exigem uma reconstrução radical do modelo clássico de indústria cultural (Kellner, 1989a). A superação de suas limitações compreendia: análise mais concreta da economia política da mídia e dos processos de produção da cultura; investigação mais empírica e histórica da construção da indústria da mídia e de sua interação com outras instituições sociais; mais estudos de recepção por parte do público e dos efeitos da mídia; e in-

19 Sobre a teoria da indústria cultural da Escola de Frankfurt, ver Horkheimer e Adorno 1972; a antologia organizada por Rosenberg e White 1957; o manual de leitura organizado por Bronner e Kellner 1989; e o estudo da abordagem da Escola de Frankfurt em Kellner 1989a.

20 Analisamos alguns desses efeitos do ponto de vista de uma teoria crítica reconstruída nas análises do cinema de Hollywood com Michael Ryan (1988), em dois livros sobre a televisão americana (Kellner, 1990a e 1992b), e numa série de estudos sobre a cultura da mídia, alguns dos quais foram coligidos aqui.

corporação de novas teorias e métodos culturais numa teoria crítica reconstruída da cultura e da mídia. Cumulativamente, tal reconstrução do projeto clássico da Escola de Frankfurt atualizaria a teoria crítica da sociedade e sua atividade de crítica cultural ao incorporar os desenvolvimentos contemporâneos da teoria social e cultural nos esforços da teoria crítica.

Além disso, a dicotomia da Escola de Frankfurt entre cultura superior e inferior é problemática e deve ser substituída por um modelo que tome a cultura como um espectro e aplique semelhantes métodos críticos a todas as produções culturais que vão desde a ópera até a música popular, desde a literatura modernista até as novelas. Em particular, é extremamente problemático o modelo de cultura de massa monolítica da Escola de Frankfurt em contraste com um ideal de "arte autêntica", modelo este que limita os momentos críticos, subversivos e emancipatórios a certas produções privilegiadas da cultura superior. A posição da Escola de Frankfurt, de que toda cultura de massa é ideológica e aviltada, tendo como efeito engodar uma massa passiva de consumidores, é também questionável. Em vez disso, devemos ver os momentos críticos e ideológicos em toda o espectro da cultura, e não limitar os momentos críticos à cultura superior, identificando como ideológicos todos os da cultura inferior. Também precisamos pensar na possibilidade de se detectarem momentos críticos e subversivos nas produções da indústria cultural assim como nos clássicos canonizados da cultura superior modernista que a Escola de Frankfurt parecia privilegiar como lugar de contestação e emancipação artística.²¹ Ademais, é preciso fazer a distinção entre a codificação e a descodificação das produções da mídia, reconhecendo que um público ativo freqüentemente produz seus próprios significados e usos para os produtos da indústria cultural.

No entanto, é precisamente a focagem crítica da cultura da mídia, a partir das perspectivas de mercadorização, reificação, ideologia e dominação, que constitui um modelo útil para corrigir as abordagens mais populistas e acriticas à cultura da mídia, que tendem a subjugar os pontos de vista críticos. Embora parcial e unilateral, a abordagem da Escola de Frankfurt fornece instrumental para criticar as formas ideológicas e aviltadas da cultura da mídia e indica os modos como ela reforça as ideologias que legitimam as

21 Houve, sem dúvida, algumas exceções e restrições a esse modelo "clássico". Adorno teria eventualmente notado um momento crítico ou utópico na cultura de massa e a possibilidade de recepção contrária do público; ver os exemplos *in* Kellner, 1989a. Mas, embora possam ser encontrados momentos que põem em xeque a divisão mais radical entre alta e baixa cultura e o modelo de cultura de massa consistente apenas em ideologia e modos de manipulação que integram os indivíduos na sociedade e na cultura existentes, em geral o modelo da Escola de Frankfurt é ostensivamente redutor e monolítico, precisando, portanto, de uma reconstrução radical - o que tentamos fazer nas últimas duas décadas.

formas de opressão. Conforme argumentamos no capítulo 2 e em todo o livro, a crítica à ideologia é um componente fundamental dos estudos culturais, e a Escola de Frankfurt contribuiu de maneira inestimável para inaugurar críticas sistemáticas e consistentes da ideologia na indústria cultural.

Ademais, no nível da metateoria, o trabalho da Escola de Frankfurt precedeu a divisão do campo dos estudos de mídia em subáreas especializadas com modelos e métodos em disputa. Essa divisão é documentada no artigo "Ferment in the field", do número de 1983 do periódico *Journal of Communications* (Vol. 33, Nº 3 [verão de 1983]), em que alguns dos participantes da discussão acerca dos últimos progressos dos estudos sobre meios de comunicação notavam uma divisão do campo entre a abordagem culturalista, cuja principal ênfase é posta nos textos, em oposição a abordagens mais empíricas no estudo das comunicações de massa. A abordagem culturalista, na época, era fortemente textual; centrava-se na análise e na crítica de todas as formas de comunicação como produção cultural e usava métodos extraídos sobretudo das humanidades. Os métodos das pesquisas em comunicações, em compensação, empregavam metodologias mais empíricas, que variavam desde pesquisas quantitativas diretas e estudos etnográficos de casos ou domínios específicos, até pesquisas históricas especializadas. Nessa área, os tópicos compreendiam análise da economia política da mídia, recepção pelo público e estudo dos efeitos da mídia, história da mídia, interação das instituições da mídia com outros domínios da sociedade e coisas semelhantes.

Alguns dos participantes do simpósio promovido em 1983 pela publicação *Journal of Communications* sugeriram uma boa tolerância entre as diferentes abordagens ou modos como as várias abordagens se complementavam ou podiam ser integradas. Na superação da divisão entre estudos culturais e de comunicação, eu diria que a abordagem da Escola de Frankfurt é inestimável por oferecer um modelo integral que transcende as divisões contemporâneas nos estudos de mídia, cultura e comunicações.²² Seus estudos dissecaram a interconexão entre cultura e comunicação nas produções que reproduziam a sociedade existente apresentando de modo positivo as normas e práticas sociais e legitimando a organização

22 O campo das comunicações foi inicialmente cindido numa divisão descrita por Lazarsfeld (1941), em publicação da Escola de Frankfurt sobre as comunicações de massa, entre a escola crítica associada ao Instituto de Pesquisas Sociais e a pesquisa administrativa, que Lazarsfeld definiu como pesquisa feita dentro dos parâmetros das instituições estabelecidas e que ofereceria material útil a essas instituições - pesquisa com a qual o próprio Lazarsfeld se identificaria. Assim, foi a Escola de Frankfurt que inaugurou a pesquisa crítica nas comunicações, e nossa opinião é que um retorno a uma versão reconstruída do modelo original seria útil para os estudos de mídia e cultura hoje em dia.

capitalista da sociedade. A Escola de Frankfurt fez sua análise no âmbito da teoria crítica da sociedade, integrando assim estudos de comunicação e cultura no contexto do estudo da sociedade capitalista e dos modos como as comunicações e a cultura se davam nessa ordem, bem como os papéis e funções que assumiam. A Escola de Frankfurt também evidenciou a inadequação dos métodos quantitativos para estabelecer relações qualitativas e produziu métodos de análise das complexas relações entre textos, públicos e contextos, bem como do relacionamento entre as indústrias da mídia, o Estado e as economias capitalistas. Portanto, o estudo da comunicação e da cultura foi integrado na teoria crítica da sociedade e tornou-se importante parte de uma teoria da sociedade contemporânea, uma vez que a cultura e a comunicação estavam desempenhando papel cada vez mais significativo.²³

OS ESTUDOS CULTURAIS BRITÂNICOS E SEU LEGADO

A Escola de Frankfurt desenvolveu seu modelo de indústria cultural entre as décadas de 1930 e 1950, e a seguir não desenvolveu nenhuma abordagem significativamente nova ou inovadora para a cultura da mídia. Os estudos culturais britânicos surgiram nos anos 1960 como um projeto de abordagem da cultura a partir de perspectivas críticas e multidisciplinares que foi instituído na Inglaterra pelo Birmingham Centre for Contemporary Cultural Studies e outros.²⁴ Os estudos culturais britânicos situam a cultura no âmbito de uma teoria da produção e reprodução social, especificando os modos como as formas culturais serviam para aumentar a

23 No modelo de teoria crítica dos anos 1930, supunha-se que a teoria fosse um instrumento da prática política. No entanto, a formulação da teoria da indústria cultural por Horkheimer e Adorno (1972 [1947]) nos anos 1940 fez parte de uma fase mais pessimista desses pensadores, na qual eles evitaram a política concreta e em geral situaram a resistência nos indivíduos críticos, como eles mesmos, e não em grupos, movimentos ou práticas sociais oposicionistas. Por isso, a Escola de Frankfurt, em última análise, é fraca na formulação das práticas de oposição e nas estratégias culturais contra-hegemônicas.

24 Fizemos um mergulho na problemática dos estudos culturais britânicos a partir de 1975, quando de nossa participação num grupo de estudo em Austin, Texas, e escrevemos a Stuart Hall, do Birmingham Centre for Contemporary Cultural Studies. Ele respondeu com um longa carta em que descrevia a história do Centro e com a qual nos mandava uma série de dissertações suas mimeografadas, que foram atentamente estudadas por nosso grupo. Nos anos que se seguiram, lemos todos os seus estudos, artigos e livros, e assim surgiu o primeiro grupo americano de estudos culturais em Austin, Texas. Ver resenha feita por este autor sobre os estágios iniciais do projeto Birmingham in *Theory, Culture, and Society*, Vol. 1, Nº 1 (1980).

dominação social ou para possibilitar a resistência e a luta contra a dominação. A sociedade é concebida como um conjunto hierárquico e antagonista de relações sociais caracterizadas pela opressão das classes, sexos, raças, etnias e estratos nacionais subalternos. Baseando-se no modelo gramsciano de hegemonia e contra-hegemonia, os estudos culturais analisam as formas sociais e culturais "hegemônicas" de dominação, e procura forças "contra-hegemônicas" de resistência e luta.²⁵

Para Gramsci, as sociedades mantêm a estabilidade por meio de uma combinação de força e hegemonia, em que algumas instituições e grupos exercem violentamente o poder para conservar intactas as fronteiras sociais (ou seja, polícia, forças militares, grupos de vigilância, etc.), enquanto outras instituições (como religião, escola ou a mídia) servem para induzir anuência à ordem dominante, estabelecendo a hegemonia, ou o domínio ideológico, de determinado tipo de ordem social (por exemplo, capitalismo liberal, fascismo, supremacia branca, socialismo democrático, comunismo, ou seja lá o que for).

A teoria da hegemonia implicava a análise dos sistemas vigentes de dominação e o modo como determinados grupos políticos obtêm poder hegemônico (por exemplo, thatcherismo ou reaganismo) *assim como* a delimitação de forças, grupos e idéias contra-hegemônicas que contestariam e subverteriam a hegemonia existente. Os estudos culturais britânicos foram assim vinculados a um projeto político de transformação social em que a localização de formas de dominação e resistência ajudariam o processo de luta política.

Richard Johnson, nas discussões ocorridas durante uma conferência proferida na Universidade do Texas em 1990 sobre estudos culturais, enfatizou que é preciso fazer uma distinção entre o conceito pós-moderno de "diferença" e a noção de Birmingham sobre "antagonismo", uma vez que o primeiro conceito muitas vezes se refere a uma concepção liberal de reconhecimento e tolerância das diferenças, enquanto a noção de antagonismo se refere a forças estruturais de dominação, em que as relações assimétricas de poder existem em locais de conflito. Há, na verdade, uma importante distinção entre meras oposições e diferenças (tais como em cima/embaixo, dia/noite, 0/1), por meio das quais os sistemas linguísticos são formados e nos quais os termos oponentes são opostos e iguais, e as relações de antagonismo (trabalhadores/patrões, homens/mulheres, brancos/pretos) em que os termos da diferença são de poder desigual e existem em relações de desigualdade e antagonismo. Em tais relações, os oprimidos lutam para superar as estruturas de dominação em várias arenas.

²⁵ Gramsci, 1971 e 1992 e Hall, 1986a. Elucidamos e ilustramos melhor o conceito de hegemonia nos próximos capítulos.

O ponto-chave aqui é que as lutas focalizadas pelos estudos culturais críticos são contra a dominação e a subordinação. O que estamos preocupados em desenvolver não é qualquer luta e qualquer resistência, mas sim a luta contra a dominação e contra as relações estruturais de desigualdade e opressão ressaltadas pelos estudos culturais críticos.

Portanto, esses estudos situam a cultura num contexto sócio-histórico no qual esta promove dominação ou resistência, e critica as formas de cultura que fomentam a subordinação. Desse modo, os estudos culturais podem ser distinguidos dos discursos e das teorias idealistas, textualistas e extremistas que só reconhecem as formas linguísticas como constituintes da cultura e da subjetividade. Os estudos culturais, ao contrário, são materialistas porque se atêm às origens e aos efeitos materiais da cultura e aos modos como a cultura se imbrica no processo de dominação ou resistência.

Por isso, essa forma de estudo exige uma teoria social que analise o sistema e a estrutura da dominação e das forças de resistência. Como as relações econômicas e de capital desempenharam papel fundamental na estruturação das sociedades contemporâneas (muitas vezes designadas como sociedades "capitalistas" ou "capitalistas democráticas"), o marxismo desempenhou importante papel desde o começo dos estudos culturais, embora tenham sido travadas ferozes batalhas em torno das formas da teoria marxista que deveriam ser usadas, e mais recentemente tenha havido forte rejeição às perspectivas marxistas (ver Bennett, 1992 e Fiske, 1993).²⁶ Classicamente, porém, os estudos culturais vêem a sociedade como um sistema de dominação em que certas instituições como a família, a escola, a igreja, o trabalho, a mídia e o Estado controlam os indivíduos e criam estruturas de dominação contra as quais os indivíduos que almejam maior liberdade e poder devem lutar.

Os estudos culturais, portanto, assim como a teoria crítica da Escola de Frankfurt, desenvolvem modelos teóricos do relacionamento entre a economia, o Estado, a sociedade, a cultura e a vida diária, dependendo, pois, das problemáticas da teoria social contemporânea. No entanto, também utilizam muito as teorias da cultura. O ponto crucial é que subvertem a distinção entre a cultura superior e inferior - como a teoria pós-moderna e diferentemente da Escola de Frankfurt - e, assim, valorizam formas culturais como cinema, televisão e música popular, deixadas de lado pelas abordagens anteriores, que tendiam a utilizar a teoria literária para analisar as formas culturais ou para focalizar sobretudo, ou mesmo apenas, as produções da cultura superior.

²⁶ Muitos dos documentos programáticos de Stuart Hall discutem a apropriação do marxismo pelos estudos culturais britânicos, especialmente o marxismo de Gramsci e Althusser (ver Hall 1980a; 1986a; 1986b; e 1992).

Contudo, como argumentou Aronowitz (1993: 127 ss.), os estudos culturais britânicos tenderam a ignorar a cultura superior, eliminando-a, com raras exceções, de seu campo de investigação. Nesse aspecto, podem ser contrapostos à Escola de Frankfurt, que celebrou as qualidades oposicionistas de certas espécies de cultura superior (especialmente o modernismo crítico), e ao pós-modernismo, reação estética ao alto modernismo, que misturava características das chamadas culturas superior e inferior. Os estudos culturais britânicos, porém, em geral deixaram de tratar do modernismo ou de outras formas de cultura superior, e, desse modo, deixaram de ver o potencial de contestação e subversão, assim como a ideologia, de obras que alguns de seus expoentes deixaram de lado por considerarem cultura elitista. Isso é curioso, visto que um grupo de teóricos da revista *Screen*, que era de notável importância no desenvolvimento da teoria cultural na Grã-Bretanha e em outros países durante os anos 1970, celebraram a qualidade oposicionista do modernismo contra formas de realismo e cultura da mídia, reproduzindo, assim, a divisão operada pela Escola de Frankfurt. Em retrospectiva, parece melhor considerar a força e os efeitos conservadores e oposicionistas de todas as formas de cultura. No entanto, também devemos rejeitar a rígida divisão entre cultura superior e inferior, que viciou a Escola de Frankfurt e a teoria da revista *Screen*, as quais reservaram os efeitos emancipatórios apenas para os produtos do modernismo oposicionista, enquanto deixavam de lado todas as formas de cultura popular ou de massa como mera ideologia.

Uma questão de terminologia

A inovação dos estudos culturais britânicos, então, consistiu em ver a importância da cultura da mídia e o modo como ela está implicada nos processos de dominação e resistência. No entanto, há alguma discussão em torno da terminologia apropriada para descrever os objetos dessas formas de cultura que permeiam a vida cotidiana na forma de coisas familiares como o rádio ou a televisão. Raymond Williams e os componentes da escola de Birmingham foram responsáveis pela rejeição do termo "cultura de massa", que, segundo argumentam (com propriedade, na nossa opinião), tende a ser elitista, criando uma oposição binária entre alto e baixo, oposição essa que despreza "as massas" e sua cultura. O conceito de "cultura de massa" também é monolítico e homogêneo, portanto neutraliza contradições culturais e dissolve práticas e grupos oposicionistas num conceito neutro de "massa".

No entanto, rejeitaríamos a expressão "cultura popular", que John Fiske (1989a e 1989b) e outros expoentes dos estudos culturais contemporâneos adotaram sem problematizar (por exemplo, Grossberg, 1989 e

1992). O termo "popular" sugere que a cultura da mídia provém do povo. Também implica o fato de ser uma forma de cultura de cima para baixo, que muitas vezes reduz o público a receptor passivo de significados mastigados. Da maneira como é usada por Fiske, Grossberg e outros, a expressão "cultura popular" destrói a distinção entre cultura produzida pelo povo, ou pelas "classes populares", e a cultura da mídia produzida para as massas, deitando-se assim num "populismo cultural" (McGuigan, 1992) que muitas vezes celebra de modo acrítico a cultura da mídia e de consumo.

Inicialmente, o termo "popular" foi usado por dois fundadores dos estudos culturais britânicos para indicar uma cultura relativamente autônoma da classe trabalhadora, que era "do povo".²⁷ O discurso do "popular" também foi utilizado por muito tempo na América Latina e em outros lugares, para descrever a arte produzida pelo povo e para o povo, como esfera oposta à cultura dominante ou hegemônica, que é muitas vezes uma cultura colonialista, imposta de cima para baixo. Portanto, na América Latina e em outros lugares, a expressão "forças populares" indica os grupos que lutam contra a dominação e a opressão, enquanto "cultura popular" indica a cultura do povo, feita pelo povo e para o povo, no sentido de que o povo produz essa cultura e participa das práticas culturais que articulam suas experiências e aspirações. Portanto, chamar de "cultura popular" os produtos comerciais da indústria cultural feitos para as massas oblitera uma distinção entre dois tipos bem diferentes de cultura.

O conceito de "cultura popular" também contém laivos laudatórios associados à Popular Culture Association, que frequentemente faz afirmações acríticas sobre tudo o que é "popular". Como esse termo é vinculado, nos Estados Unidos, a indivíduos e grupos que muitas vezes se esquivam de abordagens críticas, teorizantes e políticas à cultura, é arriscado usar a expressão "cultura popular," embora Fiske tenha tentado conferir-lhe uma inflexão condizente com a abordagem populista de esquerda e socialmente crítica dos estudos culturais. Numa entrevista de 1991, Fiske define como "popular" aquilo que o público faz com as mercadorias da indústria cultural e aquilo para que as utiliza (ver também Fiske 1989a e 1989b). Argumenta que os progressistas devem apropriar-se do termo "popular," tirando-o do poder dos conservadores e liberais e usando-o como parte de um arsenal de conceitos numa política cultural de contestação e resistência (discussão em Austin, setembro de 1990).

Conseqüentemente, mesmo o vocabulário dos estudos culturais é contestado, não havendo acordo em torno dos termos básicos usados para descrever seu campo. Na verdade, nos últimos anos, surgiram novas esco-

²⁷ Ver Hoggart 1958 e Williams 1958, e as discussões sobre o "popular" in Hall 1980a; McGuigan 1992; e Aronowitz 1993.

las de estudos culturais na Austrália, no Canadá, nos Estados Unidos e em outros países, utilizando diferentes métodos, conceitos, estratégias e abordagens. Há, portanto, uma pluralidade de estudos culturais e uma série de debates em torno de métodos, focos e política, bem como em torno de sua institucionalização ou não, etc.

Além disso, há problemas com alguns vocabulários básicos de muitas versões contemporâneas dos estudos culturais, e por isso os conceitos-chave são instáveis, sendo constantemente questionados e revisados. Em vista das discussões em torno da terminologia, cada intervenção no campo dos estudos culturais precisa expor e esclarecer sua linguagem crítica, distingui-la de outros discursos e explicitar seu próprio uso específico do vocabulário. Em nossa opinião, há necessidade de mais debates para se saber se o uso da expressão "cultura popular" de algum modo corre o risco de embolar o gume crítico dos estudos culturais, e se, não seria, portanto, melhor evitar termos que tenham carga ideológica, como "cultura de massa" e "cultura popular". Uma possível medida nos estudos culturais consistiria, então, em assumir a cultura em si como o campo de estudos, sem divisões em superior e inferior, popular e de elite - embora, por certo, essas distinções possam ser estrategicamente dispostas em certos contextos. Portanto, acreditamos que, em vez de usar rótulos ideológicos como "massa" e "popular," poderíamos simplesmente falar de cultura e comunicação, desenvolvendo um "estudo cultural" que abranja todo o espectro da mídia e da cultura.

Neste livro, adotamos o conceito de "cultura da mídia" para descrever o tema de nossas investigações. A expressão "cultura da mídia" tem a vantagem de designar tanto a natureza quanto a forma das produções da indústria cultural (ou seja, a cultura) e seu modo de produção e distribuição (ou seja, tecnologias e indústrias da mídia). Com isso, evitam-se termos ideológicos como "cultura de massa" e "cultura popular" e se chama a atenção para o circuito de produção, distribuição e recepção por meio do qual a cultura da mídia é produzida, distribuída e consumida. Essa expressão deruba as barreiras artificiais entre os campos dos estudos de cultura, mídia e comunicações e chama a atenção para a interconexão entre cultura e meios de comunicações na constituição da cultura da mídia, desfazendo assim distinções reificadas entre "cultura" e "comunicação".²⁸

Na verdade, a distinção entre "cultura" e "comunicações" é arbitrária e rígida, devendo ser desconstruída. Quer tomemos "cultura" como os produtos da cultura superior, quer como os modos de vida, quer como o contexto do comportamento humano, etc., veremos que há íntima ligação

28 Sobre a necessidade de combinar essas abordagens e superar a atual divisão do campo entre as abordagens dos "estudos culturais" e os "estudos de comunicação", ver Kellner, no prelo.

com a comunicação. Toda cultura, para se tornar um produto social, portanto "cultura", serve de mediadora da comunicação e é por esta mediada, sendo portanto comunicacional por natureza. No entanto, a "comunicação," por sua vez, é mediada pela cultura, é um modo pelo qual a cultura é disseminada, realizada e efetivada. Não há comunicação sem cultura e não há cultura sem comunicação; por isso, traçar uma distinção rígida entre ambas e afirmar que um dos lados é objeto legítimo de um estudo disciplinar, enquanto o outro é relegado a uma disciplina diferente, constitui um excelente exemplo da miopia e da futilidade das divisões acadêmicas arbitrárias do trabalho.²⁹

Em qualquer caso, os estudos culturais britânicos apresentam uma abordagem que nos permite evitar dividir o campo da mídia/cultura/comunicações em alto e baixo, popular e elite, e nos possibilita enxergar todas as formas de cultura da mídia e de comunicação como dignas de exame e crítica. Possibilita abordagens à cultura e à comunicação que nos forcem a avaliar sua política e a fazer discriminações políticas entre diferentes tipos de produções que tenham diferentes efeitos políticos. Assim como outras abordagens multiculturais, traz o estudo de questões de raça, sexo e classe para o primeiro plano dos estudos de cultura da mídia e da comunicação.³⁰ Também adota uma abordagem crítica que, assim como a da Escola de

29 Embora trabalhe num departamento de comunicações, Lawrence Grossberg (1992) inicia sua apresentação metateórica dos estudos culturais atacando o conceito de comunicação, eliminando-o efetivamente do seu campo conceitual (ibid., 37 ss.) e voltando-se para uma primeira tentativa de desconstruir o conceito de comunicação (Grossberg, 1982). Preferiríamos, porém, desfazer as oposições binárias entre cultura e comunicação, recusando-nos a privilegiar uma em detrimento da outra e mostrando de que modo hoje em dia a cultura da mídia e as comunicações estão interligadas nos produtos da indústria cultural. Também argumentaríamos que os métodos extraídos das ciências humanas para o estudo da "cultura" e os métodos provenientes das ciências sociais que investigam a "comunicação" são valiosos para os estudos culturais. Finalmente, também é curioso que alguns departamentos e disciplinas usem o termo "comunicação" para descrever seu objeto de estudo, enquanto outros departamentos e indivíduos usam o plural "comunicações". Há, obviamente, diferentes tipos e níveis de comunicação em nossa cultura, motivo pelo qual o plural tem seus usos e sua validade, embora o singular também sirva para dar a entender que as muitas variedades constituem formas de comunicação; conseqüentemente, usaremos ambos os termos em diferentes contextos para indicar pluralidade ou singularidade.

30 O primeiro foco dos estudos de Birmingham incidiu nas classes e nas subculturas, mas a influência do feminismo obrigou a dar atenção às questões de sexo e sexualidade, enquanto a influência dos negros obrigou a dar atenção a questões de raça e etnia (ver relato em Hall 1986a e Gilroy 1991). Seja como for, na década de 1980 os estudos culturais realizados em todas as partes tiveram um programa multicultural, embora o foco inicial nas classes se tenha deslocado nas versões mais recentes, negligência que tentaremos evitar neste estudo.

Frankfurt, mas sem algumas de suas deficiências, interpreta a cultura na sociedade e situa o estudo da cultura no campo da teoria social contemporânea e da política contestadora.

A expressão "cultura da mídia" também tem a vantagem de dizer que a nossa é uma cultura da mídia, que a mídia colonizou a cultura, que ela constitui o principal veículo de distribuição e disseminação da cultura, que os meios de comunicação de massa suplantaram os modos anteriores de cultura como o livro ou a palavra falada, que vivemos num mundo no qual a mídia domina o lazer e a cultura. Ela é, portanto, a forma dominante e o lugar da cultura nas sociedades contemporâneas.

Uma questão de política

A cultura da mídia é também o lugar onde se travam batalhas pelo controle da sociedade. Feministas e antifeministas, liberais e conservadores, radicais e defensores do *status quo*, todos lutam pelo poder cultural não só nos meios noticiosos e informativos, mas também no domínio do entretenimento, como demonstraremos em todo este livro. A mídia está intimamente vinculada ao poder e abre o estudo da cultura para as vicissitudes da política e para o matadouro da história. Ajuda a conformar nossa visão de mundo, a opinião pública, valores e comportamentos, sendo, portanto, um importante fórum do poder e da luta social.

Desde o começo, o trabalho do grupo de Birmingham orientou-se para os problemas políticos cruciais de sua época e de seu meio, centrando intencionalmente sua atenção na política cultural. Alguns dos primeiros trabalhos que definiram os estudos culturais britânicos, como o de Richard Hoggart, *The Uses of Literacy* (1958), mostraram de que modo os indivíduos criaram identidades e construíram sua vida por meio desses recursos culturais. A primeira metade do livro de Hoggart descreve em detalhes a maneira como as comunidades de trabalhadores da Grã-Bretanha tradicionalmente criaram culturas de oposição à cultura dominante, e a seguir descreve a maneira como elas foram sendo solapadas pelo desenvolvimento de uma cultura nacional e por processos de homogeneização cultural dirigidos pelo Estado, pela escola e pela mídia. Esse também foi um tema tratado por estudiosos que exerceram forte influência sobre os estudos culturais britânicos em seus primórdios, como Raymond Williams (1958 e 1962) e E.P. Thompson (1963).

A partir da década de 1960, os estudos culturais britânicos começaram a mostrar como a cultura da mídia estava produzindo identidades e maneiras de ver e agir que integravam os indivíduos na cultura dominante (Hall e Whannel, 1964). Portanto, o enfoque inicial do grupo de Birmingham nas

questões de classe e ideologia provinha de seu senso agudo dos efeitos opressivos e sistêmicos da divisão de classe na sociedade britânica e das lutas dos anos 1960 contra a desigualdade de classes e a opressão. Os estudos de subculturas na Grã-Bretanha procuravam detectar novos agentes de mudanças sociais sempre que ficasse claro que certos setores da classe trabalhadora estavam sendo integrados no sistema existente e nas ideologias e nos partidos conservadores. Suas tentativas de reconstruir o marxismo foram influenciadas também pelas lutas e pelos movimentos políticos dos anos 1960. A virada para o feminismo, tantas vezes conflituosa, foi diretamente influenciada pelo movimento feminista, enquanto a virada para as questões de raça como fator significativo de estudo foi impelida pelas lutas anti-racistas da época. A atenção dada pelos estudos culturais britânicos à educação e à pedagogia teve relação com a preocupação política com a contínua hegemonia burguesa, a despeito das lutas dos anos 1960. A guinada direitista na política britânica com a vitória de Thatcher levou à preocupação, no fim da década de 1970, de entender o populismo autoritário da nova hegemonia conservadora.

Em outras palavras, o foco dos estudos culturais britânicos em qualquer momento foi mediado pelas lutas da conjuntura política da época, e seu principal trabalho foi então concebido na forma de intervenções políticas. Seus estudos de ideologia, dominação e resistência, e política cultural orientaram os estudos culturais para a análise das produções, práticas e instituições culturais dentro das redes existentes de poder, mostrando como a cultura oferecia ao mesmo tempo forças de dominação e recursos para a resistência e a luta. Esse foco político intensificou a ênfase nos efeitos da cultura e no uso que o público fazia das produções culturais, o que possibilitou estudar de maneira extremamente produtiva o público e a recepção, assuntos que haviam sido negligenciados na maioria das abordagens textuais à cultura.³¹

31 O textualismo foi especialmente unilateral na "nova crítica" e em outras abordagens literárias norte-americanas que, durante algumas décadas após a Segunda Guerra Mundial, definiram a abordagem dominante às produções culturais nos Estados Unidos. As abordagens pós-estruturalistas que se desenvolveram na França nos anos 1970 e logo se disseminaram por todo o mundo também foram muito textualistas. Os estudos culturais britânicos dão atenção ao público e à recepção, no que foram precedidos pela Escola de Frankfurt: Walter Benjamin ressaltara a importância dos estudos de recepção já nos anos 1930, enquanto Adorno, Lowenthal e outros, da Escola de Frankfurt, realizaram estudos de recepção na mesma época. Ver Kellner, 1989a: 121 ss. Com algumas exceções, porém, a Escola de Frankfurt tendeu a conceber o público principalmente como passivo; portanto, a ênfase de Birmingham no público ativo é um avanço genuíno, embora, como veremos adiante, houve alguns exageros nessa questão, sendo necessário fazer alguns reparos na noção de público ativo.

No entanto, especialmente no seu modo de desenvolvimento nos Estados Unidos, muitas das configurações atuais dos estudos culturais são unilaterais demais, produzindo novas divisões do campo e, em parte, bloqueando o campo das comunicações propriamente ditas por dar ênfase excessiva aos textos culturais e à recepção pelo público. Em seu estudo sobre Madonna, por exemplo. John Fiske escreve:

Uma análise cultural, então, revelará o modo como a ideologia dominante é estruturada no texto e no sujeito leitor, bem como os aspectos textuais que possibilitam leituras de acomodação, resistência ou contestação. A análise cultural atinge conclusão satisfatória quando os estudos etnográficos feitos sobre os significados histórica e socialmente situados são relacionados com a análise semiótica do texto.

(Fiske, 1989a: 98)

Essa ênfase no texto/público, porém, deixa de lado muitas mediações que devem fazer parte dos estudos culturais, incluindo análises do modo como os textos são produzidos no contexto da economia política e do sistema de produção da cultura, e o modo como o público e sua subjetividade são produzidos pelas várias instituições, práticas e ideologias sociais. Por conseguinte, no estudo que se segue, apresentamos a expressão "estudos da cultura da mídia" para descrever o projeto de análise das complexas relações entre textos, públicos, indústrias da mídia, política e contexto sócio-histórico em determinadas conjunturas. Nos estudos deste livro, por exemplo, focalizamos algumas formas dominantes de cultura na sociedade americana desde o início dos anos 1980 até hoje.

Nosso argumento é que focalizar apenas textos e públicos, excluindo a análise das relações e instituições sociais nas quais os textos são produzidos e consumidos, trunca os estudos culturais tanto quanto a análise da recepção que deixe de indicar o modo como o público é produzido por meio de suas relações sociais e como, até certo grau, a própria cultura ajuda a produzir os públicos e a recepção destes aos textos. Na verdade, há o perigo de fetichismo do público na recente ênfase à importância da recepção e construção de significados por parte do público. Portanto, tem havido uma transferência da ênfase em grande escala do foco no texto e no contexto de sua produção para a ênfase no público e na recepção, produzindo, em alguns casos, um novo dogmatismo segundo o qual apenas o público, ou o leitor, produz significado. Os textos, a sociedade e o sistema de produção e recepção desaparecem no êxtase solipsístico do produtor textual, em que não há texto fora da leitura - o que produz uma paródia do *bon mot* de Derrida, de que nada há fora do texto.

Além do mais, tem havido um fetichismo da resistência em algumas versões dos estudos culturais. Dentro da tradição da pesquisa da recepção nos estudos culturais, tem-se apelado para a distinção entre leituras dominantes, acomodadoras e contestadoras (Hall 1980b: *apud* Fiske). Nas leituras "dominantes", o público apropria-se dos textos que reproduzem os interesses da cultura dominante, adotando suas intenções ideológicas; o público, por exemplo, sente prazer com o restabelecimento do poder masculino, da lei, da ordem e da estabilidade social, como no fim de um filme do tipo *Duro de matar* (*Die Hard*, 1988), depois que o herói e os representantes da autoridade eliminam os terroristas que haviam dominado um prédio onde funcionava a sede de uma empresa. Uma leitura contestadora, ao contrário, louva a resistência a essa leitura de apropriação do texto por parte do público, como quando Fiske (1993: 3 ss.) observa a resistência à leitura dominante durante exibições repetidas do filme num abrigo para sem-teto: seus moradores aplaudiam a destruição da polícia e das autoridades nas cenas em que os vilões dominam o prédio.

Há uma tendência nos estudos culturais a louvar a resistência *per se* sem fazer distinção entre tipos e formas de resistência (problema semelhante está no elogio indiscriminado do prazer do público em certos estudos de recepção). Portanto, a resistência à autoridade social por parte dos sem-teto, evidenciada nas sessões de exibição de *Duro de matar*, poderia servir para reforçar o comportamento masculinista brutal e encorajar manifestações de violência física para resolver problemas sociais. A violência, porém - como disseram Sartre, Fanon e Marcuse, entre outros -, pode ser emancipatória, se dirigida contra as forças de opressão, ou reacionária, se dirigida contra as forças populares que lutam contra a opressão ou se explodir arbitrariamente em qualquer direção. Muitas feministas, por sua vez, vêem toda violência como forma de comportamento masculinista brutal, e muitas pessoas que participam de estudos pacifistas a vêem como uma forma de malogro da resolução de conflitos.³²

Na verdade, a resistência que Fiske valoriza em sua análise de *Duro de matar* não é a resistência em si, mas uma reprodução bem convencional do prazer na violência que elimine aqueles que consideramos "malvados". O público aprende a sentir prazer quando os "malvados" são violenta-

32 De fato, outro exemplo bem repetido por Fiske de resistência por parte de homens sem-teto é o "contrabando" da revista pornográfica *Hustler* no meio da revista *Life* (1993: 18, 22, 25). Embora isso de fato demonstre resistência às normas da classe média, tal comportamento é bem questionável do ponto de vista feminista. O problema é que Fiske não distingue a resistência progressista da reacionária, a emancipatória da destrutiva, e louva toda resistência como positiva, deixando, assim, de discriminar e avaliar diferentes modos e tipos de resistência. Essa omissão pode ter o efeito de despoliticizar essa importantíssima e fortalecedora noção.

mente eliminados, e os sem-teto de Fiske estão simplesmente reagindo aos códigos e às convenções do entretenimento hollywoodiano. Sem dúvida, estão reagindo com prazer às ações violentas daqueles que são codificados pelo filme como “vilões” contra os que são codificados como “bonzinhos” ou vítimas inocentes; por isso, há uma inversão das convenções habituais de “bom” e “mau”, mas a reação do público valorizada por Fiske como “resistência” é simplesmente uma resposta visceral aos mecanismos hollywoodianos pré-condicionados que produzem prazer na eliminação violenta dos considerados “malvados”, que merecem ser alvo de violência.

Na verdade, o elogio de Fiske em relação a *Duro de matar* deixa de contextualizá-lo no ciclo de filmes de violência masculina analisados por Susan Jeffords em *Hard Bodies* (1994). *Duro de matar* é um exemplo de um ciclo de fantasias masculinas de compensação que correspondeu à emergência do feminismo e da reação masculina conservadora que recusa compartilhar o poder com as mulheres, resistindo às idéias feministas. Uma série de espetáculos ideológicos masculinistas, em que estrelavam alguns ultramachos como Sylvester Stallone, Arnold Schwarzenegger e Bruce Willis apresentavam super-heróis masculinos como solução necessária para os problemas da sociedade, promovendo, assim, uma ideologia da supremacia masculina. À medida que se intensificavam a “paranóia branca masculina” e a reação conservadora ao feminismo, essas fantasias masculinistas foram ficando cada vez mais brutais com filmes como *Duro de matar II*, *Os jovens pistoleiros* (*Young Guns II*) e semelhantes, que duplicavam ou mesmo triplicavam os atos de violência masculina redentora (ver Gerbner, 1992).

Além disso, a valorização incondicional da resistência do público a significados que gozam da preferência geral, como o bom em si, pode conduzir ao elogio populista acrítico do texto e do prazer do público no uso das produções culturais. Essa abordagem, se levada ao extremo, perderia a perspectiva crítica e conduziria a uma interpretação positiva populista da vivência que o público tenha de qualquer coisa que esteja sendo estudada. Tais estudos também poderiam perder de vista os efeitos manipuladores e conservadores de certos tipos de cultura da mídia, servindo então aos interesses da indústria cultural no modo como estão hoje constituídos, bem como aos grupos que usam a indústria cultural para promover seus próprios interesses e programas.

Acompanhando o fetichismo da resistência vem o fetichismo da luta. Fiske, por exemplo, faz do “popular” um terreno de luta onde o público resiste à dominação, esforça-se por produzir seus próprios significados e prazeres, e escapa ao controle e à manipulação social (1989a e 1989b). A luta política muda então para “luta” por significados e prazer, enquanto a “resistência” é equiparada a evasão da responsabilidade social, como nos exem-

plos dados por Fiske da juventude em fliperamas, flinando pelas praias, surfando ou matando o tempo nas praças. Os modos de dominação se fecham, e a resistência e a luta se despolitizam e se tornam inofensivas, criando-se assim uma ideologia da “cultura popular” perfeitamente congruente com os interesses do poder vigente. Tal “resistência” de fato não desafia as estruturas existentes de poder, não altera as condições materiais e não melhora as estruturas de opressão daqueles que “resistem” produzindo significados e prazeres no domínio da “cultura popular”.

Também nos deixa perplexo aquilo que consideramos fetichismo do prazer do público em algumas versões atuais dos estudos culturais. Reagindo contra uma atitude um tanto ascética em relação a certos tipos de cultura da teoria radical mais antiga, argumenta-se que é preciso dar atenção ao prazer do povo no cinema, na televisão ou em outras formas de cultura popular, e que esse prazer deve ser positivamente avaliado e acatado. Embora essa tenha sido uma medida útil em muitos casos, receamos que tenha levado a valorizar certas formas de cultura precisamente porque são populares e produzem prazer. Uma abordagem tão genérica e acrítica como essa menospreza a distinção entre tipos de prazer e entre os modos como o prazer pode atar os indivíduos a posições conservadoras, sexistas ou racistas, como quando os filmes *Rambo*, *Duro de matar* ou *Exterminador do futuro* (*Terminator*) criam prazer em torno de comportamentos extremamente masculinistas e violentos.

O prazer em si não é natural nem inocente. Ele é aprendido e, portanto, está intimamente vinculado a poder e conhecimento. Desde Foucault, passou-se a admitir que o poder e o conhecimento estão intimamente imbricados, e que o prazer está vinculado a ambos. Aprendemos o que apreciar e o que evitar. Aprendemos quando rir e quando aplaudir (e a claque eletrônica das comédias de televisão nos dão a deixa em caso de distração). Um sistema de poder e privilégio, portanto, condiciona nossos prazeres de tal modo que procuramos certos prazeres sancionados socialmente e evitamos outros. Algumas pessoas aprendem a rir de piadas racistas e outras aprendem a sentir prazer com o uso brutal da violência.

Por conseguinte, os prazeres muitas vezes são uma resposta condicionada a certos estímulos; por isso, deve ser problematizado, ao lado de outras formas de experiência e comportamento, perguntando se contribuem para a produção de uma vida e uma sociedade melhores ou se ajudam a nos prender nos laços de uma vida cotidiana que, em última análise, nos oprime e degrada. Resistência e prazer não podem, portanto, ser valorizados em si como elementos progressistas da apropriação dos textos culturais, mas é preciso descrever as condições específicas que dão origem à resistência ou ao prazer em jogo e a seus efeitos específicos. Se quisermos manter uma perspectiva crítica, também deveremos estabelecer difíceis discriminações

normativas para concluirmos se a resistência, a leitura contestadora ou o prazer em dada experiência ou vivência de uma produção cultural são progressistas ou reacionários, emancipatórios ou destrutivos. A prática crítica deve procurar normas de crítica e fazer discriminações críticas na avaliação da natureza e dos efeitos das produções e das práticas culturais – tarefa que assumimos em diferentes contextos no estudo que se segue.

Os primeiros estudos culturais queriam equilibrar o ideológico e o resistente, o hegemônico/dominante e o opositor. Essa equibração é evidente nos artigos de Hall (1980b e 1981) “Encoding/Decoding” e “Deconstructing the Popular,” que reconhecem o poder dos meios de comunicação de massa para conformar e reforçar a hegemonia ideológica, o poder das pessoas de resistir à ideologia e os momentos e efeitos de antagonismo à cultura da mídia. Essa forma de estudo cultural, portanto, tenta superar a divisão entre teoria da manipulação, que vê na cultura e na sociedade de massa em geral meios de dominação dos indivíduos, e a teoria populista da resistência, que enfatiza o poder que os indivíduos têm de opor-se, resistir e lutar contra a cultura dominante. Essa perspectiva dual também é evidente na obra de E.P. Thompson (1963), que enfatiza tanto a capacidade dos trabalhadores de resistir à dominação capitalista e às formas de cooptação, e na de Dick Hebdige, *Subculture* (1979), que apresenta os estilos do *rock* e a cultura da juventude como formas de recusa e como modos comerciais de incorporação da resistência de subculturas na cultura de consumo dominante.

Portanto, devemos tentar evitar as abordagens unilaterais da teoria da manipulação e da resistência, preferindo combinar essas perspectivas em nossas análises. De algum modo, certas tendências da Escola de Frankfurt podem corrigir algumas das limitações dos estudos culturais, assim como os estudos culturais britânicos podem ajudar a superar algumas das limitações da Escola de Frankfurt.³³ A teoria social da Escola de Frankfurt sempre situou seus objetos de análise no quadro do desenvolvimento do capitalismo contemporâneo. Embora isso às vezes tenha levado à redução de toda a cultura a mercadoria, ideologia e instrumentos de dominação de classe, também elucidou as origens de todas as produções culturais de massa no processo de produção e acumulação capitalista, obrigando, portanto, a dar atenção às origens econômicas e à natureza ideológica de muitos produtos da cultura da mídia. De modo semelhante, a ênfase dada pela Escola de Frankfurt na manipulação chamou a atenção para o poder e a sedução dos produtos da indústria cultural e para os modos como eles podem integrar os indivíduos na ordem estabelecida. A ênfase também no modo como a indústria cultural produz “algo para todos, de tal modo que ninguém conse-

33 Ver Kellner, 1989a, capítulos 5-8.

gue escapar”, indica de que maneira a diferença e a pluralidade são utilizadas para integrar os indivíduos na sociedade existente.

A diferença vende. O capitalismo deve estar constantemente multiplicando mercados, estilos, novidades e produtos para continuar absorvendo os consumidores para as suas práticas e estilos de vida. A mera valorização da “diferença” como marca de contestação pode simplesmente ajudar a vender novos estilos e produtos se a diferença em questão e seus efeitos não forem suficientemente aquilutados. Também pode promover uma forma de política de identidade em que cada grupo afirme sua própria especificidade e limite essa política a seus próprios interesses, deixando de ver assim as forças comuns de opressão. Tal política da diferença ou da identidade ajuda nas estratégias de “dividir para conquistar” que em última análise servem aos interesses do poder vigente.³⁴

O destaque dado pela Escola de Frankfurt à cooptação – até mesmo de impulsos aparentemente radicais e subversivos – suscita a questão da natureza e dos efeitos das “leituras resistentes” tão prezadas por alguns teóricos culturais. Sugere que mesmo a produção de significados alternativos e a resistência aos “significados preferidos” podem funcionar como um modo eficaz de cooptar os indivíduos para a sociedade estabelecida. A produção de significados pode criar prazeres capazes de integrar os indivíduos nas práticas consumistas que, acima de tudo, são proveitosas para a indústria da mídia. Essa possibilidade obriga quem valorize a resistência a ressaltar *que tipo de resistência*, que efeitos e que diferença a resistência produz.

A Escola de Frankfurt foi excelente ao traçar as linhas da dominação na cultura da mídia, mas foi menos sagaz para trazer à tona momentos de resistência e contestação. No entanto, sempre situou sua análise da mídia e do público no âmbito das relações existentes de produção e dominação, ao passo que muitos estudos de público e recepção freqüentemente deixam de situar a recepção da cultura no contexto das relações sociais de poder e dominação. Além disso, nos estudos culturais existem abordagens centradas no texto que se ocupam de leituras teorizantes dos textos sem considerar sua produção, sua recepção ou sua ancoragem numa organização institucional da cultura que assume várias formas em diferentes países ou regiões e em diferentes momentos da história – o que equivale a dizer que as abordagens textualistas muitas vezes evitam o estudo da produção da cultura e da sua economia política e mesmo do seu contexto histórico.

Embora a tônica no público e na recepção tenha sido uma excelente correção da unilateralidade da análise puramente textual, cremos que nos últimos anos os estudos culturais deram ênfase demais à análise do texto e

34 Estudamos a questão da identificação com mais detalhes abaixo, na análise dos filmes de Spike Lee (capítulo 4) e do fenômeno Madonna (capítulo 7).

da recepção e ênfase de menos à produção da cultura e à sua economia política.³⁵ Enquanto antigamente o grupo de Birmingham costumava dar atenção às instituições da mídia, às suas práticas e às relações entre suas formas e as formas e ideologias sociais mais amplas, nos últimos anos essa ênfase se atenuou, para prejuízo de muitos trabalhos atuais em estudos culturais, diríamos. Por exemplo, em seu clássico artigo programático, "Encoding/Decoding", Stuart Hall começava sua análise com base no *Grundrisse* de Marx como modelo para traçar as articulações de "um circuito contínuo" que abrange produção-distribuição-consumo-produção" (1980b: 128 ss.). Concretiza esse modelo centrando a atenção no modo como as instituições da mídia produzem mensagens e as põem em circulação, e no modo como o público utiliza ou descodifica as mensagens para produzir significado. Hall afirma que:

A abstração dos textos em relação às práticas sociais que os produziram e dos locais institucionais onde foram elaborados é uma fetichização. (...) Com isso, oblitera-se o modo como determinada ordenação da cultura chegou a ser produzida e mantida: as circunstâncias e as condições da reprodução cultural que as operações da "tradição seletiva" tornou naturais, "pressupostas". Mas o processo de ordenação (organização, regulação) é sempre resultado de conjuntos concretos de práticas e relações.

(Hall 1980a: 27)

Contra a obliteração do sistema de produção, distribuição e recepção cultural, Hall incitava à problematização da cultura e à "visibilização" dos processos por meio dos quais certas formas de cultura se tornaram dominantes (ibid.).³⁶ Raymond Williams, uma das influências determinantes dos estudos

35 A maioria dos estudos culturais norte-americanos e outros que também foram influenciados pela teoria pós-moderna deixa de lado o sistema produtivo e a economia política. Não temos certeza se isso ocorre por influência dos pronunciamentos de Baudrillard sobre o "fim da economia política" (1976), se apenas por preguiça e ignorância sobre os assuntos de economia política, ou se por certa delicadeza dos praticantes dos estudos culturais, que não se sentem à vontade com a "dureza" dos assuntos relacionados a produção e economia.

36 No entanto, em outro artigo do mesmo período, Hall (1986 [1980]), rejeitou o paradigma da economia política como reducionista e abstrato (46-7). Mas é de se notar que ele está rejeitando o modelo mais economicista de "lógica do capital", o de infraestrutura/superestrutura, e não a importância da economia política em si ("Essa abordagem também tem *insights* que vale a pena levar a cabo"). Contudo, do fim da década de 1970 até esta data, a importância da dimensão da economia política foi diminuindo em todo o campo dos estudos culturais, e preconizaríamos a sua revivescência - posição que McGuigan (1992) também assume numa crítica ao "populismo cultural" dos estudos culturais britânicos e dos seus primos americanos e outros.

culturais britânicos, instigava a um "materialismo cultural, (...) à análise de todas as formas de significação (...) no âmbito de seus meios e condições reais de produção" (1981: 64-5), dando atenção à necessidade de situar a análise cultural em suas relações socioeconômicas. Ademais, numa conferência de 1983, publicada em 1985/6, Richard Johnson apresentava um modelo de estudo cultural semelhante ao primeiro modelo de Hall, baseado num modelo dos circuitos de produção, textualidade e recepção paralelo aos circuitos do capital ressaltados por Marx, que eram ilustrados por um diagrama em que se destacava a importância da produção e da distribuição. Embora Johnson ressaltasse a importância da análise da produção nos estudos culturais e criticasse a revista *Screen* por abandonar essa perspectiva em favor de abordagens mais idealistas e textualistas (p. 63 ss.), muitos trabalhos feitos no âmbito dos estudos culturais repetiram esse abandono. Na verdade, poderíamos dizer que a maioria dos mais recentes estudos culturais tende a negligenciar as análises dos circuitos da economia política e do sistema de produção em favor de análises centradas no texto e no público.

Além disso, há o perigo de os estudos culturais realizados em vários países do mundo perderem o cunho crítico e político das primeiras formas dos estudos culturais britânicos. Poderiam facilmente degenerar numa espécie de populismo eclético do tipo que se vê em alguns dos trabalhos da Popular Culture Association, em grande parte laudatórios e acríticos em relação às produções textuais com que lidam. Negligenciar a economia política, festejar o público e os prazeres do popular, deixar de lado questões de classe e ideologia e não analisar ou criticar a política dos textos culturais são maneiras de transformar os estudos culturais em apenas mais uma subdivisão acadêmica inofensiva e, em última análise, favorável sobretudo à própria indústria cultural. Evitar tal desenvolvimento conservador dos estudos culturais, ousamos dizer, exige uma abordagem multiperspectiva que dê atenção à produção da cultura, aos próprios textos e à sua recepção pelo público. Isso requer a presença de várias perspectivas disciplinares e críticas a vincularem os estudos culturais à teoria crítica da sociedade e à política democrática radical.

A posição que assumimos em relação à mídia e à cultura em todo este estudo também poderia ser qualificada como uma forma de materialismo cultural, termo-chave que entendemos em dois sentidos. Assim como Raymond Williams, vemos o materialismo cultural como "a análise de todas as formas de significação (...) dentro dos reais meios e condições de produção" (Williams, 1981: 64-5). Essa frase indica que, para analisar adequadamente a cultura da mídia, devemos situar os objetos de análise dentro do sistema de produção e - acrescentaríamos - de distribuição e consumo, nos quais são produzidos e recebidos. Uma abordagem materialista cultural, portanto, ressalta a importância da economia política da cultura, do sis-

tema que constrange ao que pode e não pode ser produzido, que impõe limites e possibilidades para a produção cultural.

A produção da mídia está, portanto, intimamente imbricada em relações de poder e serve para reproduzir os interesses das forças sociais poderosas, promovendo a dominação ou dando aos indivíduos força para a resistência e a luta. Mas o materialismo cultural também focaliza os efeitos materiais da cultura da mídia, insistindo em que suas imagens, espetáculos, discursos e signos exercem efeitos materiais sobre o público. Para o materialismo cultural, os textos da mídia seduzem, fascinam, comovem, posicionam e influenciam seu público. A cultura da mídia tem efeitos materiais e eficácia, e um dos objetivos dos estudos culturais é analisar de que modo determinados textos e tipos de cultura da mídia afetam o público, que espécie de efeito real os produtos da cultura da mídia exercem, e que espécie de potenciais efeitos contra-hegemônicos e que possibilidades de resistência e luta também se encontram nas obras da cultura da mídia.

Pretendemos substanciar essa abordagem e apresentar exemplos ao longo de todo o livro. Em primeiro lugar, porém, trataremos de um movimento recente no campo dos estudos culturais.

ESTUDOS CULTURAIS PÓS-MODERNOS?

Nos últimos anos, surgiu uma argumentação a favor de um estudo cultural pós-moderno. Alguns teóricos, como Denzin (1991) e Grossberg (1992), vinculam agressivamente os estudos culturais à vertente pós-moderna, enquanto muitos outros simplesmente pressupõem que o terreno dos estudos culturais é constituído por uma cultura e uma sociedade pós-modernas, sem, de fato, definirem os termos, dizerem o que está em jogo ou construírem uma argumentação que explique por que seu método e seu tema na verdade são "pós-modernos".³⁷ Com efeito, a designação "pós-

³⁷ Stuart Hall certa vez ressaltou a importância das rupturas numa problemática,

em que são rompidas antigas linhas de pensamento, deslocadas antigas constelações e reagrupados antigos e novos elementos em torno de diferentes premissas e temas. As mudanças numa problemática transformam significativamente a natureza das perguntas feitas, as formas como são propostas e a maneira como podem ser adequadamente respondidas. Essas trocas de perspectiva refletem não só os resultados de um trabalho intelectual interno, mas também a maneira como a evolução e as transformações históricas reais são assimiladas pelo pensamento e criam Pensamento, não com garantia de "correção", mas com suas orientações fundamentais e suas condições de existência.

(Hall, 1986: 33)

moderno" talvez seja uma das que foram usadas de modo mais indiscriminado e confuso no léxico da teoria crítica contemporânea. Os termos "moderno" e "pós-moderno" são usados para abarcar uma espantosa diversidade de produtos culturais, fenômenos sociais e discursos teóricos, e o conceito de pós-modernidade exige constante exame, esclarecimento e crítica.

Durante uma viagem que fizemos na primavera de 1993 à Inglaterra, por exemplo, descobrimos um artigo no jornal *The Guardian* intitulado "O político pós-moderno" e descobrimos que o artigo se referia a outro velho e aborrecido conservador que não tinha motivo discernível nenhum para ser "pós-moderno". Voltando para os Estados Unidos, caiu-nos nas mãos um número do *Washington Post Weekly*, e notamos um título que descrevia Dee Dee Myers, da equipe de Clinton, como "a secretária de imprensa pós-moderna", e uma leitura do artigo dava a entender que ela era "pós-moderna" porque erguia as sobrancelhas e era irônica ao falar. E o *Newsweek* publicava um artigo sobre Bill Clinton, "O presidente pós-moderno", sem nenhuma análise daquilo que o tornaria pós-moderno, em que o termo era simplesmente usado como um chavão para chamar a atenção (10 de janeiro de 1994).

Mas o prêmio cabe ao *New York Times* (12 de maio de 1993) pela seguinte manchete: "Esqueça o pão com mortadela: está chegando o sanduíche pós-moderno". O exame do artigo mostrou que os sanduíches modernos eram feitos de gordos nacos de carne, enquanto "os arranjos pós-modernos (...) baseiam-se mais no uso de vegetais tostados ou marinados do que de carne, reciclando com requinte sobras como legumes e carne de cordeiro, frango ou peixe grelhados" (p. B 1). Podemos dar risada desse mistifório feito pela mídia no uso do discurso, mas as coisas muitas vezes não são mais claras quando nos voltamos para os discursos teóricos dos livros ou das apresentações acadêmicas. Frequentemente, os comentaristas acadêmicos simplesmente pressupõem que estamos numa era pós-moderna, sem nenhuma análise específica. Muitas vezes o uso do termo "pós-moderno" indica fenômenos que são duvidosamente modernos, e o discurso é usado apenas como sinônimo do nosso momento contemporâneo, ou das novidades contemporâneas, sem análise substantiva. O exemplo de que mais gostamos refere-se a um professor de sociologia que, ao lhe pedirem que descrevesse com mais clareza o que queria dizer com o termo "pós-moderno", disse que a melhor descrição de "nossa sociedade pós-moderna" se

Argumentaríamos que a vertente pós-moderna constitui uma mudança significativa, embora sua importância não tenha sido totalmente registrada na tradição dos estudos culturais britânicos; pelo menos, muitos dos que se alinham com a tradição anterior simplesmente se referem a uma nova cultura e uma nova sociedade "pós-modernas" sem teorizar sobre o significado dessa mudança, ou então, como no caso de Grossberg (1992), realizam uma transformação pós-estruturalista e pós-moderna razoavelmente notável dos estudos culturais sem sinalizarem ou teorizarem a ruptura com a tradição anterior.

encontra no trecho do "Manifesto Comunista" em que Marx e Engels descrevem um Estado "onde tudo o que é sólido se dissolve no ar". Evidentemente, como mostrou Marshall Berman (1982), o "Manifesto" é um virtual hino à modernidade e texto-chave da teoria moderna.

Para outros exemplos de usos do termo "pós-moderno" em que, com base numa teoria duvidosa, ele serve de sinônimo para a nossa sociedade contemporânea, podemos remeter à introdução da antologia de dissertações coligidas numa conferência realizada em 1990 na Universidade de Illinois sobre estudos culturais, introdução essa escrita pelos organizadores da coleção (ver Grossberg et al., 1992). Há referências à "nossa era pós-moderna" sem nenhum argumento ou esclarecimento sobre o que a torna "pós-moderna", o que constitui a ruptura com a modernidade e quais são suas novas características (ibid., 2, 6). Além disso, numa longa nota de rodapé, quase no fim da introdução, os organizadores descrevem a fundamentação e a trajetória dos estudos culturais como uma resposta à modernidade, à modernização e ao modernismo (ibid., 15-6).³⁸ No entanto, deixam de notar o paradoxo em que consiste a pertinência dos estudos culturais numa era pós-moderna se eles são produto e expressão da era moderna (que a teoria pós-moderna afirma estar acabada, havendo necessidade, portanto, de novas abordagens à cultura e à sociedade, de uma nova política, de novos modos de pensamento, etc.). Vários autores da coleção *Cultural Studies* utilizam o discurso pós-moderno, mas em geral deixam de fazer um estudo consistente e empregam o termo de várias maneiras conflitantes. Portanto, não está clara qual a contribuição desse uso impreciso e confuso do termo, e somos levados a suspeitar que, em última análise, o discurso pós-moderno produziu mais confusão que clareza, mais perplexidade que luz.³⁹

38 Concordaríamos com este último argumento, mas os organizadores apresentam uma explicação questionável para esses termos, definindo modernidade, por exemplo, como "uma estrutura de experiência e identidade", e não como uma formação sócio-histórica, como uma época da história, modo este como a modernidade é definida na teoria social clássica (ver Antonio e Kellner, 1994 e no prelo). Modernização é definida em termos de um amplo espectro de fenômenos geralmente associados à modernidade, e não como um processo em que as forças da modernidade invadem sociedades e culturas tradicionais e não ocidentais, produzindo um processo extremamente complexo e controverso de modernização e ocidentalização. O modernismo é definido como "todo o complexo de reações à mudança da paisagem histórica dos artistas modernos" e não dos artistas de vanguarda, como Baudelaire, e dos movimentos artísticos que exprimiram certos impulsos modernos e levaram à revolta contra as formas estabelecidas de cultura, tentando produzir inovações na arte (e, às vezes, na vida).

39 Essa tendência a pressupor que o terreno dos estudos culturais é a cultura ou a sociedade "pós-moderna", sem definir o termo ou apresentar argumentos, é generalizada. Os organizadores de uma coletânea feita em 1993 com monografias mormente cana-

Muitos teóricos do pós-modernismo, ou aqueles que usam sistematicamente o termo, muitas vezes só fazem expor uma lista de características arbitrárias que dizem ser "pós-modernas", ilustrando-as com exemplos questionáveis. Muitas dessas listas e desses exemplos também citam características ou produções modernas fundamentais como exemplos de "pós-moderno",⁴⁰ deixando, pois, de teorizar adequadamente os fenômenos. Alguns, que argumentam a favor da feição pós-moderna dos estudos culturais, como Denzin (1991), definem de forma excessiva e questionável o termo, enquanto outros o definem de modo insuficiente. Para Denzin, tudo o que ocorre na sociedade americana após a Segunda Guerra Mundial é "pós-moderno", e ele cria listas e listas de suas características definidoras, muitas das quais poderiam facilmente ser assimiladas a listas que caracterizassem os fenômenos modernos.

Uma das tentativas mais interessantes de vincular os estudos culturais com a teoria pós-moderna encontra-se em *Hiding in the Light*, de Dick Hebdige (1988). Hebdige deseja "explorar as dimensões genuinamente positivas e revitalizadoras", que os vários debates do "pós" possibilitaram, e incorporar suas conclusões num estudo cultural revitalizado. Depois de uma longa lista de algumas das coisas descritas como "pós-modernas", Hebdige nota que exatamente a multiplicidade de fenômenos designados como pós-modernos leva a crer que "estamos em presença de um chavão". No entanto, em vez de simplesmente concluir que o termo não tem significado, Hebdige prefere acreditar, como Raymond Williams, que,

quanto mais complexas e contraditórias forem as nuances de uma palavra, mais provável será que ela tenha constituído o foco de debates historicamente sig-

denses, em torno de estudos culturais, também declaram simplesmente que: "A modernidade virou pós-modernidade" (Blundell et al., 1993: 8), e referem-se às sociedades contemporâneas como "pós-modernas" (ibid., 10). Não há argumentação, e assim um termo extremamente complexo e controverso é tomado como sinônimo de sociedade contemporânea. Do mesmo modo, Aronowitz (1993) tem um capítulo sobre "estudos culturais na América pós-moderna" (167 ss.), em que não define o termo nem constrói nenhuma argumentação - na verdade, no começo de seu livro, ele afirmara que, para as finalidades daquele trabalho, pouco importava se a modernidade não estava esgotada ou se "anunciamos a chegada de uma condição pós-moderna com sua renúncia a quaisquer universais" (ibid., 14).

40 Quase todos os que utilizam o termo "pós-moderno" têm definições diferentes, que vão desde o exagero de dizer que tudo o que é contemporâneo é "pós-moderno" até a simples apresentação de uma lista arbitrária de características, muitas das quais podem ser definidas como modernas. Outros teorizam de menos, privilegiando uma ou duas características como marcas do pós-moderno, sem estabelecer uma ruptura realmente importante ou distintiva em relação ao moderno.

nificativos, que tenha ocupado um campo semântico no qual se sentiu a presença de algo precioso e importante. Tomo então como ponto de partida (talvez singelo) a noção de que o grau de complexidade e sobrecarga semântica do termo "pós-modernismo" no momento é sinal de que considerável número de pessoas com interesses e opiniões conflitantes sente haver aí algo suficientemente importante em jogo para que valha a pena debater e argumentar.

(Williams, 1988: 182)

Depois de esboçar alguns das posições fundamentais da teoria pós-moderna, Hebdige propõe jungir algumas novas perspectivas pós-modernas ao programa neogramsciano mais antigo, que consiste em ligar os estudos culturais ao projeto de promoção de mudanças sociais e culturais radicais, para levar adiante novas formas de solidariedade, novas lutas e novos movimentos de promoção da causa de transformação social progressista. Mas, como ele mesmo indica, trata-se de um programa diferente, de uma versão do marxismo que é diferente dos antigos programas revolucionários socialistas mais ortodoxos de um, digamos, Althusser, que em última análise reproduziam uma política partidária marxista à moda antiga. O programa neogramsciano, ao contrário, não apresenta garantias, teleologias, grandes narrativas de emancipação, discursos e políticas totalizadoras ou redutoras, privilégio de uma classe ou grupo social nem ponto fixo ou base sólida a partir da qual lutar, mas ainda mantém a esperança de emergência de uma nova forma de solidariedade e luta e de percepção da necessidade de encorajar a esperança, promover o radicalismo, sustentar a possibilidade de mudanças mais radicais, trazer a luz da crítica e da política radicais para a luz ofuscante da mídia, revitalizar a teoria e a política radicais, nem que seja de forma modesta e tênue.

A nós também parecem atraentes essas perspectivas neogramscianas e compartilhamos com Hebdige o desejo de produzir novas sínteses de estudos culturais com outros discursos teóricos importantes do presente. Também nos solidarizamos com a opinião de Hebdige, de que "é só baseando nossa análise no estudo de determinadas imagens e objetos" que podemos superar as limitações dos discursos extremamente teóricos das últimas décadas e "a vertigem do pós-modernismo" (1988: quarta capa). Mas nos apêndices de conclusão, Hebdige oscila entre aproximar-se ou distanciar-se das posições pós-modernistas, e assim, em última análise, não ficam claras as suas próprias posições em relação ao discurso pós-moderno.

No estudos que se seguem, faremos uma indagação minuciosa sobre os vários usos do discurso pós-moderno para ver se esse termo esclarece ou confunde o entendimento do fenômeno em questão. Embora muitas vezes cause mais confusão do que clareza, o discurso "pós-moderno" tem certo valor sintomático. O uso superficial e descuidado do termo indica

que há fenômenos ou assuntos que precisam ser teorizados e que, portanto, o termo é muitas vezes sinal de que algo foi mal ou pouco teorizado. De um ponto de vista negativo, o termo frequentemente é um significante vazio a indicar que se está evitando uma teorização mais concreta necessária. Tal uso vazio do discurso é sinal de teoria preguiçosa, de fuga ao pensamento e à análise difíceis e de substituição da análise teórica por um chavão popular. Mas, de um ponto de vista positivo, é sinal de que algo é novo e precisa ser compreendido e teorizado. Portanto, o termo "pós-moderno" muitas vezes serve para "guardar lugar", como um marcador semiótico, a indicar a existência de novos fenômenos que exigem mapeamento e teorização. O uso desse termo também pode ser um sinal de que algo nos está incomodando, de que estão aparecendo fenômenos novos e desconcertantes que não conseguimos categorizar ou apreender adequadamente.

Esse discurso mal ou pouco teorizado reduz o "pós-moderno" ao *status* de jargão, numa tentativa muitas vezes confusa de distanciar-se dos compromissos impostos pela teoria moderna, ou de parecer "por dentro" ou "pra frente". Mas há outro problema, qual seja, os próprios discursos mais articulados e decisivos sobre o pós-modernismo frequentemente estão em conflito entre si (ver o estudo das diferentes versões da teoria pós-moderna em Best e Kellner, 1991). Portanto, não há um discurso de consenso em torno do pós-moderno, mas, ao contrário, uma série de paradigmas e discursos em disputa. Ademais, constantemente estão surgindo novos fenômenos rotulados de "pós-modernos". Por isso, se atentarmos para os discursos teóricos mais rarefeitos da atualidade ou para as popularizações frequentemente risíveis do pós-moderno, como o "sanduíche pós-moderno" de que falamos acima, veremos que os fenômenos e os discursos do pós-moderno estão em constante mutação, tornando-se mais complexos, exigindo novos mapeamentos e análises para termos um quadro de sua trajetória.⁴¹

Portanto, para que o discurso sobre o pós-moderno tenha algum conteúdo cognitivo, é preciso fazer certas distinções e separar a família terminológica do pós-moderno dos discursos sobre o moderno. Nos livros anteriores, fizemos a distinção entre modernidade e pós-modernidade como duas eras históricas diferentes; entre modernismo e pós-modernismo, como dois estilos culturais e estéticos diferentes; e entre teoria moderna e pós-moderna, como dois discursos teóricos diferentes (ver Kellner, 1988; Best e Kellner, 1991). Ao construir estas análises e esta genealogia histórica, desejava-

41 Nos últimos anos, tentamos pessoalmente mapear as vicissitudes do pós-moderno e avaliar as percepções e digressões dos discursos; ver de nossa autoria: livro sobre Baudrillard (1989b), volume sobre Jameson (1989c); livro sobre teoria pós-moderna, escrito com Steve Best (1991); e manual de leitura de Baudrillard (1994a).

mos oferecer mais alguns esclarecimentos conceituais para tentar elucidar o complexo campo do discurso em torno do moderno e do pós-moderno.

Para começar, o discurso contemporâneo sobre o pós-moderno surgiu nos campos da cultura, e a febre pós-moderna da atualidade também começou nesse domínio. Nos anos 1960, apareceu uma "nova sensibilidade" que se definia contra a abstração e o elitismo da arte modernista e das formas modernas de crítica literária. Essa nova sensibilidade propugnava as práticas culturais emergentes que se caracterizavam por, entre outras coisas, desfazer a distinção entre arte nobre e não nobre, ao incorporarem nas formas estéticas uma vasta gama de símbolos e imagens da cultura da mídia e ao porerem em xeque as barreiras convencionais entre artista e espectador. Essas novas formas estéticas - como as pinturas de Andy Warhol ou os romances de John Barth e Thomas Pynchon - acabaram sendo conhecidas como exemplos de "pós-modernismo", como parte das novas configurações culturais que rejeitavam as características do modernismo clássico.

Foi na arquitetura que o termo "pós-moderno" começou a se alastrar. Vários teóricos e arquitetos opunham as novas formas de arquitetura pós-moderna, que rejeitava as construções estereis de vidro e aço ligadas ao alto funcionalismo modernista de Mies van der Rohe, ao estilo internacional que propugnava as mesmas formas por toda parte. Construindo com base na obra de Robert Venturi, *Learning from Las Vegas* (1972), a arquitetura pós-moderna apropriava-se das formas tradicionais, ostentava a decoração e as cores evitadas pela arquitetura modernista de elite e tentava adaptar a arquitetura às condições locais.

No entanto, verifica-se que é mais difícil enunciar diferenças entre modernismo e pós-modernismo em literatura, cinema, dança, teatro e outras artes. As sobreposições e continuidades nesses casos são mais inegáveis, e é difícil mostrar características específicas de literatura e arte pós-moderna que não tenham sido antecipadas por formas modernistas. Contudo, embora não haja aí a fratura ou ruptura evidente em arquitetura, certos teóricos como Jameson (1991) e Hutcheon (1989) descreveram verdadeiras constelações culturais que apresentam um número suficiente de características comuns para que o conceito de pós-modernismo em artes tenha teor analítico, como mostraremos no estudo que se segue.⁴²

42 No primeiro esboço publicado de sua teoria sobre o pós-modernismo em artes, Jameson argumentou que:

As rupturas radicais entre períodos geralmente não implicam mudanças completas de teor, mas sim a reestruturação de certo número de elementos já dados: características que no período ou no sistema anterior eram subordinadas passam a ser dominantes, e as que haviam sido dominantes passam a ser secundárias.

(Jameson, 1983: 123)

O pós-modernismo em artes, porém, foi frequentemente discutido como um elemento de uma nova "cultura pós-moderna", um novo "cenário pós-moderno" ou uma nova "condição pós-moderna", e nos anos 1970 começaram a surgir concepções mais amplas de uma nova era de *pós-modernidade*, de uma ruptura com a modernidade, nas teorias de Baudrillard, Lyotard e outros.⁴³ Nos anos 1980, houve uma proliferação de discursos sobre várias formas de cultura e sociedade pós-moderna, e Baudrillard afirma que entramos numa nova era histórica pós-moderna, numa "pós-modernidade". Também se tornou popular rotular um amplo espectro de pensadores, desde Foucault até Derrida e Baudrillard, como "pós-modernos", por terem rompido decisivamente com os pressupostos da teoria moderna, surgindo então vários tipos de teoria pós-moderna. Na verdade, não há uma teoria pós-moderna, ou uma só definição de pós-modernidade como época histórica ou de pós-modernismo em artes. Ao contrário, esses discursos entram em competição e em conflito, visto que diferentes teóricos tentam impor suas próprias definições sobre tais conceitos.

Portanto, o discurso sobre o pós-moderno é um construto cultural e teórico, e não um coisa ou estado de coisas. Ou seja, não há fenômenos intrinsecamente "pós-modernos" que o teórico possa descrever. Os conceitos são gerados como construtos teóricos usados para interpretar uma família de fenômenos, produções ou práticas. Logo, os discursos sobre o pós-moderno produzem seu próprio objeto, seja ele uma época histórica de pós-modernidade, seja o pós-modernismo em artes. Obviamente, há fenômenos sociais e históricos dos quais os teóricos extraem conceitos como pós-modernidade, e há práticas, produções e artistas no campo da cultura diante dos quais é possível usar o termo "pós-modernismo". No entanto, ver fenômenos, práticas, produções, etc. como "pós-modernos" depende do discurso teórico que denomine algumas coisas de "pós-modernas" e outras não.

Por conseguinte, a família de conceitos em torno do pós-moderno é constituída por construtos meramente conceituais cuja finalidade é executar certas tarefas interpretativas ou explicativas, não consistindo em termos transparentes que reflitam estados de coisas estabelecidos.⁴⁴ Por isso, quando lidamos com o discurso em torno do pós-moderno, operamos no

43 Tais teorias sobre a pós-modernidade foram antecipadas por historiadores como Toynbee e teóricos sociais como C. Wright Mills (ver o estudo genealógico em Best e Kellner 1991).

44 Esse é um aspecto óbvio, mas muitas vezes esquecido: a maioria dos teóricos do pós-moderno ou os que usam a palavra sem teorizá-la pressupõe que há algo por aí chamado "pós-modernismo" que só está esperando para ser descoberto ou descrito. Ao contrário, são os termos desse tipo que produzem seus objetos, possibilitando que alguns objetos sejam rotulados de "pós-modernos" e outros não.

nível da teoria e do discurso, e precisamos dar elucidações e fazer distinções nesse nível (a menos, evidentemente, que estejamos apenas usando um chavão, como nos discursos jornalísticos e teóricos citados acima). Conforme nos lembra Mike Featherstone (1991: 1 ss.), os jornalistas, os empresários culturais e os teóricos inventam e divulgam discursos como o do pós-moderno para aumentar o capital cultural, distinguir-se, fazer propaganda de determinados produtos ou práticas como coisas que estão na crista da onda, e difundir novos significados e idéias. O discurso em torno do pós-moderno, em especial, atrai sobretudo jovens à cata de prestígio ou pessoas que queiram distinguir-se como vanguarda, embora também tenha atraído muita gente interessada em ressuscitar a carreira ou a libido exangue com um discurso novo e sensual.

Na verdade, o surgimento do pós-moderno tem muito a ver com as batalhas por capital cultural nos nossos dias. Uma maneira de contestar teorias, cânones e modelos anteriores é declarar sua obsolescência ou negar radicalmente suas pretensões à verdade; excelência, utilidade ou seja lá o que for. Aumentamos o capital cultural distinguindo nosso trabalho e nossas posições dos trabalhos e posições dos outros, ligando-nos a fenômenos populares e aderindo a novos movimentos teóricos e culturais que nos identifiquem como entendidos, avançados, informados e atualizados. Entrar na festa pós-moderna pode ser divertido, pois podemos fazer parte de desvios indiscriminados nos quais são postas de lado as normas e as convenções de conveniência, visto que procuramos novas normas ou convenções ou queremos escapar delas pura e simplesmente.

Mas seria um erro apenas rejeitar o discurso sobre o pós-moderno alegando ser ele simples voga ou moda passageira. Porque esse discurso chamou muito a atenção e provocou grande controvérsia na última década (1983-93), e não há fim em vista. Embora muitos tenham previsto o fim do fenômeno,⁴⁵ continua aparecendo um mar de livros, artigos, conferências e discussões sobre as muitas modalidades de pós-moderno. Os sentimentos continuam sendo apaixonados, e o discurso sobre o pós-moderno, que certamente reflete importantes mudanças em nossa cultura e nossa sociedade, já adquiriu certo peso. A teoria pós-moderna penetrou em quase todas as disciplinas acadêmicas, produzindo críticas à teoria moderna e a outras práticas teóricas pós-modernas em filosofia, teoria social, política, econo-

45 Desde o começo, muitos indivíduos em todas as disciplinas afirmaram que a vertente pós-moderna não passava de moda que poderia ser facilmente ignorada, mas os debates seguiram ruidosamente sem a participação dos que ignoravam o fenômeno. Alguns editores afirmaram que o interesse pelas controvérsias em torno do pós-moderno estava morrendo, como fez o dono de uma livraria; ver Rosenthal, 1992. Apesar disso, a brincadeira continua...

mia, antropologia, geografia e quase todos os campos acadêmicos. Os grupos e indivíduos marginalizados da sociedade, da cultura e da universidade adotaram o termo e o usam para opor-se à ordem estabelecida. Como muitos desses indivíduos são jovens, é de se esperar que o discurso continue por algum tempo ainda.

Uma das finalidades deste estudo é interrogar alguns discursos dominantes sobre o pós-moderno para demonstrar confusão, descuido e preguiça em muitos de seus usos sintomáticos. Indagaremos se o discurso é útil ou não para a interpretação de fenômenos específicos de nossa cultura contemporânea. A utilidade ou não de um discurso ou teoria pode ser determinada pela sua capacidade ou não de elucidar determinados fenômenos, de facilitar ou dificultar determinadas tarefas. Um dos objetivos deste estudo é elucidar e mapear a sociedade e a cultura contemporâneas; por isso, determinar a utilidade ou não do discurso sobre o pós-moderno constituirá uma de nossas tarefas, especialmente na Parte II.

Embora seja prudente mantermo-nos céticos diante de afirmações extremistas do pós-moderno que tornariam obsoletos os pressupostos, os valores, as categorias, a cultura e a política da era moderna, cabe admitir que estão ocorrendo mudanças significativas e que muitas das antigas teorias e categorias modernas já não conseguem descrever adequadamente a cultura, a política e a sociedade contemporâneas. No entanto, as afirmações extremistas de ruptura pós-moderna violentam nosso senso de permanente continuidade com o passado e ignoram o fato de que muitas idéias e fenômenos que se afirma serem "pós-modernos" têm origem ou análogos precisamente na era moderna. Por conseguinte, nossa opinião é a de que estamos vivendo entre uma era moderna em envelhecimento e uma nova era pós-moderna que ainda precisa ser adequadamente conceituada, diagramada, mapeada. Os períodos históricos não aparecem e desaparecem de forma nítida ou em momentos cronológicos precisos. A mudança de uma era para outra é sempre demorada, contraditória e, em geral, dolorosa. O sentido de "entremeio" ou transição exige a compreensão da continuidade com o passado assim como das novidades do presente e do futuro. Viver na fronteira entre o velho e o novo cria tensão, insegurança e até pânico, produzindo, assim, um ambiente cultural e social perturbador e incerto.

Este estudo tenta captar parte da tensão de viver numa situação cujos contornos ainda não estão claros e na qual estão ocorrendo conflitos intensos entre as forças conservadoras que desejam manter a ordem social estabelecida e as que desejam transformá-la. Essas guerras culturais são repetidas naquilo que poderíamos chamar guerras entre teorias, travadas entre aqueles que querem mapear e orientar a construção do presente e do futuro. Neste estudo, intervimos nesse contexto propondo o desenvolvimento de estudos culturais no quadro da teoria crítica da sociedade e da

política democrática radical. Na verdade, acreditamos que não é possível empreender estudos culturais sem uma teoria social, e que um dos bons efeitos dos estudos culturais consiste em contribuir para o desenvolvimento de uma teoria e de uma política crítica da sociedade presente. O que, sem dúvida, está em paralelo com a afirmação da Escola de Frankfurt, de que é preciso ter uma teoria da sociedade para elucidar fenômenos e desenvolvimentos sociais, políticos e culturais, ao mesmo tempo que a pesquisa intensa nessas áreas pode, por sua vez, contribuir para desenvolver a teoria crítica da sociedade. Por conseguinte, interpretamos a cultura da mídia no contexto da teoria crítica da sociedade e usamos a cultura da mídia para elucidar os fenômenos e condições sociais. Portanto, em última análise, pretendemos que nosso estudo da cultura da mídia seja uma tentativa de situar as produções culturais em contextos econômicos, sociais e políticos mais amplos dos quais elas emergem e nos quais exercem seus efeitos.

2 Cultura da mídia, política e ideologia: de Reagan a Rambo

No estudo que se segue, recorreremos a múltiplas tradições para manter aberto, flexível e crítico o projeto dos estudos culturais, recusando-nos a fixar ortodoxias ou dar essa área de estudos por encerrada de qualquer modo prematuro. O mais emocionante dos estudos culturais está no fato de ser esse um campo novo e aberto, em processo de construção e reconstrução, em que quaisquer intervenções devem apenas tentar criar algumas novas perspectivas ou análises, e não realizar fechamentos teóricos. Na verdade, o terreno dos estudos culturais é controverso e, por isso, aberto a intervenções e desenvolvimentos. Como já notamos, alguns grupos e indivíduos têm usado os estudos culturais para festejar o popular e legitimar o estudo acadêmico da "cultura popular", enquanto outros os usam para criticar as desigualdades e a dominação existentes ou para propor programas políticos e culturais específicos. Os grupos conservadores, por sua vez, os atacam dizendo que subvertem a ortodoxia educacional (ver a documentação em Aronowitz, 1993), enquanto os reformadores da educação tentam usá-los para tornar a educação contemporânea mais pertinente e sintonizada com a natureza e as vicissitudes da cultura contemporânea (Giroux, 1994; McLaren et al. no prelo).

Nos últimos tempos, coube dar mais atenção às teorias feministas e multiculturalistas de raça, etnia, nacionalidade, subalternidade e preferência sexual, nas quais se encontram teorias da resistência e críticas específicas à opressão. São importantes as contribuições de tais grupos aos estudos culturais. De acordo com seus discursos, suas perspectivas teóricas se enraízam nas lutas dos oprimidos, politizando, portanto, a teoria e a crítica com a paixão e com as perspectivas que nascem das lutas políticas travadas e das experiências pessoais. Tais perspectivas ampliam o campo dos estudos culturais e da luta política, expandindo, por exemplo, o conceito de crítica à ideologia com a inclusão de dimensões de raça, sexo, sexualidade,

etnia e outras, assim como as de classe - relações que abordamos neste e nos próximos capítulos. Também infundem nos estudos culturais uma paixão e uma intensidade políticas que inspiram vida nova em seus projetos.

Para a elaboração deste trabalho, preconizamos neste capítulo a necessidade de mobilizar as teorias marxistas de classe, os conceitos feministas de sexo, e as teorias multiculturalistas de raça, etnia, preferência sexual, nacionalidade, etc., a fim de expressar toda a gama de representações de identidade, dominação e resistência que estruturam o terreno da cultura da mídia. As formas dessa cultura são intensamente políticas e ideológicas, e, por isso, quem deseje saber como ela incorpora posições políticas e exerce efeitos políticos deve aprender a ler cultura da mídia politicamente. Isso significa não só ler essa cultura no seu contexto sociopolítico e econômico, mas também ver de que modo os componentes internos de seus textos codificam relações de poder e dominação, servindo para promover os interesses dos grupos dominantes à custa de outros, para opor-se às ideologias, instituições e práticas hegemônicas, ou para conter uma mistura contraditória de formas que promovem dominação e resistência. Portanto, ler politicamente a cultura da mídia significa situá-la em sua conjuntura histórica e analisar o modo como seus códigos genéricos, a posição dos observadores, suas imagens dominantes, seus discursos e seus elementos estético-formais incorporam certas posições políticas e ideológicas e produzem efeitos políticos.

Ler politicamente a cultura também significa ver como as produções culturais da mídia reproduzem as lutas sociais existentes em suas imagens, seus espetáculos e sua narrativa. Em *Camera Politica: The Politics and Ideology of Contemporary Hollywood Film* (1988), Michael Ryan e este autor indicamos o modo como as lutas da vida diária e o mundo mais amplo das lutas sociais e políticas se expressam no cinema popular, que, por sua vez, sofre uma apropriação e exerce efeitos sobre esses contextos. Indicamos o modo como alguns dos filmes e dos gêneros mais populares de Hollywood dos anos 1960 ao fim da década de 1980 "transcodificam" discursos sociais e políticos opostos e representam posições políticas específicas nos debates sobre a Guerra do Vietnã e os anos 1960, sexo e família, classe e raça, empresa e Estado, política externa e interna dos Estados Unidos e outras questões que preocuparam a sociedade americana nas últimas décadas.⁴⁶

Por exemplo, alguns filmes sobre os anos 1960 apresentavam discursos antibelicistas e defendiam posições da contracultura daqueles (por

46 O processo de "transcodificação" descreve o modo como os discursos sociais são traduzidos em textos da mídia. Um exemplo é *Easy Rider* (*Sem destino*, 1969), que transcodifica discursos contraculturais dos anos 1960 sobre liberdade, individualismo e comunidade em imagens e cenas cinematográficas, como quando os motoqueiros percorrem a natureza enquanto a trilha sonora toca "Born to be Wild" ou "Wasn't Born to Follow". Ver a explicação e o uso do termo em Kellner e Ryan, 1988.

exemplo, *Vietnam: The Year of the Pig*), enquanto outros, como *Os botas-verdes* (*The Green Berets*, 1967) representavam positivamente a intervenção americana no Vietnã e atacavam a contracultura. Ao longo dos anos 1970 até hoje, a cultura da mídia em geral tem sido um campo de batalha entre grupos sociais em competição: algumas de suas produções defendem posições liberais ou radicais enquanto outras defendem posições conservadoras. De modo semelhante, alguns textos da cultura da mídia defendem posições e representações progressistas de coisas como sexo, preferência sexual, raça ou etnia, enquanto outras expressam formas reacionárias de racismo ou sexismo. Desse ponto de vista, na cultura da mídia há uma luta entre representações que reproduzem as lutas sociais existentes e transcodificam os discursos políticos da época.

Além disso, os estudos culturais examinam os efeitos dos textos da cultura da mídia, os modos como o público se apropria dela e a usa, além dos modos como imagens, figuras e discursos da mídia funcionam dentro da cultura em geral. Nas páginas que se seguem, expressamos algumas perspectivas teóricas sobre a cultura da mídia, a política e a ideologia que são ilustradas com alguns exemplos extraídos da cinematografia hollywoodiana na era Reagan e da nova ordem mundial de Bush. Também examinamos alguns efeitos desses filmes e os modos como se dá a intersecção entre eles e os debates e as lutas políticas do período. Nessas análises, defendemos a centralidade da crítica ideológica nos estudos culturais, mesmo detectando alguns problemas das concepções marxistas clássicas de ideologia, e propomos algumas perspectivas que ajudarão a crítica contemporânea a superar essas limitações.

IDEOLOGIA E CULTURA DA MÍDIA: MÉTODOS CRÍTICOS

Marx e Engels caracterizaram a ideologia como as idéias da classe dominante que obtêm predominância em determinada era histórica. O conceito de ideologia exposto em *Ideologia alemã* (Marx e Engels, 1975: 59 ss.) teve intuito mormente denunciativo e foi usado para atacar idéias que legitimavam a hegemonia da classe dominante, que conferiam a interesses particulares o disfarce de interesses gerais, que mistificavam ou encobriam o domínio de classe, servindo assim aos interesses de dominação. Segundo esse ponto de vista, a crítica ideológica consistia na análise e na desmistificação das idéias da classe dominante, e sua finalidade era trazer à tona e atacar todas as idéias que consolidassem a dominação de classe.⁴⁷

47 John Thompson (1984, 1990) examina as teorias clássicas e atuais sobre ideologia e descobre que muitas delas cortam o vínculo entre ideologia e dominação, subtraindo

O marxismo clássico de Marx e Engels, a II e a III Internacional tendiam a dar ênfase à primazia da economia e da política e a não dar atenção à cultura e à ideologia. No entanto, durante os anos 1920, Lukács, Korsch, Bloch e Gramsci ressaltaram a importância da cultura e da ideologia, e a Escola de Frankfurt e outras versões do marxismo ocidental também viram a importância da crítica da ideologia como importante componente da crítica da dominação.⁴⁸ Os estudos culturais britânicos também, em seu período de formação, puseram o conceito de ideologia no centro do estudo da cultura e da sociedade, e uma de suas primeiras coletâneas de textos se chamava *On Ideology*.⁴⁹

No entanto, havia alguns problemas na tradição marxista da crítica da ideologia que precisavam ser resolvidos. Algumas dessas tradições, entre as quais o leninismo ortodoxo, a Escola de Frankfurt, Althusser e outras, tendiam a pressupor um conceito monolítico de ideologia e de classe dominante, a expressar sem ambigüidade e contradição seus interesses de classe numa ideologia dominante. Esse conceito reduz ideologia à defesa de interesses de classe; por isso, é predominantemente economicista, e nele a ideologia se refere sobretudo - e em alguns casos somente - às idéias que legitimam a dominação de classe da classe dominante capitalista. Portanto, nessa concepção, "ideologia" se restringe aos conjuntos de idéias que promovem os interesses econômicos da classe capitalista.

Nas últimas duas décadas, porém, esse modelo tem sido contestado por vários críticos, segundo os quais tal conceito de ideologia é reducionista porque, nele, ideologia equivale apenas às idéias que servem aos interesses econômicos ou de classe, deixando-se de lado, portanto, fenômenos im-

portanto à ideologia o cunho crítico que tinha em Marx e outros neomarxistas. Por isso, concordaríamos com Thompson sobre a necessidade de vincular o conceito de ideologia com teorias da hegemonia e dominação, portanto de delimitar sua aplicação a idéias e pontos de vista que atendam a funções de legitimação, mistificação e dominação de classe que garantam o predomínio de classe, sexo e raça sobre outras classes e grupos da sociedade, em vez de equiparar *todas* as idéias ou posições políticas a ideologia (ver em Kellner 1978 uma primeira abordagem dessa posição).

48 As tentativas observadas nos estudos culturais de subestimar a importância da crítica da ideologia, como as de Fiske (1993), só aproveitam a um *establishment* que há muitas décadas vem tentando abolir o conceito de ideologia por ser excessivamente político e politizante. O debate sobre o "fim da ideologia" nas ciências sociais e as abordagens apolíticas a literatura, filosofia e outros estudos de humanidades tentaram banir o conceito de ideologia. Em vista da posição fundamental desse conceito em tradições anteriores de estudos culturais, é irônico que alguns dos que se identificam com estes estejam agora tentando deixar de lado um de seus conceitos definidores centrais.

49 A coletânea foi lançada como parte da série *Working Papers on Cultural Studies* 10 (1977) e depois reeditada.

portantes como sexo, raça e outras formas de dominação ideológica. Reduzir ideologia a interesses de classe deixa claro que a única dominação importante na sociedade é a de classe, ou a econômica, ao passo que, segundo muitos teóricos, a opressão de sexo, sexualidade e raça também são de fundamental importância e, na verdade, ainda de acordo com alguns, está inextricavelmente imbricada na opressão econômica e de classe (ver Cox, 1948; Rowbotham, 1972; Robinson, 1978; Said, 1978; Barrett, 1980; Sargent, 1981; Marable, 1982; Lorde, 1984; Kellner e Ryan, 1988; Spivak, 1988; Fraser, 1989; Eisenstein, 1979; Hooks, 1990 e 1992 e Gilroy, 1991).

Muitos críticos propuseram com correção que o conceito de ideologia se estendesse e passasse a abranger teorias, idéias, textos e representações que legitimem interesses de forças dominantes em termos de sexo e raça, bem como de classe. Dessa perspectiva, fazer crítica da ideologia implica criticar ideologias sexistas, heterossexistas e racistas tanto quanto a ideologia da classe burguesa capitalista. Tal crítica da ideologia é multicultural, discernindo um espectro de formas de opressão de pessoas de diferentes raças, etnias, sexo e preferência sexual e traçando os modos como as formas e os discursos culturais ideológicos perpetuam a opressão. A crítica multicultural da ideologia exige levar a sério as lutas entre homens e mulheres, feministas e antifeministas, racistas e anti-racistas, gays e anti-gays, além de muitos outros conflitos, que são considerados tão importantes e dignos de atenção quanto os conflitos de classe o são pela teoria marxista.⁵⁰ Parte-se assim do pressuposto de que a sociedade é um grande campo de batalha, e que essas lutas heterogêneas se consomem nas telas e nos textos da cultura da mídia e constituem o terreno apropriado para um estudo crítico da cultura da mídia.

Com essa visão, precisamos ver a importância de uma infinidade de lutas entre vários grupos, como lutas entre grupos dominantes e dominados e entre setores de classe pelo controle da sociedade. Nos Estados Unidos, isso tem implicado lutas entre liberais e conservadores pelo poder hegemônico e entre uma vasta gama de grupos dominantes e dominados. Num dos níveis, a ideologia mobiliza sentimentos, afeições e crenças para induzir anuência a certos pressupostos nucleares dominantes acerca da vida social (por exemplo, valor do individualismo, da liberdade, da família, da nação, do sucesso, etc.). Esses pressupostos nucleares, o "senso comum"

50 *Camera Política* (Kellner e Ryan, 1988) levou a sério todo esse espectro de lutas e tentou demonstrar como as atuais lutas da sociedade e da política americanas eram expressas no cinema popular. Também enfatizamos a necessidade de ver que os conflitos entre liberais e conservadores pelo controle da sociedade são importantíssimos, assim como o foram os conflitos de classe que chamaram a atenção da crítica marxista da ideologia em seus primeiros momentos.

de uma sociedade, são mobilizados por grupos; assim, por exemplo, grupos e forças em luta tendem a mobilizar discursos de democracia, liberdade e individualismo e a inflecti-los segundo seus próprios programas e finalidades ideológicas. Às vezes, por exemplo, um conceito como o de delegação de poder, que começou como conceito crítico nos anos 1960 entre progressistas ("poder para o povo", "projeto de concessão de poderes", etc.), é assumido por grupos opostos, como quando os conservadores, durante a era Reagan/Bush, mobilizaram a retórica da concessão de poderes para respaldar os órgãos e os planos reguladores do governo a conceder "poderes" aos indivíduos contra o Estado ("tirar o governo de cima das costas").⁵¹

Portanto, embora não haja uma só ideologia dominante unificada e estável, há pressupostos nucleares que diferentes grupos políticos mobilizam e põem em ação. Na verdade, as sociedades capitalistas democráticas contemporâneas estiveram extremamente divididas durante as últimas décadas com a competição de grupos e partidos políticos em luta pelo controle da sociedade. Por exemplo, nos Estados Unidos durante os anos 1950, os conservadores moderados controlaram a economia, a sociedade, o Estado e a cultura, estabelecendo um projeto hegemônico e suplantando a hegemonia democrático-liberal que prevalecia desde 1932 na forma do "New Deal" de Roosevelt. No início da década de 1960, os liberais de Kennedy tentaram forjar um consenso liberal, e durante alguns anos o projeto Nova Fronteira teve sucesso e preponderância até o assassinato de John e de Robert Kennedy (eles mesmos vítimas de uma tentativa de restabelecimento da hegemonia direitista, a acreditar-se, como eu acreditamos, na teoria conspirativa). A partir de então, irromperam entre liberais e conservadores lutas intensas que foram coroadas pela vitória de Ronald Reagan em 1980, com o estabelecimento de uma década de hegemonia conservadora.

Reagan, por sua vez, redefiniu o "senso comum", produzindo uma retórica política que ainda vigora durante a era Clinton: o governo deve ser limitado, e os impostos devem ser reduzidos; os negócios devem ser fortalecidos para criarem empregos e aumentarem a riqueza nacional; a burocracia governamental (portanto, a política reguladora) deve ser eliminada; a iniciativa privada é o melhor caminho para o sucesso e para a produção de uma sociedade forte, e por isso o governo deve fazer tudo o que for possível para incentivar esse tipo de empresa; a vida é dura, e só os mais preparados sobrevivem e prosperam. No entanto, em muitas questões políti-

51 No *New York Times* (27 de novembro de 1993:A1), há um artigo sobre o surgimento de uma nova rede conservadora de TV a cabo que se chama "National Empowerment Television". Os conservadores que organizam esse projeto preferem o termo "populists" ao de "conservative", numa tentativa de cooptar outro termo antes (e ainda) utilizado pela esquerda e pelos progressistas.

cas, sociais e culturais os conservadores não conseguiram hegemonia, redefinir o senso comum, e assim continuam sendo travadas "guerras culturais" nas quais os conservadores tentam erradicar as concepções, as práticas e as políticas liberais e radicais (ver Hunter, 1991).

A cultura da mídia, assim como os discursos políticos, ajuda a estabelecer a hegemonia de determinados grupos e projetos políticos. Produz representações que tentam induzir anuência a certas posições políticas, levando os membros da sociedade a ver em certas ideologias "o modo como as coisas são" (ou seja, governo demais é ruim, redução da regulação governamental e mercado livre são coisas boas, a proteção do país exige intensa militarização e uma política externa agressiva, etc.). Os textos culturais populares naturalizam essas posições e, assim, ajudam a mobilizar o consentimento às posições políticas hegemônicas.⁵²

Portanto, criticar as ideologias hegemônicas exige a demonstração de que certas posições nos textos da cultura da mídia reproduzem ideologias políticas existentes nas lutas políticas atuais, como quando alguns filmes ou a música popular expressam posições conservadoras ou liberais, enquanto outros expressam posições radicais. Ademais, fazer crítica da ideologia implica analisar imagens, símbolos, mitos e narrativas, bem como proposições e sistemas de crença (Kellner 1978, 1979, 1982). Enquanto algumas teorias contemporâneas da ideologia exploram os complexos modos como ocorre a união de imagens, mitos, práticas e narrativas sociais na produção da ideologia (Barthes, 1957; Jameson, 1981; e Kellner e Ryan, 1988), outras restringem ideologia a proposições enunciadas discursivamente nos textos.⁵³

52 Para um estudo mais detalhado da ideologia como hegemonia, ver Kellner 1978, 1979, 1990a, e 1992b. Os estudos aqui feitos baseiam-se nesse trabalho anterior, no qual expomos esses conceitos com mais pormenores.

53 Thompson (1984) examina grande número de teorias contemporâneas cujo intuito fundamental é definir a ideologia em termos de linguagem e de teoria do discurso. Contra essa posição desejamos incluir a imagem, o símbolo, o mito e a narrativa no repertório dos instrumentos ideológicos, combinando assim teoria do discurso com crítica mítico-simbólica e análise da narrativa, a fim de observar os modos como imagens, cenas e narrativas tentam veicular ideologia. Um movimento mais recente nos estudos culturais, influenciado por algumas observações de última hora de Foucault e por alguns argumentos de Deleuze e Guattari, rejeitaram o conceito de ideologia pura e simplesmente, alegando ser ele redutor, economista e menos importante que o esquema de dominação e controle, que é então visto como o alvo adequado da crítica radical; Fiske (1993) adota esse argumento. Embora sem dúvida seja útil analisar instituições e práticas que reproduzem a dominação social, a atitude de simplesmente jogar fora o conceito de crítica da ideologia é uma mutilação teórica. Além disso, a ideologia participa da reprodução e do funcionamento precisamente das instituições, dos discursos e das práticas que Foucault e outros querem analisar. Em vez de jogar fora o conceito de ideologia, é preciso reconstruí-lo e expandir a crítica da ideologia que traça suas funções e seus efeitos na vida social.

Contra essa noção restritiva, argumentaríamos que a ideologia contém discursos e figuras, conceitos e imagens, posições teóricas e formas simbólicas. Tal expansão do conceito de ideologia obviamente abre caminho para a exploração do modo como imagens, figuras, narrativas e formas simbólicas entram a fazer parte das representações ideológicas de sexo, sexualidade, raça e classe no cinema e na cultura popular.

Para fazer-se uma crítica ideológica multicultural e figurativa de *Rambo*, por exemplo, não seria suficiente simplesmente atacar sua ideologia militarista ou imperialista e os modos como o militarismo e o imperialismo do filme servem aos interesses imperialistas ao legitimarem a intervenção em lugares como o Sudeste Asiático, o Oriente Médio, a América Central, etc. Também seria preciso criticar os discursos e as figuras que constroem a problemática sexual e racial do texto para fazer uma crítica completa da ideologia, mostrando como as representações de mulheres, homens, vietnamitas, russos, etc. são parte fundamental de *Rambo* e evidenciando que um elemento-chave do texto é a remasculinização e o restabelecimento do poder branco masculino depois da derrota do Vietnã e dos assaltos ao poder masculino por parte dos movimentos feministas e dos direitos civis. Por conseguinte, a leitura do texto ideológico de *Rambo* exige a interrogação de suas imagens e figuras tanto quanto de seu discurso e da sua linguagem, ao longo de todo um espectro de problemáticas, ao mesmo tempo que estas problemáticas vão sendo inscritas no contexto das lutas políticas existentes. Tal análise, como veremos abaixo, indica que a figura de Rambo representa um conjunto específico de imagens do poder masculino, da inocência e da força americana e do heroísmo do guerreiro, imagens que servem de veículos para as ideologias masculinista e patriótica que foram importantes durante a era Reagan.

Tal análise das figuras é importante porque as representações dos textos da cultura popular constituem a imagem política por meio da qual os indivíduos vêem o mundo e interpretam os processos, os eventos e as personalidades políticas. A política da representação, portanto, examina as imagens e as figuras ideológicas, assim como os discursos, que transcodificam as posições políticas dominantes e concorrentes numa sociedade. Numa cultura da imagem dos meios de comunicação de massa, são as representações que ajudam a constituir a visão de mundo do indivíduo, o senso de identidade e sexo, consumando estilos e modos de vida, bem como pensamentos e ações sociopolíticas. A ideologia é, pois, tanto um processo de representação, figuração, imagem e retórica quanto um processo de discursos e idéias. Além disso, é por meio do estabelecimento de um conjunto de representações que se fixa uma ideologia política hegemônica, como a do conservadorismo da Nova Direita. As representações, portanto, transcodificam os discursos políticos e, por sua vez, mobilizam

sentimentos, afeições, percepções e o assentimento a determinadas posições políticas, tal como a necessidade de os guerreiros masculinos protegerem e redimirem a sociedade.

As teorias críticas tentam contribuir para a prática, e o estudo cultural crítico procura conferir poder aos indivíduos ao lhes dar ferramentas para criticar as formas culturais, as imagens, as narrativas e os gêneros dominantes. Os estudos feitos neste livro empenham-se, portanto, em ensinar como ler, desconstruir, criticar e usar a cultura da mídia. Conforme nos mostrou a experiência durante vinte e cinco anos de magistério, as pessoas, estudantes ou não, não são naturalmente versadas em mídia nem críticas em relação à sua cultura, e devem poder contar com métodos e instrumental crítico para terem poder contra a força manipuladora da sociedade e da cultura existentes. Por outro lado, muitos indivíduos hoje em dia se sentem profundamente envolvidos por tudo o que a mídia faz, muitas vezes discutem com paixão seus pontos de vista, têm percepções interessantes, e devem ser incentivados a examinar e analisar criticamente a cultura em que mergulham tão fundo.

Obedecendo a esse intuito pedagógico, em todas as páginas que se seguem, iremos entremeando teoria e estudos concretos que ilustrem nossas posições teóricas. Na verdade, é nossa esperança que este estudo contribua para o desenvolvimento de uma pedagogia crítica da mídia capaz de conferir o poder de discernir as mensagens, os valores e as ideologias que estão por trás dos textos da cultura da mídia.⁵⁴ Quando as pessoas aprendem a perceber o modo como a cultura da mídia transmite representações opressivas de classe, raça, sexo, sexualidade, etc. capazes de influenciar pensamentos e comportamentos, são capazes de manter uma distância crítica em relação às obras da cultura da mídia e assim adquirir poder sobre a cultura em que vivem. Tal aquisição de poder pode ajudar a promover um questionamento mais geral da organização da sociedade e ajudar a induzir os indivíduos a participarem de movimentos políticos radicais que lutem pela transformação social.

A ideologia pressupõe que "eu" sou a norma, que todos são como eu, que qualquer coisa diferente ou outra não é normal. Para a ideologia, porém, o "eu", a posição da qual a ideologia fala, é (geralmente) a do branco masculino, ocidental, de classe média ou superior; são posições que vêem raças, classes, grupos e sexos diferentes dos seus como secundários, derivativos, inferiores e subservientes. A ideologia, portanto, diferencia e separa grupos em dominantes/dominados e superiores/inferiores, produzindo hierarquias e classificações que servem aos interesses das forças e das elites do poder.

54 Para trabalhos recentes sobre pedagogia crítica com ênfase na necessidade de uma educação crítica sobre a mídia, ver Giroux, 1992 e 1994, e McLaren et al. no prelo.

A ideologia, portanto, faz parte de um sistema de dominação que serve para aumentar a opressão ao legitimar forças e instituições que reprimem e oprimem. Em si mesma, constitui um sistema de abstrações e distinções em campos como sexo, raça e classe, de tal modo que constrói divisões ideológicas entre homens e mulheres, entre as "classes melhores" e "as classes mais baixas", entre brancos e negros, entre "nós" e "eles", etc. Constrói divisões entre comportamento "próprio" e "impróprio", enquanto erige em cada um desses domínios uma hierarquia que justifique a dominação de um sexo, uma raça e uma classe sobre os outros em virtude de sua alegada superioridade ou da ordem natural das coisas. Por exemplo, diz-se que as mulheres por natureza são passivas, domésticas, submissas, etc., e que seu domínio é a esfera privada, o lar, enquanto a esfera pública é reservada aos homens, supostamente mais ativos, racionais e dominadores. Diz-se com frequência que os negros são preguiçosos, irracionais e burros, portanto inferiores à raça branca dominante.

Esse modo de pensar sexista e racista baseia-se numa série de oposições binárias que os estudos culturais críticos tentam subverter e solapar. Essas oposições binárias da ideologia enraízam-se num sistema de antagonismos entre forças desiguais e servem para legitimar os privilégios e a dominação dos mais poderosos. A "norma" da ideologia em geral é branca, masculina e da classe superior, servindo para denegrir e dominar os não-brancos, as mulheres e os trabalhadores. A crítica da ideologia, porém, interroga as categorias branquidade, masculinidade, dominação de classe, heterossexualidade e outras formas de poder e domínio que a ideologia legitima, mostrando o caráter de construto social e de arbitrariedade de todas as categorias sociais e do sistema binário da ideologia.

Portanto, o feminismo e a crítica do racismo fazem parte integrante de um estudo cultural multicultural. Nas operações ideológicas que produzem coisas como sexismo, racismo e classismo, vemos a ação de uma *abstração*: são ideologias que legitimam a superioridade dos homens sobre as mulheres ou do capitalismo sobre outros sistemas sociais de tal forma que tentam justificar os privilégios das classes ou dos estratos dominantes - tais ideologias capitalistas patriarcais e racistas abstraem as injustiças, as iniquidades e o sofrimento causado pelo sistema capitalista racista e patriarcal como flagrantes injustiças que representam o poder e a riqueza numa sociedade supostamente igualitária e os sofrimentos dos grupos e dos indivíduos dominados.

Assim, a abstração está fundamentalmente relacionada com as características básicas da ideologia, tal como legitimação, dominação e mistificação, e o traçado das *fronteiras* (entre sistemas, grupos, valores, etc. supostamente inferiores e superiores) também desempenha papel fundamental nesse processo. A manutenção das fronteiras (entre homens e mulheres, ca-

pitalistas e trabalhadores, brancos e não-brancos, americanos e o resto do mundo, capitalismo e comunismo, etc.) serve aos interesses da dominação social e às funções de legitimação e mistificação da realidade social. Portanto, estamos afirmando que a "distorção", a "mistificação", o "mascaramento" e outras funções ocluseras em geral associadas à ideologia estão relacionadas com certo tipo de abstração e com um tipo específico de fronteira ideológica que legitima a dominação dos grupos sociais mais poderosos.

Um estudo cultural crítico e multicultural deve, portanto, levar a cabo uma crítica das abstrações, das reificações e da ideologia que siga os rastros dessas categorias reificadas e dessas fronteiras até suas origens sociais, criticando distorções, mistificações e falsificações aí presentes. Uma das funções da cultura da mídia dominante é conservar fronteiras e legitimar o domínio da classe, da raça e do sexo hegemônico. O marxismo, o feminismo e a teoria multicultural, porém, perseguem uma crítica das fronteiras, atentando para o sistema binário de oposições que estruturam os discursos ideológicos classistas, sexistas, racistas e outros. Todas essas formas de teoria crítica são, pois, armas na luta por uma sociedade mais humana, vindo na ideologia uma forma de sustentação teórica dos sistemas de dominação.⁵⁵

Por conseguinte, variáveis como raça, classe, sexo, preferência sexual e ideologia são expressas nos termos da organização da sociedade existente e das lutas pelo poder na sociedade. Para ilustrar essa abordagem multicultural e a necessidade de expandir o conceito de crítica da ideologia, façamos agora uma leitura dos filmes *Rambo* que ressalte os modos como eles transcodemificam certa ideologia reaganista e analise as várias dimensões e estraté-

55 John Fiske (1993) desenvolve uma crítica peculiar daquilo que chama de teoria da "ideologia", que, segundo ele, ignora o fato de ser o "poder" o que realmente oprime o povo, e não a ideologia. Na verdade, de acordo com o que Gramsci, a Escola de Frankfurt, os estudos culturais britânicos e outros disseram durante décadas, é uma combinação de poder ostensivo (forças de violência e opressão) e de ideologia que mantém a ordem social existente e atende aos interesses de dominação e opressão. Realmente, é discutível que a ideologia tenha efeito de poder, e excluir cultura/ideologia do poder ou fazer uma distinção muito nítida entre ambos parece incabível do ponto de vista de Foucault, que Fiske segue em seu último trabalho. De qualquer modo, tentando excluir a crítica da ideologia dos estudos culturais, Fiske enfraquece o projeto, privando-o de uma arma crucial de crítica. Além disso, ao adotar de modo acrítico um ponto de vista "pós-estruturalista" sobre o poder (que rejeita perspectivas estruturais), Fiske deixa de levar em conta o fato de que há *estruturas* empedernidas que oprimem mulheres, negros e outros grupos, e que a ideologia encobre, idealiza ou torna naturais essas estruturas. Portanto, embora as perspectivas pós-estruturalistas sobre o poder, como as de Foucault, possam contribuir para a sofisticação da teoria social e dos estudos culturais, simplesmente desfazer-se da análise estrutural e da crítica da ideologia enfraquece o projeto dos estudos culturais que deveria utilizar a teoria estruturalista e a pós-estruturalista, a crítica da ideologia e a análise das instituições e práticas de poder e dominação.

gias ideológicas desses filmes, incluindo aspectos como classe, raça, sexo e política, assim como aquilo que chamaremos de "efeito Rambo".

O que está em jogo é o desenvolvimento de um estudo da cultura da mídia que analise, em primeiro lugar, o modo como a cultura da mídia transcodifica as posições dentro das lutas políticas existentes e, por sua vez, fornece representações que, por meio de imagens, espetáculos, discursos, narrativas e outras formas culturais, mobilizam o consentimento a determinadas posições políticas. A seguir, será preciso descrever os efeitos sociais reais dos fenômenos. Na seção seguinte, realizaremos essa investigação por meio de uma leitura cerrada dos textos da mídia e da análise de seu possível espectro de efeitos. Depois, faremos um estudo do efeito Rambo a fim de colher alguns exemplos da natureza, das funções e da eficácia da cultura da mídia na sociedade contemporânea.⁵⁶

56 Em alguns importantes exemplos recentes de estudos culturais publicados nos Estados Unidos, nota-se uma carência de leitura minuciosa da cultura da mídia em carne e osso por parte de Brantlinger (1990), Grossberg (1992), Aronowitz (1993) e Fiske (1993). Quase não há análise prolongada da música popular em Grossberg 1992, embora o livro proclame ser sobre *rock*; do mesmo modo, *Roll Over Beethoven* (1993), de Aronowitz, deixa de abordar concretamente os textos da mídia em favor da discussão da teoria e de alguns debates teóricos e políticos em torno de estudos culturais. Embora estude o fenômeno Elvis (1993), Fiske não aborda a música de Elvis, não estuda realmente os textos da cultura da mídia de modo consistente nem faz uma leitura atenta deles. Embora o descentramento da análise textual possa ser um corretivo útil aos estudos culturais, que em algumas formas foram excessivamente textualistas, acreditamos ser útil empregar a análise textual como parte importante dos estudos culturais; por isso, nos capítulos que se seguem, haverá muitas leituras minuciosas de textos culturais. Também tentaremos elucidar a eficácia da cultura da mídia, ao passo que Fiske parece acreditar que a cultura da mídia não produz efeitos, mas que é a apropriação ou o uso da cultura da mídia pelas pessoas que tem crucial importância para os estudos culturais. Acreditamos, ao contrário, que a análise dos textos da cultura da mídia é útil para discernir seus efeitos, embora admitindo que o público é uma espécie de esfinge e que é impossível afirmar com precisão que efeitos os vários domínios e produções da cultura da mídia realmente exerceram sobre seu público. Além disso, é provável que as teorias gerais sobre os efeitos da mídia sejam vazias e problemáticas, embora se possam traçar os efeitos de algumas produções como *Rambo*, *Slacker*, *Beavis and Butt-Head*, *rap*, representações da Guerra do Golfo feitas pela mídia, Madonna e outros fenômenos-chave, como faremos no estudo que se segue, no qual apresentaremos algumas novas perspectivas sobre a famigerada questão dos efeitos da mídia e um novo programa de pesquisa para detectar efeitos produzidos por figuras, textos e espetáculos da cultura da mídia.

RAMBO E REAGAN

O primeiro filme da série, *Rambo, programado para matar* (*First Blood*, 1982), apresentava o veterano do Vietnã como vítima e misturava um conjunto complicado de imagens que atribuíam a responsabilidade de sua situação às forças sociais e mostravam que aquilo o impelia à violência. Segundo o enredo, um veterano das Forças Especiais, John Rambo (Sylvester Stallone), está procurando alguém que pertencera à sua unidade, e descobre que essa pessoa morreu de contaminação pelo Agente Laranja, o que situa os veteranos do Vietnã como vítimas de seu próprio governo. Incapaz de conseguir carona, Rambo está andando pela cidadezinha de Hope quando é detido pelo xerife, porque ele precisa tomar banho e cortar o cabelo. Maltratado pelo xerife e por seus ajudantes, Rambo foge e declara guerra contra todos os órgãos policiais e legais em nível local e nacional, na posição de vítima das autoridades e das forças opressoras. No fim, entrega-se a seu antigo comandante das Forças Especiais, Cel. Trautman (Richard Crenna), e, perdendo o controle emocional, chora dizendo que, embora seja um herói do Vietnã, não consegue nem ter emprego e é alvo de desprezo e ódio, culpando toda a sociedade por fazer dele um proscrito.

No segundo filme, *Rambo* (1985), Rambo é transformado num guerreiro super-homem que resgata prisioneiros de guerra americanos que ainda estavam no Vietnã, transcodificando então a paranóia do conservadorismo da época em torno daqueles prisioneiros.⁵⁷ O filme é apenas mais um de toda uma série de filmes de retorno ao Vietnã, que começou com o surpreendente sucesso de *De volta para o inferno* (*Uncommon Valor*) em 1983 e continuou com os três filmes de Chuck Norris *Missing in Action* (*Super Comando*, *Missing in Action 2* e *O resgate*) de 1984-6. Tudo é feito segundo a mesma fórmula em que se representa o retorno ao Vietnã de uma equipe de veteranos, ou então de um super-homem, um veterano super-herói como Rambo, para resgatar um grupo de soldados americanos "desaparecidos em ação" que ainda são prisioneiros dos vietnamitas e de seus perversos aliados soviéticos.

Em geral, a mídia cria um sistema de cultura organizado segundo uma variedade de indústrias, tipos, gêneros, subgêneros e ciclos de gênero. Nis-

57 Em data recente (1992 ou 1993), houve uma campanha de "desinformação" segundo a qual um arquivo da KGB continha documentos comprobatórios de que o Vietnã tinha realmente mantido prisioneiros de guerra americanos como reféns depois da guerra, mito perpetuado durante décadas por Ross Perot; outro paranóico de direita, e por aqueles que queriam obstar à normalização das relações com o Vietnã, como desforra pela derrota militar americana na região. Para uma exposição da campanha de desinformação de 1992, ver o artigo de Bruce Franklin em *The Nation* (10 de maio de 1993: 616).

so, segue o modelo da produção industrial e é dividida em gêneros com suas próprias regras, convenções e fórmulas. No cinema, por exemplo, há uma divisão em filmes de horror, de guerra, musicais, comédias, etc. com suas próprias convenções, formas, temas, e que tais. Os gêneros populares inspiram-se nas preocupações da época e dão origem a ciclos que tentam emular o sucesso das produções populares.

O filme *Rambo* sintetiza dois ciclos: o do "retorno ao Vietnã" e outro, que mostra um retorno no qual os veteranos deixam de ser desajustados magoados e confusos para se transformarem em superguerreiros (por exemplo, *Rolling Thunder [A outra face da violência]*, *Firefox [Raposa de fogo]*, *Rambo*). Todas essas tentativas cinematográficas de superar a "síndrome do Vietnã" apresentam os Estados Unidos e o guerreiro-herói americano vitoriosos daquela vez, mostrando, portanto, um sintoma de incapacidade de aceitar a derrota. Também apresentam uma compensação simbólica para a perda, a vergonha e a culpa ao retratarem os Estados Unidos como "bons" e daquela vez vitoriosos, enquanto seus inimigos comunistas são representados como a encarnação do "mal", então alvo de derrota bem merecida. Nessas fantasias cinematográficas, é sempre o "inimigo" que realiza atos viciosos e maldosos, ao passo que os americanos são virtuosos e heróicos. Cumulativamente, os filmes de retorno ao Vietnã exibem uma reação defensiva e compensatória à derrota militar no Vietnã e, diríamos, uma incapacidade de aprender as lições das limitações do poderio americano e da complexa mistura de "bem" e "mal" presente em quase todos os cometimentos históricos.

Por outro lado, os filmes do tipo *Rambo* e outros de Stallone-Norris, que representam o herói burro, podem ser lidos como expressões da paranoia branca masculina, em que os homens são vítimas de inimigos externos, de outras raças, do governo e da sociedade em geral. Os filmes de retorno ao Vietnã também exibem uma tentativa de remasculinização, em que se louva o comportamento masculino exacerbadamente masculinista, como reação aos ataques do feminismo e outros ao poder masculino. Em *The Remasculinization of America*, Susan Jeffords (1989) afirma que o Vietnã foi um golpe terrível no orgulho masculino, pelo qual os homens americanos sentiram grande culpa e vergonha. Uma enorme quantidade de filmes e livros sobre o Vietnã trata desse problema, segundo ela, tentando curar as feridas e reconstruir a psique masculina ofendida.

No entanto, esses filmes também podem ser interpretados como um diagnóstico, como sintomas da martirização da classe trabalhadora. Tanto as figuras de Stallone quanto as de Norris são ressentidas, incapazes de articular pensamentos, brutais, o que indicaria o modo como muitos jovens trabalhadores americanos são privados de boa formação educacional e levados para a vida militar ou para outras atividades, como o esporte, que cana-



lizam a violência e a convertem em comportamento socialmente aceitável, como única via de auto-afirmação. O ressentimento neurótico de Rambo não é tanto culpa sua quanto daqueles que dirigem o sistema social de tal maneira que este nega à sua classe acesso às instituições que possibilitam pensamento bem articulado e saúde mental. Negada a obtenção de auto-estima por meio de trabalho criativo, esses jovens procuram obter valor por meio de sucedâneos metafóricos como o esporte (*Rocky*) e a guerra (*Rambo*). É sintomático que Stallone represente Rocky e Rambo durante um período em que a recessão econômica estava empurrando os Rockys de todo o mundo para as forças armadas, onde se tornariam Rambos em prol da política de intervenção externa de Reagan.

A síndrome Rocky-Rambo, porém, põe à mostra o masculinismo cru que está no fundo da socialização e da ideologia conservadora. A única maneira como os Rockys e Rambos podem obter reconhecimento e auto-afirmação é o exibicionismo violento e agressivo. E o patético pedido de amor por parte de Rambo no fim dos dois primeiros filmes da série é uma indicação de que a sociedade não está pondo à disposição estruturas suficientes de apoio mútuo e comunitário para criar relacionamentos interpessoais saudáveis e egos ideais para os homens daquela cultura. Infelizmente, a personagem de Stallone intensifica essa patologia precisamente em sua exaltação do masculinismo violento e da auto-afirmação militarista.

Leitura política de *Rambo*

O mais curioso, porém, talvez seja o modo como *Rambo* se apropria de motivos contraculturais em favor da direita. Num dos níveis, o filme é sobre o triunfo do indivíduo sobre o sistema, dando continuidade ao tropo dominante do individualismo na ideologia americana, mas conferindo ao conceito um cunho particularmente direitista e masculinista após a apropriação do individualismo dos anos 1960 que tinha a forma de revolta social e inconformismo. Além disso, Rambo usa cabelos compridos, faixa na cabeça, só come alimentos naturais (enquanto o burocrata Murdock bebe Coca-Cola), está próximo da natureza e é hostil à burocracia, ao Estado e à tecnologia - exatamente a postura de muitos contraculturalistas dos anos 1960. Esse é um excelente exemplo do modo como as ideologias conservadoras são capazes de incorporar figuras e modismos que neutralizam e até invertem suas conotações originais como estilo e comportamento de contestação. O filme também incorpora discursos e imagens radicais contra o Estado, pois o verdadeiro inimigo de Rambo é a "máquina governamental, com sua tecnologia maciça, seus regulamentos infundáveis e suas motivações políticas venais. Rambo é o antiburocrata inconformista que se

opõe ao Estado; é o novo ativista individualista" (Berman, 1984: 145). Portanto, Rambo é um herói da economia da oferta,* figura do empreendedor individualista, que mostra até que ponto a ideologia reaganista é capaz de assimilar emblemas contraculturais, mais ou menos como o fascismo conseguia fazer uma "síntese cultural" de ideologias nacionalistas, primitivistas, socialistas e racistas (Bloch, 1991 [1935]).

Essa análise sugere que o reaganismo deve ser visto como um conservadorismo revolucionário com forte componente de populismo, individualismo e ativismo conservador radical, o que se ajusta perfeitamente com *Guerra nas estrelas*, *Indiana Jones*, *Superman*, *Conan* e outros filmes e séries de televisão que utilizam heróis individualistas hostis ao Estado e verdadeiros repositórios de valores conservadores. E, como indica Berman (1984), essa é uma importante transformação na estratégia da indústria cultural: do favor ao conformismo e ao Estado beneficente nos anos 1950 à valorização do inconformismo e do heroísmo individualista na era Reagan da glória empreendedora.

Contudo, a identificação de Rambo com o homem natural contra a tecnologia da máquina é problemática porque Rambo é também identificado com a tecnologia, especificamente a tecnologia militar assassina. O arco-e-flecha de Rambo atira mísseis que explodem com impacto nuclear, mesclando assim natureza e tecnologia. A faca de Rambo, risível símbolo fálico da masculinidade agressiva, também é *high-tech*, pois com ela ele consegue cortar arame farpado e suturar os ferimentos com uma agulha e uma linha comodamente guardadas no cabo. Essa faca também o orienta com uma bússola, e, evidentemente, serve-lhe de arma poderosa quando ele precisa despachar adversários com rapidez e eficiência. Além disso, Rambo também é associado ao poderio de helicópteros, explosivos e outras armas, mesclando-se, assim, tecnologia e natureza em imagens de uma genuína "máquina de combate".

Por conseguinte, as imagens representam uma implosão entre corpo e tecnologia, em que o corpo, a figura de Rambo, é representado como uma superarma. "Sou a guerra", diz ele a certa altura, e as imagens cinematográficas o mostram a deslizar pela natureza sem nenhum esforço, superando todas as adversidades e vencendo os inimigos. O espetáculo do filme, portanto, costura a oposição cultural entre natureza e tecnologia por meio dos efeitos *high-tech* que, exibidos com grande exuberância, subjugam o espectador com imagens, sons e os prazeres do gênero ação-aventura. Portanto, a tecnologia aparece como força da natureza, assim como Rambo

* A *supply-side hero*, como referência à *supply-side economics*, forma de pensamento econômico que, em oposição à economia keynesiana, privilegia a oferta como fator de crescimento. (N.T.)

aparece como a própria guerra, ao invés de a guerra, a tecnologia e Rambo serem percebidos como produtos artificiais de construção social, dificilmente "naturais".

A máquina-filme também mobiliza imagens e exibições de masculinidade e raça com função ideológica. Em relação ao fator sexual, é de se notar que Rambo exemplifica uma imagem masculinista que define a masculinidade em termos de guerreiro com características de grande força, uso eficaz do poderio e heroísmo militar como expressão mais elevada da vida. Sintomaticamente, as personagens femininas do filme são prostitutas ou, no caso de uma opositora vietnamita, mulher subserviente às façanhas de Rambo que funciona sobretudo como força sedutora e destrutiva. Suas principais ações consistem em seduzir os guardas vietnamitas - figura também fundamental para a imagem da mulher em *Os boínas-verdes* - e transformar-se numa guerreira, versão feminina de Rambo, que o ajuda a matar os vilões. Significativamente, o único momento de erotismo (breve e casto) do filme acontece quando Rambo e sua agente feminina se beijam depois de um grande feito bélico; segundos depois do beijo (da morte) a mulher é atingida e morre. Essa renúncia a mulheres e à sexualidade ressalta o tema de que o guerreiro deve seguir sozinho e renunciar ao prazer erótico. Esse tema obviamente se ajusta ao tema militarista e masculinista do filme tanto quanto ao gênero dos heróis masculinos ascéticos que devem estar acima da tentação sexual para atingirem eficácia máxima como salvadores ou guerreiros.⁵⁸

As representações e temáticas referentes à raça também contribuem de maneira fundamental para o tema militarista. Os vietnamitas e os russos são apresentados como os Outros, os estrangeiros, a personificação do Mal, num esquema tipicamente hollywoodiano que apresenta o Outro, o Inimigo, "Eles", como a encarnação do mal, e "Nós" como os bonzinhos, a encarnação da virtude, do heroísmo, da bondade, da inocência, etc. *Rambo* apropria-se dos estereótipos dos malvados japoneses e alemães dos filmes sobre a Segunda Guerra Mundial em suas representações dos vietnamitas e dos russos, dando assim continuidade a uma tradição maniqueísta de Hollywood em que certos símbolos antigos do mal representam - do ponto de vista da direita - os vilões contemporâneos. Os vietnamitas são retratados como bandidos ambíguos, joguetes incompetentes dos perversos soviéticos e bucha de canhão para as façanhas de

58 Jeffords nota que *Missing in Action*, de 1984 (*Braddock, o supercomando*) também mostra um herói que renuncia a mulheres e à sexualidade, inscrevendo-se assim no roteiro fascista da pureza sexual, o que identifica subliminarmente a sua eficácia com o ascetismo (1989: 132f.). Tais representações apontam para paralelismos na análise de Theweleit sobre os guerreiros da Alemanha Nazista (1987).

Rambo, enquanto os soviéticos são apresentados como torturadores sádicos e desumanos, burocratas mecânicos.

No entanto, as reflexões sobre as representações de masculinidade e raça no cinema deixam claro que esses fenômenos são socialmente construídos, são construtos artificiais produzidos em coisas como filmes e na cultura veiculada pela mídia. Os estereótipos de raça e sexo em *Rambo* são tão exagerados e grosseiros que indicam a natureza artificial e social de todos os ideais de masculinidade, feminilidade, raça, etnia e outras posturas. Essas representações são apresentadas cinematograficamente de tal modo que exaltam o poder branco e masculino de Rambo contra as mulheres e outras raças. Portanto, para expor totalmente a ideologia filmica e os modos como o cinema promove certas posições políticas, também é preciso atentar para a forma cinematográfica e para a estrutura narrativa, para os modos como o parafernália cinematográfica transcodifica os discursos sociais e reproduz efeitos ideológicos.

Em filmes, a ideologia é transmitida por imagens, figuras, cenas, códigos genéricos e pela narrativa como um todo. A posição da câmara e da iluminação em *Rambo* ajuda a enquadrar Sylvester Stallone como um herói mítico; uma grande abundância de ângulos baixos da câmara apresenta Rambo como um guerreiro mítico, enquanto os frequentes *closes* o apresentam como um ser humano maior do que na vida real. O foco em seus bíceps luzidios, no seu corpo escultural e no físico poderoso apresenta-o como um símbolo sexual masculino, como um emblema da virilidade, que provoca a admiração das mulheres pela força masculina e talvez uma fascinação homoerótica pelo guerreiro masculino. As tomadas de cena em *travelling* e a câmara lenta codificam Rambo como uma força da natureza, que percorre a selva sem esforço, enquanto a música triunfante codifica seus feitos como super-heróicos. Sua regeneração como super-herói é apresentada em tomadas nas quais ele se projeta magicamente para fora da água, purificado e potente, dignificado para vingar e triunfar.⁵⁹

As seqüências de ação focalizam seu corpo como instrumento do heroísmo mítico, enquanto os cortes criam uma impressão de dinamismo que infundem em Rambo energia, poder e vitalidade sobre-humana, assim como o uso da câmara lenta e de tomadas longas, centralizadas em extensas seqüências de ação de Rambo, tendem a deificar a personagem. Quando, por outro lado, Rambo é torturado pelos vilões comunistas, as imagens são estruturadas segundo a iconografia da crucificação, em que a forte ilu-

59 Jeffords (1989: 130ff.) nota que há quatro cenas em que Rambo emerge da água para realizar uma ação heróica, revivendo assim os ritos míticos de purificação, imagens originárias também presentes no clímax em câmara lenta de *Missing in Action*, quando Chuck Norris emerge da água, atirando com a metralhadora para destruir os inimigos.

minação sobre a cabeça produz efeitos de halo, como nas pinturas medievais, e o sangue vermelhíssimo produz uma hiper-realização – se nos é permitido tomar de empréstimo um termo de Baudrillard (1983a) – do sofrimento heróico. Os *closes* nos vilões comunistas focalizam seu prazer desdenhoso e sádico de torturar Rambo, enquanto as cenas de batalha retratam os comunistas sobretudo em tomadas de cena à distância como joguetes insignificantes e incompetentes do heroísmo redentor de Rambo. Numa cena inacreditável, Rambo arranca a cabeça da serpente, lembrando o mito de Adão e do Éden (em que Adão não consegue subjugar a serpente e precisa sair do Jardim do Éden) num gesto por meio do qual Rambo o conquista, demonstrando seu poder de dominar a selva.

William Warner (1992) mostrou que a tortura e o sofrimento de Rambo, enfatizados pela cinematografia, representa uma postura sadomasoquista graças à qual o espectador sente a dor como justa punição pela culpa de ter perdido a masculinidade e o poder imperial no Vietnã. Depois, por meio de uma inversão mágica, o sujeito obtém os prazeres da postura sádica ao participar da vitória e do poder de Rambo sobre seus adversários. Esse roteiro, portanto, possibilita uma resolução psíquica para o trauma da perda do Vietnã e dá forças aos espectadores que estejam vivenciando a perda do poder no difícil tempo presente.

Jeffords (1994) interpreta as cenas de tortura nos filmes da série *Rambo* como demonstração de que o corpo nacional pode recuperar-se das feridas e reconstituir-se como dominante, poderoso, controlador. O corpo de Rambo também constitui a norma do corpo poderoso que pode proteger-nos das ofensas, corpo com o qual os corpos delicados e fracos podem ser comparados e vistos como deficientes. Ela argumenta que o xerife, seus ajudantes ineptos e a National Guard do primeiro episódio de *Rambo* representam os corpos frágeis que tornam os Estados Unidos vítimas da subversão externa e interna. Os “Corpos Rijos” de Stallone, Norris, Schwarzenegger e outros, ao contrário, apresentam o homem ideal necessário à preservação da sociedade existente contra os inimigos e contra a decadência e a feminização internas.

No caso de Rambo, não só o roteiro do filme põe em cena esse drama redentor de vergonha, humilhação, tortura e ressurreição por via de um indivíduo que se investiu de poder, como também o espetáculo em si dá ao espectador a possibilidade de participar das emocionantes experiências de Rambo, que é capaz de atravessar sem esforço todo o espaço da selva, misturando-se com a natureza. Os espectadores são convidados a vibrar com a destruição a que Rambo submete seus inimigos, a sentir a violência redentora, a voltar triunfalmente com Rambo num helicóptero *high-tech*. Portanto, a parafernália cinematográfica do espetáculo contribui para criar uma experiência de aquisição de poder. Assim, como ocorre com os *videoga-*

mes, o espectador é convidado a alcançar uma posição de domínio, a destruir os inimigos e a triunfar do mal.

Como sugere Warner (1992: 684-5), o espetáculo *Rambo* ajuda a explicar a atração que exerce sobre o público jovem e internacional.⁶⁰ Os espectadores despojados de poder gozam a emoção de identificar-se com o poder “natural” e tecnológico e de superar magicamente todas as adversidades. Os efeitos especiais de Hollywood produzem um espetáculo graças ao qual o público é capaz de vivenciar o poder de derrotar decisivamente o mal. O espetáculo, portanto, investe o público de poder, propiciando-lhe um sentimento passageiro de domínio e força, o que compensa o declínio do poder na vida diária. Além disso, os espetáculos da mídia ocultam o conteúdo ideológico; assim, a montagem veloz, as estonteantes imagens *high-tech* e a emoção da narrativa subestimam a capacidade crítica do espectador, transmitindo-lhe, subliminariamente, as ideologias por meio de imagens e do espetáculo.

Além do mais, o “final feliz” situa o filme como um retorno à tradição da aventura hollywoodiana conservadora, e a vitória sobre os comunistas malvados codifica *Rambo* como uma redenção mítica da derrota americana no Vietnã por meio da ação heróica – tropo reproduzido nos filmes de Stallone, Chuck Norris e inúmeros outros, bem como em romances folhetinescos e em *shows* de televisão. Tal redenção mítica foi realizada politicamente na época pelas ações de Ronald Reagan, Oliver North e outros “caubóis” que apoiavam a violência para resolver conflitos políticos (Jewett e Lawrence, 1988: 248f.). Não foi por acaso que tanto os heróis hollywoodianos quanto o presidente hollywoodiano e seus apaniguados agiam fora da lei para realizar ações “heróicas” cóibidas pela ordem legal e política.

Por conseguinte, embora não tenham obtido vitória no Vietnã, os Estados Unidos tentaram obtê-la na cultura da mídia. Esse fenômeno mostra algumas das funções políticas da cultura veiculada pela mídia, entre as quais oferecer compensações para perdas irremediáveis ao mesmo tempo que dá garantias de que tudo vai bem na política americana – garantias negadas em filmes menos conservadores como os de Oliver Stone *Salvador* (*Salvador, o martírio de um povo*), *Platoon*, *Wall Street*, *Talk Radio* (*Verdades que matam*), *Born on the Fourth July* (*Nascido em 4 de julho*), *Heaven and Earth* (*Entre o céu e a terra*), e *Natural Born Killers* (*Assasinos por natureza*), que representam uma contrapartida instrutiva aos ciclos Rocky/Rambo de Stallone e também são testemunhos da natureza con-

60 “Os filmes *Rambo* ‘funcionam’ para adolescentes e crianças americanas que têm pouco ou nenhum conhecimento de suas posturas reaganistas ou por elas não se interessam. A ação espetacular de *Rambo* também parece ter funcionado em conjunto com sua masculinidade heróica para torná-lo extraordinariamente popular da Islândia à Iugoslávia, passando pelo Líbano” (Warner, 1992: 684-5).

flutuosa da ideologia cinematográfica no período contemporâneo. Os filmes de Stone demonstram a dor da derrota e retratam as instituições poderosas e as forças sociais a sobrepujarem a capacidade individual de controlar o curso dos eventos. Os filmes conservadores, ao contrário, celebram o triunfo da vontade sobre a adversidade, e seus efeitos revelam o ridículo de se afirmar que os produtos da cultura da mídia não exercem efeitos poderosos nem promovem os interesses de dominação. Ao contrário, como sugere o estudo seguinte sobre o efeito Rambo, eles são forças poderosas na cultura contemporânea e exercem vários efeitos discerníveis.

O efeito Rambo

Rambo foi um dos filmes mais populares de sua era. Bateu um recorde com a abertura de 2.074 cinemas e teve a terceira maior renda de estreia na história do cinema: US\$ 32.548.262 nos primeiros seis dias (*New York Times*, 30 de maio de 1985). *Rambo* logo se tornou o campeão de bilheteria:

Nos primeiros 23 dias, *Rambo*, cuja produção custou US\$ 27 milhões, rendeu a fenomenal bilheteria de US\$ 75,8 milhões. Só dois filmes na história, *Indiana Jones e o Templo da perdição* e *O retorno de Jedi*, tiveram lançamento mais consagrador.

(*Time*, 24 de junho de 1985)

No fim do verão, já tinha arrecadado mais de US\$ 150 milhões só nos Estados Unidos, tornando-se um dos filmes mais populares da época (*Business Week*, 26 de agosto de 1985). Além disso, gerou toda uma cultura da "Rambomania" que

se espalha mais depressa que tempestade de fogo desencadeada pelas ogivas explosivas do herói. Os megabits de Hollywood, no verão passado, inundaram o mercado com lembrancinhas esquisitas como Gremlins peludos e ET's simpáticos. Neste ano as lojas estão com os estoques cheios da parafernália de guerra: uma réplica de US\$ 150 do arco e flecha *high-tech* de Rambo, facas de Rambo e um sortimento de armas de brinquedo, como uma semi-automática que espirra um jato de água a mais de três metros. A criançada logo vai poder tomar vitaminas Rambo, e os nova-iorquinos vão poder mandar um rambograma, em que um sócia de Stallone vai entregar um cartão de aniversário ou cumprir uma missão perigosa como pedir aumento ao chefe. O exército americano começou a pendurar cartazes do *Rambo* do lado de fora de suas agências de recrutamento, na esperança de seduzir recrutas. A febre de Rambo está se

espalhando até no exterior. O filme já quebrou recordes de bilheteria em Beirute e nas Filipinas, e 25 empresas assinaram contratos para distribuir objetos com a marca Rambo, mesmo em países onde o filme ainda não foi lançado.

(*Time*, 24 de junho de 1985)

Os críticos liberais falavam de seu horror ao verem o filme com os rambomaniacos aplaudindo cada façanha da máquina mortífera humana.⁶¹ O filme logo foi assunto de discussões e *talk shows*:

Até mesmo uma mesa redonda de jornalistas políticos no programa "This Week with David Brinkley", de domingo passado na ABC, deixou de lado o plano tributário do presidente, as negociações em torno do SALT II e outros assuntos de peso para conversar sobre aquilo que a popularidade dos novos filmes de Sylvester Stallone diz sobre nosso estado de espírito.

(*Chicago Tribune*, 12 de junho de 1985)

A intelectualidade concluiu que sua "mensagem" era: "Deveríamos ter vencido no Vietnã. Vencemos em Granada. E agora... à Nicarágua!" (ibid.).

A articulista Ellen Goodman temia que o resgate dos prisioneiros de guerra realizado por Rambo no Vietnã aumentasse os apelos a tentativas militares de resgatar reféns no Líbano e em outros lugares (*Chicago Tribune*, 27 de junho de 1985), e logo depois o próprio Ronald Reagan dizia:

"Rapaz, depois de ver *Rambo* ontem à noite, fiquei sabendo o que fazer da próxima vez". Essa observação de Reagan foi feita enquanto ele se preparava para um comunicado à nação sobre a libertação de trinta e nove reféns americanos em Beirute. Eles estavam entre os 153 passageiros de um voo da TWA (Trans World Airlines) seqüestrado em 14 de junho enquanto rumava para Roma proveniente de Atenas.

(*Reuters Ltd.*, 30 de junho de 1985)⁶²

61 *Rambo* é um dos filmes que provocaram maior participação popular em todos os tempos. O público realmente chora quando o John Rambo do sr. Stallone é torturado. Aplaudes sem parar quando ele parte para a vingança" (*New York Times*, 30 de maio de 1985). E: "No cine United Artists, vi o público aplaudindo uma carnificina humana que teria deixado os romanos sem jeito" (*Chicago Tribune*, 12 de junho de 1985). À medida que o verão avançava, a reação entusiástica do público parecia também avançar: "Nos cinemas, os jovens entusiasmados ficam de pé entoando 'USA, USA' enquanto Johnny Rambo vai despachando outra leva de inimigos para o outro mundo" (*Reuters Ltd.*, 27 de julho de 1985). Os críticos liberais, por outro lado, contavam os atos de violência e atacavam o filme.

62 Em outro teste de som para futura comunicação radiofônica, Reagan dissera: "Meus amigos americanos, tenho o prazer de comunicar-lhes que acabo de assinar uma legis-

Os psicólogos começaram a descrever a mania de guerra nas crianças,⁶³ e por toda parte havia cartazes do filme, imagens de Rambo e referências a ele. Na verdade, a palavra "Rambo" logo se tornou sinônimo de durão, macho, patriota, e o próprio Reagan usava o termo "ramboing" para descrever uma reação agressiva à provocação. O filme foi exaustivamente estudado como expressão dos sinais dos tempos:

Rambo tocou o ponto nevrálgico da América, a sensação de que, como diz Ronald Reagan, deveríamos voltar a erguer a cabeça. Dez anos atrás, depois da queda de Saigon e da angústia do escândalo Watergate, Rambo teria sido expulso dos cinemas abaixo de vaia. Os ânimos eram violentamente antibelicistas na época, mas hoje tudo mudou.

(*People*, 8 de julho de 1985)

Por outro lado, os veteranos do Vietnã protestavam contra o filme em todo o país, afirmando que ele continha representações distorcidas tanto dos vietnamitas quanto dos veteranos americanos, ao mesmo tempo que promovia a violência, e fizeram piquetes nos cinemas que exibiam o filme. Mas Rambo se transformara numa figura importante da cultura popular e comercial, "aquecendo o mercado de pôsteres, *buttons* e adesivos". Em pleno verão,

mais de 600.000 pôsteres de Rambo haviam sido vendidos. (...) Há 11 tipos de *buttons* "Rambo", e até agora foram vendidos 300.000. A seguir, os adesivos para carros. Entre eles: "Precisa de um exército? Contrate o Rambo"; "Rambo - a mais nova arma americana"; "Cuidado: este carro é protegido por Rambo".

(*Chicago Tribune*, 11 de julho de 1985)

lação que põe a Rússia fora da lei para sempre. O bombardeio começa em cinco minutos". A Casa Branca insistia em dizer que aquilo não passava de piada não destinada à divulgação. Mas a difusão do comentário pela imprensa enfureceu Moscou, apavorou os europeus e forneceu aos Democratas uma munição política inesperada (*Reuters Ltd.*, 30 de junho de 1985).

63 Um psicólogo observou:

Na minha prática psiquiátrica, vejo que cada vez mais as crianças brincam de guerra. E vejo que isso está cada vez mais ligado à televisão e ao cinema. Atendi um menino de 15 anos de Downstate, Illinois, na semana passada, que tinha visto *Rambo* nove dias seguidos. Tinha tentado se alistar nas forças armadas; foi com uma fita na cabeça e uma bandeira americana, como a personagem do filme; ficou arrasado quando não o aceitaram.

(*Chicago Tribune*, 16 de junho de 1985)

Um livro baseado no filme vendeu mais de 800.000 exemplares (*Reuters North European Service*, 31 de julho de 1985).

As camisetas *Rambo*, programado para matar, parte II, atingiram a marca de 1,5 milhão de dólares (250.000 camisetas). Nas cinco semanas do lançamento, as vendas dessas camisetas superaram as da recordista anterior, a onipresente M*A*S*H. (...) Não só há milhões de pessoas vendo o filme, como um grande número delas decidiu identificar-se publicamente e exibir-se com uma imagem de Rambo.

(*Business Wire*, 18 de julho de 1985)

O mercado também foi invadido por grande número de brinquedos, armas, roupas e outros artigos Rambo, e no ano seguinte foi criado um desenho animado Rambo. O filme também inspirou ações bizarras em todos os Estados Unidos. Um mensageiro sócia de Rambo, usando uniforme do exército e metralhadora de brinquedo para entregar um rambograma, foi perseguido por um policial que, na ação, acabou atingindo o próprio pé com um tiro. (Propriedade da *United Press International*, 19 de agosto de 1985). E:

Quinta-feira os moradores de um bairro elegante das cercanias de Rochester lançaram a culpa dos recentes atos de vandalismo sobre os "Rambo's Raiders", grupo de adolescentes que imitam a personagem do filme de Sylvester Stallone. Consta que rasgaram telas de portas, derrubaram árvores e arbustos e ligaram mangueiras, dirigindo-as para o interior das casas; isso ocorreu nas últimas semanas em Monroe County, Penfield.

A polícia disse que a responsabilidade pode ser de um grupo de adolescentes que costumam se fantasiar de Rambo naquele bairro tranquilo. No último fim de semana detiveram dois clones de Stallone que, com os rostos pintados, usavam uniforme de camuflagem do exército e camisetas curtas. "Dá para entender por que eles usam uniforme do exército e faca". - disse JoAnne Cortese, cuja casa foi alvo do vandalismo - "É como se fosse um comando de Rambo. Eles acham que, se Rambo pode, eles também podem".

(Propriedade da *United Press International*, 15 de agosto de 1985)

Surgiram outros relatos de crimes, inclusive assassinatos, que, supunha-se, teriam sido inspirados por Rambo. No *Los Angeles Times*, uma reportagem dizia que um assassino usava uma faca como a de Rambo, acreditando-se que o suspeito se inspirara no filme (16 de agosto de 1985).

Um juiz executou a glorificação da personagem Rambo de Sylvester Stallone ao proferir uma sentença contra um rapaz de 15 anos, acusado de montar ar-

madrilhas de selva num parque. O juiz Jon B. Lund da comarca de Washington, terça-feira, mandou prender Andrew S. Bene, Beaverton sob a acusação de expor a vida alheia a grande risco, mas absolveu-o de três acusações de porte de arma e assalto.

(Propriedade da *United Press International*, 18 de setembro de 1985)

E: "Segunda-feira a polícia acusou um homem de roubar um bar e três fregueses vestido de Rambo" (Propriedade da *United Press International*, 7 de outubro de 1985). A mais extraordinária foi esta:

Um homem, que se fazia passar por "Rambo" para alguns adolescentes idólatras, foi preso sábado sob acusação de fazer "lavagem cerebral" nos meninos com o uso de táticas de unidades de assalto do exército e de combinar com um deles o assassinato de seus pais. Wilmer Leonard McClinton Jr., de 32 anos, foi preso na cadeia de Mobile County sem direito a fiança, acusado de venda de armas de fogo aos menores, conspiração de assassinato, porte ilegal de explosivos e indução de menores ao crime. (...) Lee disse que nas batidas policiais de quinta-feira, na casa de McClinton, em Satsuma, e na sua antiga residência em Mobile, houve a apreensão de facas, pólvora e flechas explosivas. Segundo a polícia, ele usava armas e munição real para ensinar táticas militares de assalto a meninos de 11 a 15 anos. "Ele levou alguns dos meninos para ver o filme *Rambo* dez vezes", disse James Huey, sargento da Unidade Juvenil.

(Propriedade da *United Press International*, 9 de novembro de 1985)

O lançamento do filme em vídeo multiplicou o efeito Rambo, visto que muitas pessoas o compraram ou alugaram. A fita atingiu a marca de 425 mil unidades vendidas no primeiro dia de lançamento, quebrando recordes anteriores (*PR Newswire*, 14 de janeiro de 1986). Continuavam ocorrendo episódios do efeito Rambo: "Um adolescente, cujos advogados diziam estar vivendo o delírio de ser John Rambo, personagem de um veterano da Guerra do Vietnã protagonizado por Sylvester Stallone, foi condenado por apunhalar a melhor amiga de sua mãe" (*United Press International*, 22 de maio de 1986). Um jovem "disse à polícia que tinha representado 'Rambo' com seu vizinho de 15 anos na noite em que o garoto foi morto (...) [Ele] foi acusado de assassinato [do garoto] por punhaladas" (*United Press International*, 15 de abril de 1986). E: "Um adolescente que as autoridades afirmaram ter se ferido com um revólver diante de dois amigos depois de assistir a dois filmes violentos do ator Sylvester Stallone estava em estado crítico" (*United Press International*, 5 de maio de 1986). Rambo tinha fincado raízes no folclore americano, e o efeito Rambo continuava pondo a violência e a reação na ordem do dia.

Dissemos acima que o espetáculo *Rambo* atraía a atenção e obtinha aclamação do público internacional; na verdade, o efeito Rambo correu mundo. A Reuters dizia que em El Salvador, país dilacerado pela guerra, o filme

havia quebrado recordes de bilheteria (...) vinte mil pessoas tinham visto o filme no dia da estréia (...) houve brigas entre as pessoas que formavam fila para comprar ingressos, com a ocorrência de vários ferimentos de pequena gravidade quando o povo resolveu se amotinar para conseguir ingressos. Vários oficiais e soldados do exército salvadoreño aderiram à moda do lenço na cabeça usado pelo carnudo e semidesnudo Rambo.

(2 de agosto de 1985)

O filme também quebrou "recordes de bilheteria na África do Sul, em Hong Kong, em Taiwan, na Venezuela e em outros lugares. O mesmo ocorreu até mesmo em Israel e no Líbano" (*Reuters North European Service*, 31 de julho de 1985).

Houve quem tentasse proibir o filme na Grã-Bretanha,⁶⁴ mas essa medida malogrou, e o sucesso do filme foi grande em toda a Europa.⁶⁵ "Rambo", portanto, tornou-se uma figura popular global em torno da qual ocorria um processo de identificação.⁶⁶ *Rambo* acabou também envolvido na

64 Como se verificou, o filme não foi proibido, mas as previsões de violência se confirmaram:

Uma gangue de jovens entrou em choque com policiais num cinema que exibia *Rambo*, segundo relato da polícia hoje. Cerca de cinquenta jovens quiseram entrar à força num cinema de Gloucester, oeste da Inglaterra, pela saída de emergência. Houve confrontação quando 22 policiais foram chamados para restabelecer a ordem, segundo disse um porta-voz. Sete pessoas foram detidas, acrescentou.

(*Reuters Ltd.*, 1º de setembro de 1985)

65 *Rambo*

está sendo tão popular na França quanto o foi no verão passado nos Estados Unidos, quebrando recordes de bilheteria no dia de estréia em Paris (...) *Rambo* estreou com a venda de 342.082 ingressos em 340 cinemas da França, outro recorde de estréia no território. Um porta-voz da Tri-Star Pictures disse que *Rambo* também está quebrando recordes em outros países onde estreou.

Propriedade da *United Press International* (8 de novembro de 1985)

66 Muito curioso:

Vídeos piratas do filme *Rambo* que circulam pelo Oriente Médio têm legendas em francês e árabe que contam uma história diferente. Transcorrendo nas Filipi-

política e nas contradições da Guerra Fria. Uma publicação soviética oficial atacava o filme e concluía:

Rambo não é o único filme de seu tipo. Criações semelhantes de Hollywood estão sendo apresentadas nos cinemas americanos há vários anos. E muitos observadores são forçados a admitir que esse filme serve a outra finalidade: influenciar a opinião pública a favor de aventuras militares, sobretudo em relação à Nicarágua. Até mesmo Stallone admitiu numa entrevista que seu filme é "uma fantasia direitista". Seria mais preciso dizer que *Rambo* é um filme que propaga hostilidade e ódio. Sua grande popularidade nos Estados Unidos é lamentável.

(*The Current Digest of the Sovietic Press*, 14 de agosto de 1985)

Mas *Rambo* mereceu uma crítica favorável num vespertino de Pequim: "Esse é um filme sério de teor saudável, profundo significado social e alto grau de material artístico. Uma obra notável da recente cinematografia americana" (*The Washington Post*, 8 de agosto de 1985). E a exibição do primeiro filme *Rambo* na China quebrou recordes de audiência e produziu "uma rambomania" naquele país (Propriedade da *United Press International*, 25 de setembro de 1985).

No entanto, "Rambo" também se transformou em figura digna de desprezo, surgindo um discurso negativo, ao lado do positivo. "Rambo" era o código negativo que indicava alguém excessivamente machista, descontrolado e com potenciais perigosos e violentos. As feministas usavam o termo para zombar do comportamento masculino machista, e os políticos liberais o empregavam para atacar os excessos do *establishment* conservador. O termo foi se tornando cada vez mais negativo no discurso político, mostrando de que modo tais figuras populares são contestadas, como parte

nas em 1943, segundo a versão da legenda, Rambo volta, depois de ter fugido dois anos antes, para resgatar prisioneiros da Segunda Guerra Mundial ainda em poder dos japoneses. Todas as datas são devidamente trocadas, a despeito das cenas de ação com helicópteros lança-foguetes e outras armas ultramodernas. Quando um soldado americano diz a Rambo na trilha sonora em inglês "você está com uma fama dos diabos no Vietnã, lê-se na legenda: "Você está com ótima reputação em Guadalcanal" (cenário de importante batalha no Pacífico durante a Segunda Guerra Mundial). "Isso naturalmente foi feito por razões políticas", disse um diplomata que viu a fita pirata, notando que as legendas eliminam todas as referências ao Vietnã e à União Soviética. O gerente de um dos maiores fornecedores de vídeos ilegais de Chipre especula que o filme foi "saneado" para distribuição em países do Oriente Médio, como a Síria por exemplo, que têm relações estreitas com a União Soviética e poderiam sentir-se ofendidos com *Rambo*.

(*Reuters North European Service*, 26 de agosto de 1985)

de um discurso político que é fruto de uma elaboração social e política. Na verdade, "Rambo" é um construto cultural polissêmico que pode ser adotado por lados opostos no debate e na luta política.

E assim "Rambo" se tornou uma figura controvertida da iconografia e do discurso cultural e político dos Estados Unidos. Por um lado, havia bares Rambo (em Houston), moda Rambo, armas Rambo e imagens de Rambo em pôsteres e outros instrumentos da parafernália comercial. Um mercenário americano recrutado para ajudar os contras da Nicarágua foi mostrado numa entrevista da TV com um imenso pôster de Rambo ao fundo, e a figura de Rambo foi associada às agressivas tentativas conservadoras de remasculinização e de reafirmação do poderio militar americano na época. Entretanto, houve freqüentes ataques ao ramboísmo na imprensa, e William Warner contou vinte artigos que comparavam Rambo a Oliver North no caso Ira/Contras, referências essas na maioria das vezes negativas (Warner 1992: 686), pois falavam de agressão masculina descontrolada e ilimitada à propriedade democrática.

A popularidade do filme *Rambo* e de Stallone, Chuck Norris e outros veículos de "ação e aventura" indica que o "Presidente Hollywood" e amplos segmentos da nação haviam assimilado uma visão de mundo maniqueísta dos filmes de Hollywood, segundo a qual "o inimigo" é tão malvado e "nós" somos tão bonzinhos que só a violência pode eliminar as ameaças ao nosso bem-estar. Portanto, os atos mais "populares" de Reagan foram a invasão de Granada e o bombardeio da Líbia - precisamente o tipo de "ação" louvado em *Rambo*, *Ases indomáveis* (*Top Gun*), *Águia de aço* (*Iron Eagle*) e outros épicos militaristas da era Reagan. Os filmes de Hollywood, portanto, ofereciam uma iconografia que ajudava a mobilizar apoio aos programas políticos conservadores e militaristas. As imagens de helicópteros aterrissando em Granada e no Panamá continham a mesma carga positiva e emocionante das imagens da ação militar nos filmes militaristas de Hollywood.

Por conseguinte, os filmes de Hollywood nos anos 1980 ofereciam a iconografia necessária à recepção positiva das imagens da ação militar agressiva "real" (trazida até nós pela televisão). A apresentação dos "inimigos" como absolutamente malvados, cuja eliminação é indispensável, codifica como "boas" tais agressões militares americanas. Os heróis militares reproduzem o heroísmo dos espetáculos militares hollywoodianos e são alvo da mesma adulação popular dos Rambos do mundo do cinema. Além disso, *Rambo* e os filmes de retorno ao Vietnã expressam fantasias conservadoras imperialista-militaristas que, por sua vez, transcodificam os discursos reaganistas anticomunistas e pró-militaristas. Na verdade, Reagan empregava constantemente soluções ramboescas para os desafios políticos da época, travando guerras secretas por todo o mundo e envolvendo-se em ações militares ostensivas, o que leva a crer que o Presidente Hollywood,

de fato, acreditava ser a violência a melhor maneira de resolver conflitos.⁶⁷ Não por acaso Oliver North e outros membros do governo secreto de Reagan ficaram conhecidos como "Rambos" quando se envolveram em operações secretas de cunho ilegal e criminoso.

E assim o cinema de Hollywood na era Reagan punha em ação ritos de redenção mítica em narrativas que tentavam resolver ansiedades sociais, amenizar e aliviar o sentimento de vergonha associado à derrota no Vietnã, e aparar as arestas da história (por exemplo, as atrocidades americanas no Vietnã que são ilustradas em *Platoon* e outros filmes antibelicistas). Em seu ideário mítico, os americanos encarnam a bondade e a inocência, enquanto os comunistas representam o mal: precisamente a fantasia de Ronald Reagan em sua encarnação pré-détente e a mentalidade do cinema hollywoodiano clássico personificado por Reagan. Essa mentalidade hollywoodiano-reaganista era hegemônica em política e cultura durante o reinado de Reagan e exige análise do contexto político do cinema hollywoodiano da época para a perfeita compreensão de seus efeitos ideológicos.

TOP GUN: SONHO MASTURBATÓRIO REAGANISTA

A era Reagan foi de intervenção militar agressiva no Terceiro Mundo, com a invasão de Granada, a guerra da Nicarágua conduzida e financiada pelos Estados Unidos, o bombardeio da Líbia e muitas outras guerras secretas e ações encobertas por todo o Globo. Hollywood alimentava essa mentalidade militarista e punha à disposição representações culturais que mobilizavam apoio a tal política de agressão. A política de Reagan foi continuada por George Bush, que empreendeu uma ação militar agressiva em escala ainda maior contra o Iraque. Como exemplo de estudo cultural da mídia situando o cinema em seu contexto sociopolítico, faremos a seguir a leitura de uma série de fantasias reaganistas que legitimavam a política de agressão militarista dos governos Reagan e Bush, criando uma combinação de representações culturais passíveis de mobilização para a obtenção de apoio à guerra de Bush contra o Iraque, evento a ser estudado em detalhe no capítulo 5.

Ases indomáveis (*Top Gun*, 1986) foi um filme de uma série que surgiu durante os anos 1980; codificava o *ethos* reaganista do militarismo, ad-

⁶⁷ De vez em quando damos uma breve aula sobre o modo de pensar de Ronald Reagan, onde são mostrados os modos como ele assimilou os códigos genéricos e a visão de mundo dos filmes de Hollywood - banguês-banguês; filmes de guerra, melodramas, etc. - que dividem o universo em forças dicotômicas, do bem contra o mal, em que "nós" somos "bons" e "eles" são "malvados"; assim são reprimidas quaisquer inclinações negativas e agressivas em relação ao nosso próprio país e à nossa psique.

vogando a força militar enquanto louvava valores conservadores e militaristas. Assim como *Rambo* e os outros filmes de retorno ao Vietnã, *Águia de aço* (*Iron Eagle*), *Amanhecer sangrento* (*Red Dawn*) e outras fantasias reaganistas, *Top Gun* celebra o heroísmo individualista, o denodo militar e os valores americanos conservadores. Assim como esses outros filmes, opera num universo binário de luta entre bem e mal, na qual o inimigo é absolutamente mau e os americanos representam a personificação da "bondade". Por ter sido criado no finzinho da Guerra Fria com a União Soviética, *Top Gun* não é tão ferozmente anticomunista como alguns dos filmes que acabamos de mencionar, mas o "inimigo" parecem ser os comunistas soviéticos, embora o Outro estrangeiro dos bons americanos seja suficientemente indeterminado para abranger aliados dos soviéticos como a Líbia ou o Iraque (por exemplo, o "inimigo" voa em MIGs, avião soviético, mas não é identificado como russo, embora os pilotos dos MIGs tenham estrelas vermelhas no capacete; contudo, visto ser aquela a época em que Reagan bombardeou a Líbia, para deleite de seus confrades conservadores, seria possível considerar que os inimigos são as nações árabes que usavam MIGs soviéticos, pois nenhuma ideologia anti-soviética específica é expressa no filme).

De várias maneiras, *Ases indomáveis* (*Top Gun*) é um filme que personifica integralmente as atitudes sociais do reaganismo. Surgindo em 1986, antes da crise Irã/Contras, do abalo do mercado de ações em 1987 e do estouro do escândalo bancário, *Top Gun* representa a ascensão de um reaganismo triunfante em seu último momento de supremacia antes que despencasse dessa incontestada hegemonia (obviamente o reaganismo ressurgiu com o triunfo de George Bush, o Filho do Teflon* - mas essa é outra história que se conta em Kellner, 1990a). Esse filme foi a maior bilheteria do ano, o que leva a crer que estava sintonizado com o *ethos* social da época e põe à mostra os valores básicos do conservadorismo reaganista.

Top Gun trata principalmente de competição e vitória: mulheres, honra militar, esportes e sucesso social. Louva despidoradamente o valor de ser estar por cima, ser elite, o melhor, o vencedor. A história conta os feitos de Pete Mitchell, codinome Maverick, triunfalmente interpretado por Tom Cruise em uma de suas fantasias da coleção reaganista (*Negócio arriscado* [*Risky Business*], *A Chance* [*All the Right Moves*], *Cocktail*, etc.). O Maverick de Cruise personifica os valores reaganista-yuppies de vencer a qualquer custo, de pôr a competição no centro da vida e de lutar com todas as forças para obter vitória em todos os domínios da vida social, do namoro aos esportes e à carreira.

No começo do filme, o letreiro diz que em 1969 a Força Aérea da Marinha criou uma escola de treinamento de pilotos de elite para aviões de

* O "teflon" serve de alusão à sua impermeabilidade política. (N.T.)

caça, e, numa sessão de treinamento que ocorre depois, anuncia-se que os Estados Unidos precisam manter sua fração de pilotos de caça especializados no mundo contemporâneo. A mensagem é: mesmo numa sociedade altamente tecnológica e informatizada, a iniciativa e a habilidade individuais são cruciais, até essenciais, para a sobrevivência militar. A certa altura, Maverick valoriza a habilidade intuitiva individual em oposição às capacidades cognitivas: "Lá em cima você não tem tempo de pensar. Se pensar, morre". O mesmo *ethos* antiintelectual permeava os filmes *Guerra nas estrelas*, pondo inconscientemente à mostra o antiintelectualismo e a irreflexão que fazia parte integrante do reaganismo e era promovida todos os dias pelo Presidente Alto-Astral e pela mídia comercial que adotava seus valores e seu antiintelectualismo (a publicidade por exemplo, funciona por meio da manipulação de temores e fantasias, não utilizando um discurso racional; ousamos afirmar que o reaganismo e a cultura da mídia funcionam de modo semelhante).

A seqüência de abertura do filme, com seus letreiros e montagens de som e imagens, estabelece o *ethos* do filme. À medida que o letreiro percorre a tela, a música "misteriosa" cria um pano de fundo para as silhuetas que se movem lentamente num amanhecer enevoado. As imagens humanas são acompanhadas por figuras de aviões, e enquanto a música entra num ritmo mais animado, o som dos motores dos aviões e o *staccato* das mensagens de rádio produzem uma rica colagem sonora. Um sinal de V é exibido, e de um porta-aviões decola uma aeronave rumo a "algum ponto do Oceano Índico". A estruturação modernista das imagens e a colagem de imagem e som codificam os pilotos de caça com uma aura mística, lançando mão dos códigos culturais de *O Triunfo da vontade** que começava com um avião a se mover magicamente pelas nuvens, acompanhado por música marcial numa fusão de imagens da natureza, da tecnologia e de nuvens. *Ases indomáveis (Top Gun)* começa com uma fusão semelhante, e o projeto do filme será fundir imagens *high-tech*, heroísmo mítico e masculinidade numa figura "top gun" que triunfa em todos os setores da vida, constituindo um modelo apropriado para a juventude reaganista.

A trilha sonora muda para um ritmo de *rock*, e dois caças aéreos decolam para a missão diária. Os pilotos e seus aviões têm nomes míticos (Ghostrider, Merlin, Cougar, Maverick**, etc.), e a estruturação das imagens utiliza enquadramento não centralizado, cortes rápidos e montagem sonora de ponta para criar uma fusão entre os pilotos e a idéia de poder e gló-

ria aterradora. De repente, aparecem MIGs inimigos, e, após um confronto ritualístico, um dos pilotos, Cougar, perde o controle da aeronave, e Maverick precisa arriscar a vida para escoltar seu camarada aturdido de volta ao destróier onde está a base dos caças. Cougar decide sair e perde o *status* de piloto "top gun", deixando de qualificar-se para a escola de elite. Ao contrário, Maverick e seu co-piloto Goose têm a oportunidade de passar pela prova e entrar na competição para ser o melhor dos melhores. No universo reaganista, só a elite tem sucesso, e os tímidos devem ficar à margem, privados do sucesso e da honra reservada aos melhores e maiores na competição mortal por riqueza e poder, na qual só os vencedores levam vantagem, e todo o resto é um bando de perdedores.

As nuvens, a neblina, os aviões cintilantes, os centros de controle *high-tech* e os pilotos jovens, bonitos e heróicos da seqüência de abertura codificam os aviadores da Marinha como heróis modernos, personificações quase míticas do mistério e do poder da moderna tecnologia. Aqui, a montagem das imagens com o uso de tecnologia de ponta, das melhores câmaras, do melhor equipamento de edição e do melhor pessoal reveste as personagens de glória estetizada, enquanto as deslumbrantes cenas de batalha e os bestificantes efeitos sonoros codificam as cenas de vôo e combate com o assombro e o poder da tecnologia estetizada. Assim como ocorreu com o fascismo enquanto movimento político (ver Benjamin, 1969), filmes militares como *Top Gun* estetizam a guerra, fazendo uma propaganda não explícita do militarismo. Na verdade, nos créditos do fim lêem-se "agradecimentos especiais" aos pilotos dos F-16 da Marinha norte-americana, com uma longa lista de oficiais e pilotos que participaram do filme, o que atesta suas credenciais de propaganda oficial, aprovada pelo governo dos Estados Unidos.

É espantoso ver como muitos pilotos e soldados alistados nas forças armadas que lutaram na invasão do Panamá, na Guerra do Golfo e em outras aventuras militares da época foram influenciados por tal propaganda cinematográfica. O cinema hollywoodiano, assim como o Presidente hollywoodiano, não é entretenimento inocente, mas arma letal a serviço das forças socioeconômicas dominantes. O projeto ideológico de *Top Gun* é investir desejo nas figuras dos heróicos pilotos de caças aéreos e na guerra *high-tech*, o que é feito com artistas atraentes, verdadeiras magias da tecnologia cinematográfica e dos efeitos especiais, com mistura de *rock* e sons de velocidade e poder, além dos aviões sofisticados e dos artefatos militares, evidentemente. Como já notamos, as imagens e os espetáculos *high-tech* são veículos semióticos que transmitem subliminarmente efeitos ideológicos. Durante uma sessão de treinamento do começo do filme, um piloto cochicha para o outro, enquanto assiste ao vídeo de uma explosão mortífera *high-tech*, "Me dá tesão". Na verdade, esse é o projeto do próprio

* Filme do diretor alemão Leni Riefenstahl. Feito em 1934, foi poderoso instrumento da propaganda hitlerista. (N.T.)

** "Cavaleiro fantasma", "esmerilhão e/ou Merlin", "Puma" e "Maverick" = animal desgarrado, independente. (N.T.)

filme: "ligar" o espectador na emoção da morte tecnológica, fundindo Eros e Tânatos, energia libidinosa e destruição, em imagens de tecnoguerra,⁶⁸ e ajudando assim a produzir a disposição psicológica a emocionar-se com imagens de tecnomorte em acontecimentos como a Guerra do Golfo contra o Iraque.

Há um corte, e a cena muda para Miramar, Califórnia, terra da "Fighter-town USA", onde está a escola dos "top gun". Ali, Maverick começa a sua competição com "Iceman", considerado o melhor piloto de caça, o que deve ser derrotado. Iceman e seu parceiro "Slider" são os perfeitos atletas americanos badalados, que respiram autoconfiança, privilégio e a convicção de que são os melhores e merecem tudo o que têm. Maverick e Goose, ao contrário, são personalidades mais marginais, vagamente "classe trabalhadora"; são aqueles que estão por baixo e lutarão com unhas e dentes para ficar por cima, celebrando os valores e o estilo de vida das elites dominantes por meio da caça obcecada aos mesmos valores e objetivos.

Logo fica claro que o sucesso com as mulheres faz parte daquilo que significa ser um "top gun". Depois da primeira sessão de orientação, os pilotos vão para um bar do local, repleto de mulheres bonitas que assediam a clientela masculina, composta em grande parte por militares. À medida que o espectador-voyeur entra no bar, vê representações do feminil carnal e de um carnaval de sorrisos a projetarem imagens de paraíso erótico para os tecnoguerreiros da escola Top Gun. A cultura da mídia produz imagens que mobilizam o desejo do espectador para certos modos de pensamento, comportamento e modelos que servem aos interesses da manutenção e da reiteração do *status quo*. Mostrar os pilotos com mulheres bonitas ajuda a dotar de energia erótica as imagens das forças armadas e leva a mulher espectadora também a equiparar excitação sexual com militares e seus uniformes, o que contribui para dar ao candidato a guerreiro de verdade o prêmio sexual que funciona como parte do estímulo para a atividade militar e o heroísmo. Além disso, as mulheres são coisificadas como mercadoria sexual, avaliadas segundo a boa aparência e a prontidão para servir e gratificar os homens.

Para as mulheres, a mensagem da cena do bar é que os militares são sexualmente excitantes, o que as leva a admirar homens que usem uniformes. Para os homens, a mensagem é: "se você ingressar nas forças armadas, usar uniforme e ostentar marcas de alta hierarquia e honra, vai ter cartaz com as mulheres"; em suma: "milico ganha mulher". Ao entrar no bar, Maverick logo repara numa mulher atraente e se lança à caça: canta, faz palha-

çadas, assedia. Ela o rejeita, acompanhada por um homem mais velho, mas ele a segue até o banheiro feminino, onde continua a caçada; o espírito de competição e de empreendimento exige criatividade e coragem para "traçar" dinheiro, glória e mulheres, tudo o que prometia a ideologia conservadora da época.

No dia seguinte, ao entrar na classe, Maverick descobre que a mulher é sua instrutora de voo e se encolhe atrás dos óculos escuros. A mulher, Charlie (Kelly McGillis), é a típica *reaganite*: competitiva, louca por promoção e de comportamento irrepreensível. Encarna uma versão conservadora do feminismo, segundo a qual as mulheres, embora competindo com os homens de igual para igual, conservam a "feminilidade". "Charlie" tem nome de homem, mas aparência, sensibilidade e comportamento absolutamente femininos. Também representa a nova mulher nas forças armadas, e, durante um período em que o voluntariado dependia do recrutamento de mulheres, sua imagem de militar atraente e bem-sucedida é um anúncio gratuito de recrutamento de voluntárias; é provável que em 1990 muitas das mulheres que se encontravam nos desertos da Arábia Saudita, à espera de uma guerra violenta, lá estivessem porque tinham assimilado a imagem positiva da mulher nas forças armadas, imagem difundida por filmes como *Top Gun*.

Em *Top Gun* também estão os códigos cinematográficos e ideológicos conservadores de Hollywood. O filme utiliza as convenções do amor romântico para confirmar Maverick como o protótipo do masculino bem-sucedido. Com sutileza, também se reinscreve a dominação das mulheres pelos homens e as convenções do romance em que domina o lado masculino. Inicialmente, Maverick se vê subordinado a Charlie: ela é sua professora, Ph.D. em astrofísica, emblema da nova mulher-autoridade a ameaçar o poder e a dominação masculina. À medida que o relacionamento dos dois evolui, é ela que dá início à ligação romântica depois dos preâmbulos dele. No momento das abordagens para o envolvimento sexual, ela afirma: "Vai ser complicado". No fim do filme, porém, Charlie se subordina a Maverick. Quando ele volta para a escola Top Gun, como herói e agora instrutor, o público vê Charlie brindando Maverick com um olhar de adoração; os olhares dos dois se encontram, e dessa vez é Maverick que diz: "Vai ser complicado", firmando-se como iniciador e senhor da relação. Esse roteiro não só lança mão do tradicional tropo hollywoodiano do final feliz para mobilizar o prazer do público com o triunfo total de Maverick, como também investe de prazer a dominação da mulher forte por ele.

O filme também apresenta imagens positivas da família, da relação pai-filho e da continuidade das gerações - temas familiares conservadores numa época que sucedeu à forte contestação desses valores, nos anos 1960 e 1970. Maverick é filho de Duke Mitchell, piloto de caça que morreu em

68 Sobre o conceito da "tecnoguerra", ver a descrição feita por Gibson (1986) sobre os sistemas *high-tech* de armamento bélico usado no Vietnã; utilizamos esse conceito no capítulo 5.

circunstâncias misteriosas. Numa cena importantíssima, Maverick visita Viper (Tom Skerritt), e este lhe fala do heroísmo de seu pai, dizendo que o passado militar dele havia sido maculado porque, com Viper e outros, passara além dos limites na perseguição ao inimigo (provavelmente no Laos ou no Camboja), infringindo assim as regras. Maverick fala de sua família a Viper - que é apresentado como um bom pai de família -, e este acaba por assumir o papel de segundo pai de Maverick.

As imagens do parceiro de Maverick, Goose, também reforçam a ideologia da família. Numa cena filmada num bar, pouco antes da morte de Goose, este, com a mulher e os filhos, se diverte ao lado de Maverick e Charlie. Goose toca piano e canta "Great Balls of Fire", no que é acompanhado com animação por todo o grupo. O fato de cantarem uma canção de rock popular e o onipresente rock da trilha sonora também dotam as personagens de uma energia positiva, pois a sua relação com o rock as associa aos signos culturais de prazer e sociabilidade, aspectos que se fundem com imagens de família nessa cena. Cena que termina quando a mulher de Goose lhe diz: "Goose, seu garanhão, leve-me para a cama ou perca-me para sempre". Portanto, para os "ases indomáveis", casamento, diversão e intensa sexualidade são coisas que vêm acondicionadas num pacote prático, e esse pacote é matrimônio e família: destino final de Maverick e Charlie, pois pouco depois Charlie repete a frase "leve-me para a cama ou perca-me para sempre" ao beijar Maverick numa noite enluarada ao lado da baía; a seguir, a tela escurece.

Como em todas as boas fantasias, o herói passa por uma prova dura, e isso acontece quando Maverick e Goose estão num exercício de treinamento, e o avião entra em parafuso, ficando fora de controle; eles são obrigados a acionar o sistema de ejeção, e Goose morre. Maverick se sente culpado e desiste da escola Top Gun, mas Viper, figura do pai, aconselha-o a voltar e diplomar-se. Na cerimônia de formatura, há um chamado, e os candidatos de elite devem ir imediatamente para uma missão crítica: Iceman, seu parceiro Merlin e Maverick são selecionados. Num corte, a cena passa para o "Oceano Índico, 24 horas depois", onde um navio está perdido e precisa ser resgatado; há MIGs por todos os lados, e teme-se que o inimigo encontre o navio primeiro. Iceman e um parceiro, com Maverick e o antigo parceiro de Iceman, Merlin, saem em patrulha e deparam com os MIGs inimigos. Maverick salva Iceman e consegue derrubar uma série de MIGs, tornando-se assim o herói de seu grupo. Essas cenas finais de batalha celebram o papel vital das forças armadas e do heroísmo militar: o *Top Gun* mostra que só ele tem "a chance" e que em todo e qualquer "negócio arriscado" com o inimigo é ele que triunfa, destruindo MIG após MIG para delírio da platéia (este autor ainda se lembra com horror da tarde de sábado em que assistiu ao filme no meio de uma platéia totalmente arrebatada, que urrava a cada assassinato).

Estamos cientes de que essa interpretação dos efeitos manipuladores de uma máquina ideológica como o filme *Top Gun* contraria a ênfase que se dá atualmente ao papel ativo de um público a construir seus próprios significados (de contestação) a partir de textos culturais. Mas alguns desses filmes de grande sucesso de público, como *Top Gun*, são máquinas ideológicas minuciosamente construídas para celebrar e reproduzir as posições e atitudes políticas hegemônicas. O filme *Top Gun* induz os espectadores a identificar-se ou simpatizar com sua política; embora muitas pessoas resistam a tais posições e não compartilhem de sua ideologia, é preciso resistir de modo ativo ao seu texto. Evidentemente, os espectadores podem produzir qualquer quantidade de leituras "aberrantes" ou "contestadoras", mas também devemos distinguir entre textos que convidam ou incitam a leituras de contestação e aqueles que resistem a elas, e devemos reconhecer que alguns filmes conseguem atrair o público para seu projeto ideológico e outros não. Além disso, os estudos culturais deveriam promover um ensino crítico da mídia para ajudar o público a resistir à manipulação ideológica, mas para isso é preciso entender as operações ideológicas e seus efeitos em filmes como *Rambo* e *Top Gun*.

Assim como *Rambo*, *Top Gun* foi um dos filmes mais populares de seu tempo, com uma arrecadação bruta superior a US\$130 milhões no fim de 1986, o que lhe deu posição de liderança no ano (*Time*, 24 de novembro de 1986). Assim como *Rambo*, oferecia modelos de identificação e ajudava a difundir o conservadorismo e o militarismo. Segundo a *Time*, "A glorificação da Marinha por ele pintada incitou os donos de cinema de cidades como Los Angeles e Detroit a pedir à Marinha que montasse um estande de recrutamento do lado de fora das casas de espetáculos onde estivesse sendo exibido o filme *Top Gun*, para alistamento dos jovens inebriados pela fantasia hollywoodiana" (24 de novembro de 1986). Mais tarde, divulgou-se que o filme levava muitos universitários a sonhar com a vida militar e contribuía para um grande aumento de inscrições em academias militares. Muitos estudantes citaram o filme nos formulários de inscrição, e um capitão de West Point concordava: "Não faz mal nenhum contar com filmes maravilhosos como *Top Gun* (...) Acho que todo o mundo gostou dos resultados" (*The Washington Post*, 19 de janeiro de 1987). Um almirante da reserva observou que Tom Cruise e *Top Gun* "fizeram muito" pela Academia Naval. "Ainda estão na fila de possíveis pilotos da Marinha" (*The Washington Post*, 24 de junho de 1987). O filme continuou popular, e Tom Cruise foi indicado por estudantes do nível colegial como a pessoa que mais admiravam, segundo pesquisa do *World Almanac and Book of Facts* (*United Press International*, 4 de fevereiro de 1988). A bilheteria final do filme foi superior a US\$350 milhões, ele foi lançado em vídeo, para aluguel e venda, e passou a fazer parte do folclore

re americano, visto que muitos pilotos e comentaristas da Guerra do Golfo se referiam ao filme para descrever os feitos da aviação militar americana na guerra contra o Iraque.

Tal é a "genialidade" de *Top Gun* que ele expõe uma narrativa de relativa consistência, quase sem momentos socialmente críticos, significados polissêmicos, vozes discordantes ou críticas, elementos periféricos. O filme privilegia rigorosamente a posição de Maverick, com quem o público é convidado a identificar-se, e afirma sem questionamento seus valores e objetivos. Tom Cruise, sem dúvida, infunde em sua personagem o sorriso dos vitoriosos e ganha uma aura de encanto e sedução romântica na caça e na conquista de sua instrutora de voo, Charlie. As imagens que o apresentam jogando voleibol ou despindo-se no vestiário ou no dormitório mostram um corpo rijo, escultural e atlético, precisamente a imagem dominante de virilidade e sedução masculinas.

Top Gun lança mão do conjunto de imagens culturais das últimas décadas para codificar seu herói com glória e positividade, trabalhando no sentido de descentrar e marginalizar todas as leituras contestadoras. Por exemplo, Maverick veste jaqueta preta e dirige moto, imagem da rebeldia dos anos 1950; seu nome retoma o nome de um herói popular da televisão, figura oposicionista e inconformada - mas não perigosa - da TV dos anos 1950 (os caubóis jogadores Bart e Brett Maverick, ressuscitados num filme de 1994). No entanto, com a figura de Maverick interpretada por Tom Cruise, esses símbolos de rebeldia se transformam em ícones da moda masculina e da virilidade. A trilha sonora toca *rocks* das décadas de 1950 e 1960, que as personagens cantam em momentos críticos do filme. Aqui também os símbolos de inconformismo e individualidade se tornam símbolos de identidade e coesão grupal. Na verdade, a "individualidade" de Maverick é totalmente coerente com a coesão grupal da vida militar e chega a ser funcional para os propósitos militares.

Portanto, *Top Gun* utiliza imagens da cultura dominante das décadas passadas para apresentar uma síntese cultural do presente como personificação de tudo o que havia de melhor no passado: todos os significados contestadores dos símbolos culturais poderosos são podados e servem para consagrar o presente conservador como o melhor de todos os mundos possíveis. Por conseguinte, enquanto os filmes de Robert Altman desconstruem os gêneros hollywoodianos, as mitologias americanas e as ideologias dominantes, para produzirem um texto complexo que problematiza a nossa relação com as formas culturais dominantes, *Top Gun* explora as imagens, os símbolos e as formas do passado para privilegiar as posições ideológicas conservadoras do presente.

O modo como *Top Gun* apresenta as questões raciais nem chega aos pés do racismo virulento que infectava *Rambo*, *Águia de aço* (*Iron Eagle*)

e muitos outros filmes políticos da época. O "inimigo" não tem rosto, e, embora seja perigoso e deva ser destruído, é indeterminado e inominado. Na verdade, só uma cena importante traz à tona questões raciais em todo o filme; é uma marca do racismo sutil praticado por políticos e cineastas conservadores quando não conseguem se sair com um racismo mais espalhafatoso. Depois da morte de Goose, Maverick, obcecado pelo sentimento de culpa, acha impossível voar com o habitual heroísmo, e quando seu novo parceiro negro o repreende por desempenho insuficiente durante um voo de exercício, Maverick agarra-o pelo colarinho e diz com razoável rudeza: "Vou atirar quando estiver pronto. Entendeu?" Essa singular irrupção de violência, única vez em que Maverick perde a calma, tem a função de devolver um negro altivo e ambicioso demais a seu devido lugar, pondo à mostra o medo que os brancos sentem de que os negros lhes tomem os cargos ou tenham melhor desempenho.

Antes disso, o piloto negro era uma figura silenciosa, freqüentemente enquadrada à margem dos *top guns*. Figura sem rosto, retratada como parte da equipe militar, é uma espécie de emblema da integração das forças armadas, que oferecem iguais oportunidades a brancos e negros, dando a estes a possibilidade de progredir. Só nessa cena o negro ganha proeminência narrativa e, nela, é codificado negativamente. Na verdade, não há razão para Maverick se queixar do parceiro negro - um branco teria feito o mesmo -, a não ser que a máquina ideológica chamada *Top Gun* quisesse explorar velhas hostilidades em relação aos negros para levar, de modo gratuito, o público a sentir piedade e solidariedade pelo herói temporariamente claudicante.

Ainda mais revelador é o fato de o piloto negro ser o único aluno da escola *Top Gun* cujo nome nunca é mencionado nem realçado: seu codinome, "Sundown", mal se vê no capacete enquanto ele voa com Maverick, e, de repente, o capacete nada tem escrito quando ocorre o confronto com Maverick em terra, como se ele não tivesse identidade pessoal e fosse mera figura do negro altivo. Portanto, enquanto os codinomes dos pilotos brancos têm proeminência, o negro não tem identidade significativa. Essa omissão (talvez inadvertida) mostra a posição inferior dos negros que conseguem integrar-se na estrutura do poder branco e a cumplicidade do cinema popular de Hollywood na manutenção dos negros em posição subalterna. De fato, o codinome "Sundown" conota ausência de luz, que é equiparada à cor "preta", desvalorizada na iconografia racista. Na verdade, *Top Gun* apresenta uma elite principalmente branca, sem a etnicidade que caracterizava o clássico cinema hollywoodiano de guerra ou muitos dos filmes contemporâneos de guerra (por exemplo, *Avançar para morrer* [*The Boys in Company*], *Platoon* e *O destemido senhor da guerra* [*Heartbreak Ridge*]).

Assim, por meio da estruturação visual e narrativa, o reaganismo dos anos 1980 é ideologicamente infundido com o sorriso vitorioso de Tom Cruise, enquanto o heroísmo militar é celebrado como a maneira de obter aceitação e prestígio social. As aventuras militares dos governos Reagan e Bush precisam de cúmplices bem-dispostos e de filmes como *Top Gun* para ajudar no recrutamento e na produção de atitudes adequadas. A sociedade também precisa de jovens competitivos para impulsionar a economia e levá-la a atingir novos cumes, e o elogio da competição e da vitória como valor supremo, feito pelo filme, ajuda na propaganda de valores sociais apropriados (ao capitalismo), ao mesmo tempo que perpetua o mito do sonho americano. Além disso, oferece modelos sexuais apropriados. Não é de surpreender que Charlie reapareça na escola *Top Gun*, para onde o triunfante Maverick solicita ser designado depois dos feitos heróicos. Eles estão claramente conjugados no fim, e assim a máquina narrativa do filme satisfaz todos os desejos em matéria de desfecho: o herói obtém a glória, ganha a garota e atinge todos os seus objetivos. O tradicional *happy end* hollywoodiano serve, portanto, para validar os valores sociopolíticos dominantes, como sempre fez. Forma cinematográfica conservadora e valores políticos conservadores marcham lado a lado rumo à utopia americana que cabia ao gênio político de Reagan vender a um público ideologicamente alimentado pelas fantasias de Hollywood. Portanto, o discurso político de Reagan e o cinema de Hollywood são visões complementares de uma fantasia ideológica muito específica.

Logo, o conservadorismo de *Top Gun* é inteiriço e integral: o filme reproduz com perfeição os discursos conservadores do período sobre vitória e competição individual, forças armadas, sexo e união heterossexual, família, patriotismo e raça. Assim, o filme número um do ano possibilita a análise da ideologia dominante do período, ideologia que ele reproduz e reforça. Sendo apenas um de uma série de filmes populares conservadores, antecipou o bombardeio da Líbia e a Guerra do Golfo, enquanto reproduzia as fantasias heróicas de sucesso militar expostas no escândalo Irã/Contras: desforra da realidade que pontuou as fantasias militares da Casa Branca hollywoodiana. "Isso ainda vai dar um bom filme", disse Reagan com melancolia a Oliver North, ao ser obrigado a destituí-lo quando da explosão do escândalo Irã/Contras; a menos que Tom Cruise continue a migrar para a esquerda (*Nascido em 4 de julho, Questão de honra*), talvez ele mesmo venha a estrelar num *Ollie North, Top Gun*, possível versão cinematográfica de "Política Hollywood, o filme".

À GUERRA DO GOLFO!

Top Gun, porém, é apenas um de uma série de filmes militares conservadores da época (ver Kellner e Ryan 1988; Britton 1986). Juntos, esses filmes preparavam o país para a Guerra do Golfo ao celebrarem as virtudes do armamento *high-tech* e do heroísmo militar, criando um inimigo árabe para substituir o arquiinimigo soviético e fazendo propaganda da política externa de Reagan e Bush. Portanto, assim como os filmes hollywoodianos do fim dos anos 1970 preparavam o país para a hegemonia conservadora dos anos 1980 e início dos anos 1990, também os filmes da era Reagan e Bush produziam atitudes que dariam apoio à política conservadora e militarista dos republicanos hegemônicos.

Águia de aço (Iron Eagle) I (1985) e *II* (1988) profetizava a troca do inimigo comunista pelo arquiinimigo árabe. Juntos, os dois filmes tratam o início da distensão nas relações com a União Soviética e a produção de um novo superinimigo, que acabou por ser encarnado por Saddam Hussein e o Iraque e foi misteriosamente profetizado em *Águia de aço I e II*. Na época, esses dois filmes contribuíram para fomentar sentimentos antiárabes por apresentarem imagens negativas dos "terroristas" e dos regimes árabes. O primeiro *Águia de aço* recebeu ajuda do governo de Israel, que forneceu F-16s, Phantoms, pilotos e consultores militares. Foi patrocinado por um texano rico que "nunca tinha investido em cinema" e queria "fazer filmes de ação, e não sobre exploração de petróleo, que transmitissem sentimentos pró-americanos". (*Los Angeles Times*, 31 de julho de 1985). O filme não teve sucesso de crítica, mas teve ótima bilheteria, o que levou à realização de duas "continuações" que também promoviam a política antiárabe. Não é por acaso que os filmes de Hollywood seguem a trajetória da política externa americana: fazer filme é algo que exige grandes investimentos de capital, e os produtores da indústria cultural acompanham de perto as tendências políticas e sociais. São especialmente sensíveis aos ventos de mudança; por isso, quando a distensão nas relações com a União Soviética aparece como uma evolução política importante, Hollywood percebe e muda de foco (criando um problema de bilheteria para *Rambo III*, de Sylvester Stallone, que escolhia os soviéticos como inimigos em seu épico afegão exatamente no momento da *détente*). No entanto, os filmes de aventura de Hollywood precisam ter um Inimigo, um "Outro Estrangeiro" malvado, e tanto Hollywood quanto Reagan e Bush se voltaram para os "vilões" árabes na diabolização política necessária às narrativas hollywoodianas e à política americana num momento em que a União Soviética começava a interessar-se por Big Macs, pornografia, crime e capitalismo.

O primeiro *Águia de aço* tem mais de fantasia para adolescentes do que de filme adulto de propaganda militar, como *Ases indomáveis* (*Top Gun*), ou de exercício de masturbação ideológica conservadora *à la Rambo*. Começa com uma guerra aérea *high-tech* entre MIGs e caças americanos em que um piloto americano é derrubado. Um país árabe inominado afirma que os aviões americanos violaram seu espaço aéreo, lembrando o combate entre caças aéreos americanos e líbios quando a Líbia reivindicava um espaço aéreo que os americanos afirmavam ir além do permitido pelas leis internacionais. Mas nessa versão do incidente, o governo americano encobre a captura e o julgamento do piloto americano, deixando que ele fique mofando numa prisão árabe.

O filho do piloto (Doug McMasters) é, por sua vez, aspirante a piloto de caça aéreo e está profundamente decepcionado porque não foi admitido na Academia da Força Aérea por ter sido reprovado num curso universitário durante o período que passara nos simuladores de voo da própria Força Aérea. Com seus amigos adolescentes e um piloto negro da reserva, Chappy Sinclair (Lou Gossett, Jr.), arma uma conspiração para resgatar o pai. Eles aproveitam os contatos que têm na base aérea para conseguir informações sobre a prisão onde o pai está preso, roubam dois aviões da Força Aérea, e o filho do piloto prisioneiro e Chappy partem para o resgate do pai. Num roteiro incrivelmente sentimentalóide e implausível, eles fazem exatamente isso, pondo fora de ação metade do exército árabe.

Águia de aço é um filme extremamente racista: retrata os árabes como sádicos sub-humanos e vilões. O líder árabe, bem parecido com Saddam Hussein, é perverso e ditatorial. Os árabes torturam o piloto americano capturado e o condenam à morte arbitrariamente, sem nenhum processo. Na cena final, de duelo, o próprio líder árabe confisca um avião para travar combate com os americanos depois que estes libertaram o piloto capturado, e o público é induzido a aplaudir quando o jovem adolescente explode o avião do líder árabe. Essa cena reproduz um tropo perturbador, dominante nos filmes hollywoodianos de aventura, desde *Guerra nas estrelas* até hoje, em que o prazer do público é mobilizado por imagens de destruição total. Esse público está sendo condicionado a ansiar pela total obliteração dos países inimigos como o Iraque, e tais cenas, portanto, produzem prazer com a destruição em massa – prazer que seria mobilizado pelos vídeos computadorizados do bombardeio *high-tech* na Guerra do Golfo.

Águia de aço II (1988) é mais sério e mais interessante do ponto de vista político. Põe em cena a distensão com a União Soviética e focaliza o inimigo árabe. Enquanto o vilão de *Águia de aço I* era parecido com Saddam Hussein, na versão II o inimigo árabe é obviamente o Iraque. Na trama, há um projeto conjunto Estados Unidos-União Soviética para destruir uma instalação nuclear secreta dos árabes, reproduzindo ficcionalmente o

bombardeio de Israel à instalação nuclear iraquiana em 1981. De fato, nos créditos finais, lêem-se “agradecimentos especiais” ao “Ministério da Defesa do Estado de Israel”, às Forças de Defesa Israelenses e à Força Aérea Israelense. O filme é uma co-produção Israel-Canadá, e, se *Top Gun* pode ser legitimamente visto como uma propaganda militar americana, *Águia de aço II* pode ser visto como propaganda israelense.

A tensão dramática é construída em torno dos conflitos entre os pilotos de caça americanos e soviéticos, o modo como superam antigas hostilidades e se unem para derrotar o inimigo comum (fantasia realizada com algum sucesso por Bush e sua equipe na guerra contra o Iraque). O sucesso do desfecho é retardado pelas maquinações de um general americano paranóico que, ainda odiando os russos e desconfiando deles, faz de tudo para sabotar a missão (inicialmente, ele tentara conseguir o malogro da missão procurando todos os possíveis erros da equipe americana). Esse general representa os obstáculos remanescentes à distensão, e sua derrota e humilhação representam a necessidade de um novo pensamento militar, de novos inimigos e de novas estratégias após a Guerra Fria.

De modo nada surpreendente, a equipe *Águia de aço* triunfa, destruindo totalmente a instalação nuclear árabe (leia-se: do Iraque) e pondo fim à ameaça de um ataque nuclear de surpresa ou de uma chantagem nuclear. Enquanto os americanos brancos e negros e os russos aprendem a trabalhar juntos e a cooperar uns com os outros, voltam suas hostilidades para os árabes vilões que são aniquilados em meio às baixas que Hollywood costumava reservar para os comunistas. Em *Águia de aço II*, porém, os inimigos árabes não têm voz e, na maioria das vezes, não têm rosto, o que os desumaniza, convertendo-os em algarismos que ameaçam mas estão abaixo da condição humana.

Mais uma vez Hollywood segue a trajetória da política externa americana, prevendo misteriosamente a guerra contra o Iraque. Na verdade, durante a viagem que fez no dia de Ação de Graças de 1990 às tropas americanas baseadas na Arábia Saudita, como justificativa para a ação militar americana Bush expressou sua preocupação diante da possibilidade de o Iraque ter um potencial nuclear que poderia ser posto em ação dentro de um ano. Esse refrão foi repetido por funcionários do primeiro escalão nos dois dias seguintes, mas foi esquecido quando, todo o pessoal bem-informado disse que o Iraque demoraria pelo menos cinco a dez anos para conseguir uma instalação nuclear confiável (ver Kellner, 1992b capítulo 2).

Mais um filme antiárabe da época Reagan/Bush é *Comando Delta* (*The Delta Force*, 1986), que usa a forma do filme-catástrofe para difamar os árabes num relato ficcional do seqüestro de um jato por palestinos: os “terroristas” são absolutamente abjetos, e o filme lança mão do exagero caricatural para esboçar o retrato dos judeus, israelenses e americanos “bon-

zinhos", ameaçados pelos palestinos "malvados". *Pelotão da vingança* (*Death Before Dishonor*, 1987) retrata o terrorismo árabe contra os israelenses e depois contra a embaixada americana e os Marines americanos num país fictício de Jemel, ligando assim americanos e israelenses como aliados contra o terrorismo árabe. *Steal the Sky* (1988) também pinta um retrato positivo de Israel, idealizando uma tentativa israelense de roubar um MIG soviético do Iraque em meados dos anos 1960.

Fantasia ideologicamente bizarra é *The Retaliator* (1986), também conhecido como *Programmed to Kill*: retrata árabes perversos que matam turistas e depois seqüestram e torturam jovens americanos. Uma simpaticante árabe (Sandra Berdahl) é capturada pelas forças americanas e, transformada em robô, é enviada de volta para assassinar o líder terrorista árabe, seu antigo amante. Cumpre a missão, mas depois se volta contra as forças americanas, destruindo vários vilões americanos numa estranha mistura de narrativa de órgão de inteligência, antiárabe e antiamericana. Esse roteiro ideologicamente contraditório expressa temores populistas tanto em relação ao Outro estrangeiro malvado quanto ao mal perpetuado pelo próprio governo num imaginário basicamente paranóico que vê o mal em toda parte. Também expressa medo de mulheres que escapam ao controle, na imagem do robô assassino, que mata de modo sistemático e não seletivo terroristas e agentes do governo americano.⁶⁹

Comando imbatível (*Navy Seals*, 1990) exalta as forças *high-tech* de assalto que, segundo relato, desempenharam papel fundamental na Guerra do Golfo (ver *Newsweek* "Secret Warriors", 17 de junho de 1991). Mais uma vez, os árabes são desumanizados na forma de terroristas fanáticos que possuem mísseis Stinger mortíferos e ameaçam civis inocentes. A equipe SEAL (cujo nome vem das operações que executam no mar [Sea], no ar [Air] e em terra [Land]) personifica todas as virtudes da coragem e da eficiência, aniquilando literalmente centenas de árabes, numa previsão do massacre dos iraquianos pelas forças armadas *high-tech* na Guerra do Golfo. Assim como *Rambo*, *Comando imbatível* e outros filmes antiárabes como *Águia*

de aço, *Comando Delta* e *Pelotão da vingança* retratam longas e detalhadas cenas de tortura, para apresentar os árabes como criminosos selvagens e dispor o público contra tais vilões.⁷⁰

Todos esses filmes desistorizam os conflitos históricos reais e apresentam as lutas entre os árabes e o Ocidente como uma batalha entre civilização e barbárie num espaço indeterminado e mítico. Prince (1993) documenta o modo como os suspenses antiárabes "evitam situar o enredo em termos geográficos claros" (ibid. 245). Essa indeterminação tem a função de estigmatizar os árabes de modo geral e criar episódios de infâmia que possam ser mobilizados em algumas intervenções políticas contra, digamos, o Iraque, o Irã, a Síria, a Líbia ou seja lá o que for. Como conclui Prince,

as vaguezas das especificações geográficas e políticas, somada aos conflitos nacionais e culturais dramatizados nesses filmes, funciona de tal modo que os traduzem em termos fortemente ideológicos, visto que o inimigo não ocupa nenhum território especificável nas coordenadas de um mapa, mas é um Outro indistinto, nebuloso e ameaçador, uma projeção das ansiedades políticas e culturais recortadas de sua base histórica e imputadas a regiões do mundo em termos genéricos, superficiais e essencialmente mitológicos.

(ibid.: 246)

Essas representações de árabes na cinematografia hollywoodiana contemporânea são extremamente racistas e têm uma semelhança perturbadora com o modo como os judeus eram vistos em filmes fascistas. Em vários suspenses políticos dos anos 1970, os árabes são retratados como "terroristas" fanáticos que assassinam friamente vítimas inocentes (*Domingo negro* [*Black Sunday*], *Falcões da noite* [*Night Hawks*]) e não têm sentimentos humanos. Em filmes dos anos 1970 e 1980, sobre intrigas financeiras, afirma-se ou alude-se que eles são capitalistas gananciosos (*Amor e finanças* [*Rollover*], *Rede de intrigas* [*Network*], *A fórmula* [*The Formula*], *O homem com a lente morta* [*Wrong is Right*], etc.). Portanto, os árabes estão sendo os novos estereótipos do vilão no cinema de Hollywood e nos anos 1980 eram o principal alvo do maniqueísmo hollywoodiano (ver Shaheen, 1984).

Tais estereótipos obviamente desumanizam os árabes, apresentando-os como violentos e infâmes. Em geral, os filmes antiárabes dos últimos

69 Alguns filmes de Steven Seagal também transformam os funcionários do governo americano em vilões, mostrando-os como pessoas dúblicas e criminosas, que transgridem regulamentos e se envolvem em atividades criminosas. Em *Above the Law* (*Nico, acima da lei*, 1988), os funcionários do governo americano são mostrados como pessoas implicadas no tráfico de drogas e no terrorismo, enquanto *Under Siege* (*A força em alerta*, 1992) mostra militares e agentes secretos como figuras de renegados no esforço de apoderar-se de um submarino nuclear americano, enquanto os próprios funcionários do governo são mostrados como pessoas dúblicas e amorais. Tais filmes transcodificam a crítica radical à política externa americana e ao governo americano e servem como contrapartida dos filmes conservadores. Ambos, porém, trabalham com o mesmo maniqueísmo caricatural.

70 *Not Without My Daughter* (*Nunca sem minha filha*, 1990) mostra os iranianos e a revolução iraniana em termos totalmente negativos, apresentando a história de uma americana casada com um iraniano. O marido se transforma num monstro durante uma viagem de volta ao Irã em 1984, e a mulher empreende a difícil tarefa de escapar do marido e fugir do país com a filha.

anos combinam ideologias racistas e chauvinistas que apresentam os árabes como a encarnação do mal, e os americanos como a personificação do bem. Essa visão repete o que Edward Said (1978) descrevia como "orientalismo": estabelece as virtudes do Ocidente por meio da delimitação das diferenças entre o Ocidente "civilizado" e o Oriente "selvagem", que é pintado como irracional, bárbaro, subdesenvolvido e inferior ao Ocidente racional, refinado e humano. Em *Comando imbatível* (*Navy Seals*), o filme começa com cortes de cena que alternam um ataque terrorista a um helicóptero da Marinha americana e uma cerimônia em que um participante negro do grupo se casa. As imagens criam um contraste entre a representação dos americanos civilizados e personalizados e os árabes selvagens e despersonalizados. O SEAL negro é morto, e um longo funeral serve para ressaltar o valor da vida no Ocidente, em contraste com o evidente desdém pela vida no Oriente Médio. Essas cenas também transferem o racismo dos negros para os árabes, apresentando os negros de modo positivo, em contraposição aos árabes pervertidos.

Portanto, os árabes eram o vilão preferido dos filmes de aventura de Hollywood e dos governos conservadores americanos. O orientalismo de Hollywood ajudava a produzir sobre os árabes imagens negativas que Bush poderia mobilizar na diabolização dos iraquianos na Guerra do Golfo. Nesses mesmos cenários de filmes de aventura, as mulheres tendiam a ser descentradas, e uma erótica pornográfica da violência substituída o erotismo sexual, mais ou menos como os matadores frios da Guerra do Golfo assistiam a filmes pornográficos antes de saírem para o "tiro ao alvo" contra os iraquianos literalmente indefesos, despejando suas bombas sobre alvos militares e civis em espasmos de violência ejaculatória animados pelos instantâneos das fotos de raios infravermelhos que mostravam o fogo antiaéreo a explodir em esplendor orgástico. Essa erótica da violência, visível diariamente na Guerra do Golfo, foi prevista nos videogames e nos filmes de guerra dos anos anteriores e ajudou a produzir uma cultura militar-pornográfica capaz de gerar aventuras cinematográficas e políticas ainda mais monstruosas nos anos vindouros.

No entanto, o exame crítico desses filmes belicistas antiárabes expõe sua simplicidade e puerilidade. *Águia de aço* (*Iron Eagle*), por exemplo, está constantemente desconstruindo sua ideologia conservadora. Quando o adolescente fica sabendo que seu pai é prisioneiro no Oriente Médio, o amigo negro, também adolescente, diz-lhe que não se preocupe, porque o "Presidente Peanut" já saiu, e o novo Presidente, "Ronald Raygun",* vai to-

* "President Peanut", literalmente Presidente Amendoim, refere-se a Jimmy Carter, que era fazendeiro de amendoim na Geórgia. "President Raygun" faz um trocadilho com o nome Reagan, em que *ray* = raio e *gun* = arma de fogo. (N.T.)

mar medidas decisivas para resgatar seu pai. Pois bem, o governo nada faz, e assim os heróis adolescentes precisam encarregar-se da missão de resgate (o Reagan de verdade realizaria a fantasia de atacar os inimigos árabes ao bombardear a Líbia em 1986). Portanto, o filme transmite sem querer a mensagem de que o atual governo conservador é incompetente e despreocupado (verdade aproximada nesse caso). Além disso, essa fantasia direitista está sempre retratando as forças armadas como um punhado de brancos constantemente manipulados por adolescentes capazes de roubar informações cruciais e dois caças aéreos para cumprir sua missão.

O roteiro de *Águia de aço* é tão hiperbólico e ridículo que revela a sua natureza de cabal disparate, fantasia totalmente implausível em que os adolescentes podem ser heróis, identificar-se com personagens que executam ações heróicas de que os adultos fátuos são incapazes. Essa estrutura fantasista específica, contudo, limita a identificação aos adolescentes e talvez a homens negros suficientemente tolos para identificar-se com Cappy. Nenhum adulto que se respeite, porém, poderia identificar-se com essa fantasia ou aceitar os termos de sua narrativa como plausíveis. *Águia de aço*, portanto, apresenta-se como uma fantasia adolescente extremamente limitada, de uso ideológico limitado.

Outros filmes antiárabes também deconstróem sua própria oposição entre o "selvagem" Oriente Médio e o "civilizado" Ocidente. Enquanto o Ocidente supostamente valoriza a vida e o Oriente Médio a desvaloriza, os filmes se comprazem no morticínio de um sem-número de árabes. Supõe-se que tal morticínio deva ser aplaudido como a eliminação do mal irremissível, mas a brutalidade e o caráter repetitivo dos massacres *high-tech* indicam que os verdadeiros selvagens são os ocidentais que fazem filmes tão simplistas e bárbaros, que preparam o caminho para os massacres *high-tech* da vida real, como a guerra americana genocida contra o Iraque.

Numa leitura diagnóstica, pode-se ver que até mesmo os filmes direitistas expõem suas contradições e solapam as ideologias que afirmam. Pode-se fazer uma leitura desconstrutiva da fantasia direitista *Amanbecer sangrento* (*Red Dawn*), que apresenta uma invasão dos Estados Unidos dirigida por soviéticos em que se vê o ridículo dos medos e das obsessões direitistas (ver Kellner 1991). Tais fantasias ideológicas podem ter um grau de complexidade ou de conflitos internos suficiente para produzir leituras contestadoras, ao passo que filmes mais modernistas como *Nashville*, *Blade Runner*, *Faça a coisa certa* [*Do the Right Thing*] ou *Zelig* podem exigir leituras polivalentes para que se faça justiça à sua complexidade.

Um filme como *Ases indomáveis* (*Top Gun*), ao contrário, é uma máquina ideológica que mobiliza os desejos para certas posturas e utiliza a narrativa para privilegiar algumas situações (sucesso, vitória, romance), enquanto apresenta negativamente outras (desistência, perda, não pertenc-

cer a uma equipe, etc.). A narrativa tenta levar o espectador a identificar-se com certas personagens e depois opõe obstáculos no caminho para os objetivos que o público é levado a desejar que elas atinjam (por exemplo, ganhar a garota, tornar-se *top gun*). Quando a narrativa permite que esses desejos sejam satisfeitos, ao criar o par romântico e o heroísmo militar do fim, o público é levado a sentir essas vitórias como coisas boas e a identificar-se com os valores e o comportamento celebrados.

No entanto, é preciso fazer algumas restrições. O público pode resistir à tentativa de manipulação, e o texto pode não atingir suas finalidades ideológicas. Um filme como *Ases indomáveis (Top Gun)* é bem-sucedido, como demonstram seu sucesso de bilheteria e a acolhida positiva do público. Alguns filmes podem ser mais conflituosos e contraditórios do que uma máquina ideológica bem-sucedida como *Ases indomáveis (Top Gun)*. Na verdade, muitos filmes de Hollywood não são "conservadores" nem "liberais" porque querem enveredar pelos dois caminhos, obter o público maior possível não ofendendo ninguém. Certos textos predominantemente conservadores podem conter características liberais ou minar desconstrutivamente seu próprio conservadorismo, e alguns filmes liberais dos anos 1970 reproduziam com frequência discursos conservadores (ver estudos de filmes de conspiração empresarial e política, bem como os filmes de Jane Fonda em Kellner e Ryan, 1988). De qualquer modo, as produções culturais da mídia devem ser lidas em contextos sociais específicos para que se decifrem seus significados e mensagens e se avaliem seus efeitos. Ampliaremos essa noção de estudo cultural diagnóstico e contextual no próximo capítulo, no qual também elucidaremos e desenvolveremos melhor algumas das categorias teóricas aqui apresentadas, bem como nossa concepção de estudo cultural.

3 Por um estudo cultural, multicultural e multiperspectívico

Os produtos da cultura da mídia, portanto, não são entretenimento inocente, mas têm cunho perfeitamente ideológico e vinculam-se à retórica, a lutas, a programas e a ações políticas. Em vista de seu significado político e de seus efeitos políticos, é importante aprender a interpretar a cultura da mídia politicamente a fim de descodificar suas mensagens e efeitos ideológicos. Como argumentamos até agora, interpretar politicamente a cultura da mídia exige que se amplie a crítica ideológica para abranger a interseção de sexo, sexualidade, raça e classe, e ver que a ideologia é apresentada na forma de imagens, figuras, códigos genéricos, mitos e aparato técnico de cinema, televisão, música e outros meios, bem como por intermédio de idéias ou posições teóricas.

No entanto, os textos culturais não são intrinsecamente "conservadores" ou "liberais". Ao contrário, muitos textos tentam enveredar por ambas as vias para cativar o maior público possível, enquanto outros difundem posições ideológicas específicas que muitas vezes são esmaecidas por outros aspectos do texto. Os textos da cultura da mídia incorporam vários discursos, posições ideológicas, estratégias narrativas, construção de imagens e efeitos (por exemplo, cinematográficos, televisivos, musicais) que raramente se integram numa posição ideológica pura e coerente. Tentam oferecer algo a todos, atrair o maior público possível e, por isso, muitas vezes incorporam um amplo espectro de posições ideológicas. Além disso, como vimos, certos textos dessa cultura propõem pontos de vista ideológicos específicos que podemos verificar estabelecendo uma relação deles com os discursos e debates políticos de sua época, com outras produções culturais referentes a temas semelhantes e com motivos ideológicos que, presentes na cultura, estejam em ação em determinado texto.

Neste capítulo, exporemos nosso conceito de estudo cultural, a necessidade de fazer estudos culturais contextuais e a noção de crítica

diagnóstica. Em primeiro lugar, exporemos nossa concepção de multiculturalismo crítico como base para os estudos culturais, e, a seguir, trataremos de nossa concepção sobre estudo cultural multiperspectívico. Depois, exporemos nossa concepção sobre estudo cultural contextual, indicando por que é importante utilizar uma perspectiva dupla que evidencie momentos ideológicos e utópicos da cultura da mídia. Também indicaremos o modo como os conceitos desconstrutivistas e pós-estruturalistas podem ser utilizados nos estudos culturais, expondo nossa concepção sobre crítica diagnóstica, que ilustramos com uma interpretação do filme *Platoon*, de Oliver Stone, 1986.

POR UM MULTICULTURALISMO CRÍTICO

Nosso objetivo é desenvolver um estudo cultural crítico que se aprofunde em formas de opressão e dominação, articulando perspectivas normativas a partir das quais essas formas possam ser criticadas. Para desenvolver uma perspectiva crítica é preciso ter um ponto de vista que articule a constituição social dos conceitos de sexo, classe, raça, etnia e sexualidade, além dos modos como as representações desses fenômenos produzem um processo de identificação nas sociedades contemporâneas e como as representações alternativas produzem processos novos e diferentes de identificação. A manutenção de uma perspectiva crítica também exige que se interpretem a cultura e a sociedade em termos de relações de poder, dominação e resistência, articulando as várias formas de opressão em dada sociedade por meio de perspectivas multiculturais. Ademais, para se fazer uma teoria crítica da sociedade e um estudo crítico da cultura da mídia também é preciso desenvolver posturas normativas a partir das quais seja possível abordar criticamente textos culturais. Para isso, é necessário explicitar certos valores e validá-los em contextos concretos.

As perspectivas críticas em relação à cultura e à sociedade por muito tempo atacaram a dominação e a opressão ao mesmo tempo que valorizavam positivamente a resistência e a luta que tentam sobrepujar essas forças. Isso se aplica aos estudos culturais britânicos, à Escola de Frankfurt, ao feminismo, a certas formas de pós-estruturalismo e ao multiculturalismo crítico. Portanto, os valores de resistência, participação, democracia e liberdade são adotados como normas positivas, usadas para criticar formas de opressão e dominação. No entanto, tais valores são adotados como convenções, como padrões normativos por meio dos quais se podem criticar exemplos específicos de dominação e opressão, bem como as ideologias que fomentam tais condições, e não como princípios morais absolutos. Assim, um amplo espectro de teorias contemporâneas renuncia ao funda-

cionalismo, encarando os conceitos e normas como convenções sociais adotadas no intuito de atender a finalidades específicas.

O estudo cultural crítico adota normas e valores com os quais critica textos, produções e condições que promovam opressão e dominação. Valoriza positivamente fenômenos que promovam a liberdade humana, a democracia, a individualidade e outros valores que, por ele adotados, são defendidos e valorizados em estudos e situações concretas. No entanto, o estudo crítico da cultura da mídia também pretende relacionar suas teorias com a prática, desenvolver uma política de contestação que vise a imprimir rumos progressistas à cultura e à sociedade contemporâneas contribuindo para desenvolver uma contra-hegemonia à hegemonia conservadora dos últimos anos. Uma perspectiva crítica vê a cultura como algo inerentemente político e, em muitos casos, como algo que fomenta determinadas posições políticas e funciona como força auxiliar de dominação ou resistência. Tal perspectiva vê a cultura e a sociedade existentes como um terreno de disputas e opta por aliar-se às formas de resistência e contra-hegemonia em oposição às forças de dominação. Baseando sua política nas lutas e nas forças sociais existentes, põe a teoria social e os estudos culturais a serviço da crítica sociocultural e da transformação política.

Ademais, o estudo crítico da cultura e da sociedade deve estar sempre examinando seus próprios métodos, posições, pressupostos e intervenções, questionando-os, revisando-os e desenvolvendo-os constantemente. Desse modo, estará sempre aberto, será flexível, não dogmático nem rígido. Reconhecendo que a sociedade e a cultura contemporâneas constituem um terreno de lutas, as teorias críticas enveredam por teorias contestadoras e não têm medo de adotar material oriundo destas, de rejeitar aspectos problemáticos de suas próprias teorias, ou de questionar seus próprios pressupostos ou valores caso se mostrem questionáveis.

Tanto a Escola de Frankfurt quanto o grupo de Birmingham estavam sempre revendo suas posições em vista de novas condições históricas e de novos desenvolvimentos teóricos; essa capacidade de reflexão e essa flexibilidade constituem uma força epistemológica que outras versões de estudos culturais e de teoria social deveriam imitar. O grupo de Birmingham estava constantemente adotando perspectivas novas, como o feminismo e as teorias multiculturalistas sobre raça e nacionalidade, em decorrência de críticas às suas posições anteriores. Também havia constante reflexão e debate em torno dos métodos e dos objetivos dos estudos culturais. Essa capacidade de reflexão e flexibilidade também eram características de certos estágios de desenvolvimento da Escola de Frankfurt, embora algumas de suas posições se tenham enrijecido, convertendo-se numa ortodoxia resistente a novos desenvolvimentos teóricos, incapaz de lidar com novas condições sociais (ver Kellner, 1989a). Há sempre o risco de degeneração e en-

riecimento dogmáticos de teorias e métodos de grande vigor, o que só pode ser evitado por uma atitude de crítica vigilante, abertura, flexibilidade e compromisso com a revisão e a evolução.

Para manter uma perspectiva crítica também é preciso desenvolver uma teoria crítica da sociedade na qual se possa fundamentar a análise e a crítica cultural. A teoria crítica da sociedade faz uma crítica dos sistemas existentes de dominação, mostrando as forças de resistência e as possibilidades de transformação social radical. Interpreta os textos da cultura da mídia no seu contexto, procurando ver como eles se relacionam com estruturas de dominação e com as forças de resistência, bem como as posições ideológicas que propalam no contexto do debates e das lutas sociais em andamento. Portanto, um estudo cultural crítico não está apenas interessado em fazer leituras inteligentes de textos culturais, mas também em tecer uma crítica das estruturas e das práticas de dominação, dando impulso a forças de resistência e de luta por uma sociedade mais democrática e igualitária.

A teoria social e o estudo cultural críticos que ataquem a opressão e lutem por igualdade social são necessariamente multiculturais e procuram estar atentos às diferenças, à diversidade cultural e à alteridade. Utilizamos o termo "multicultural" aqui como um conceito geral para as diversas intervenções em estudos culturais que insistam na importância de examinar minuciosamente representações de classe, sexo, sexualidade, etnia, subalternidade e outros fenômenos muitas vezes postos de lado ou ignorados em abordagens anteriores. A abordagem multicultural crítica, a nosso ver, implica a análise das relações de dominação e opressão, do modo de funcionamento dos estereótipos, da resistência por parte de grupos estigmatizados a representações dominantes e da luta desses grupos pela sua própria representação contra representações dominantes e distorcidas, no sentido de produzir representações mais positivas. O termo "multicultural" aqui, portanto, funciona como uma rubrica geral para todas as tentativas de resistir à estereotipia, às distorções e à estigmatização por parte da cultura dominante. O multiculturalismo crítico também trabalha para abrir os estudos culturais à análise das relações de força e dominação na sociedade e aos modos como estas são dissimuladas e/ou legitimadas nas representações ideológicas dominantes.⁷¹

Uma perspectiva multicultural crítica encara seriamente a conjunção de classe, raça, etnia, sexo, preferência sexual e outros determinantes da

71 Estamos adotando o termo multiculturalismo para nosso programa de estudo cultural sem intervir nos debates em torno do multiculturalismo em educação, campo em que — conforme argumentam Giroux (1992), McLaren (1993) e Scatamburlo (no prelo) — há todo um espectro diversificado de projetos corporativo-conservadores, liberal-esquerdistas e multiculturais mais críticos. Estamos associando esses estudos culturais àquilo que Giroux, McLaren e Scatamburlo descrevem como multiculturalismo crítico.

identidade como importantes componentes culturais que devem ser cuidadosamente examinados e analisados a fim de detectar tendências sexistas, racistas, classistas, homofóbicas e outras capazes de fomentar dominação e opressão. O multiculturalismo reconhece que há muitos componentes culturais da identidade, e o estudo cultural crítico indica o modo como a cultura fornece material e recursos para a construção de identidades e como as produções culturais são acatadas e usadas no processo de formação de identidades individuais no dia-a-dia.

O projeto multicultural também vê como válidas as contribuições positivas das diversas raças, sexos, etnias, classes e grupos sociais para a cultura e a sociedade. Com frequência se notou que o trabalho mais interessante dos últimos anos⁷² teve origem nas teorias feministas e nas teorias multiculturalistas que analisam questões de raça, sexo, nacionalidade e alternativas sexuais. Essas novas teorias culturais inspiraram-se em novos movimentos sociais e obrigaram a grande número de mudanças no modo como vemos os textos e reagimos a eles. Os cânones da cultura masculina, branca e europeia foram desafiados, e um amplo espectro de vozes e indivíduos novos ficou sendo conhecido. Além disso, as perspectivas dos grupos oprimidos representam uma visão crítica da cultura vigente, possibilitando-nos enxergar os elementos opressores que poderíamos deixar de ver de nosso ponto de vista mais privilegiado.

Ao estudo cultural crítico alia-se um multiculturalismo insurgente (Giroux, 1993) que dá apoio às lutas dos oprimidos contra a dominação e a subordinação, pondo-se ao lado dos que lutam contra a desigualdade, a injustiça e a opressão. O multiculturalismo (ou estudo cultural) insurgente não registra apenas as diferenças (embora essa atividade possa ser importante), mas analisa as relações de desigualdade e opressão que geram as lutas. Ademais, também valoriza positivamente as representações que ajudem a promover a luta dos oprimidos contra a dominação, enquanto ataca as representações que legitimam, justificam ou dissimulam a dominação. O multiculturalismo insurgente, portanto, faz parte da "pedagogia dos oprimidos" (Freire, 1972) que ajuda o oprimido a ver sua própria opressão, dar nome a seus opressores e articular os objetivos e as práticas de libertação.

Logo, enquanto Fiske e outros valorizam a resistência e a luta *per se*, o estudo cultural insurgente interpreta positivamente apenas a luta e a resistência contra a opressão, contra a desigualdade estrutural, baseando suas análises em antagonismos entre desigualdades estruturais e opressão. Os estudos culturais insurgentes dialogam com os membros dos grupos oprimidos em luta e expandem os estudos culturais para incluir as vozes

72 Para alguns de nossos primeiros trabalhos sobre o desenvolvimento da teoria multiperspectivica, ver Kellner, 1991, e 1992a, e Best e Kellner, 1991.

geralmente excluídas das formas mais acadêmicas de estudo cultural, lutando, então, por um projeto mais inclusivo e político.

As teorias de interpretação, as abordagens à cultura e a sociedade e as intervenções políticas realizadas por um amplo espectro de grupos oprimidos e multiculturais produziram novas perspectivas e novas armas de crítica. Tais grupos utilizaram os estudos culturais como um modo de desafiar cânones e ortodoxias, legitimando os textos e as vozes dos grupos subjugados e politizando a cultura e a educação. No entanto, o multiculturalismo como movimento e ideologia (em sentido mais amplo do que aquele com que usamos o termo) pode facilmente ser cooptado por forças corporativas que o divulguem como um novo *front* do liberalismo *melting-pot* a ajudar os indivíduos a trabalhar e conviver por meio da promoção da tolerância e da aceitação de diferenças. O multiculturalismo também pode levar ao separatismo grupal e às várias formas de identidade política pelas quais os indivíduos se identificam com grupos de interesse unilateral e constroem suas identidades pela identificação com grupos e categorias específicas, excluindo os outros. Tal política de interesse exclusivista fragmenta ou bloqueia o desenvolvimento dos blocos e alianças progressistas, enfraquecendo portanto a possibilidade de transformação social progressista.

Contra tais tentativas de cooptar o discurso do multiculturalismo ou de usá-lo como insígnia do separatismo preconizador de interesses específicos, utilizamos o termo com o intuito de abranger a resistência às tentativas de excluir as questões e perspectivas específicas do terreno dos estudos culturais. Na verdade, o multiculturalismo, no modo como usamos o termo, demanda abertura para os discursos de todos os grupos oprimidos ou subjugados e a necessidade de perceber a importância de abordar um espectro mais amplo de tipos de representação a fim de produzir leituras mais completas e mais críticas dos textos. Mas o multiculturalismo crítico não implica a afirmação de que só há diferenças; ao contrário, mostra que há forças comuns de opressão, estratégias comuns de exclusão, estereotipagem e estigmatização dos grupos oprimidos, portanto inimigos comuns e alvos de ataque comuns. Por isso, enfatiza igualdades e diferenças, insistindo em esclarecer o modo como as representações de coisas como raça, sexo e classe estão entremescladas e funcionam como veículos das ideologias de dominação que justificam, legitimam ou mascaram as desigualdades sociais, a injustiça e a opressão.

O multiculturalismo crítico também vê as diferenças em termos de contradições entre forças desiguais, teorizando as oposições entre os grupos mais poderosos e os grupos subordinados em termos de relações de dominação, o que cria a possibilidade de resistência contra todas as formas de opressão. Também articula objetivos, comuns na luta por meio da qual

se resiste às representações dominantes ou a outras formas de opressão social. O multiculturalismo crítico, portanto, alia-se às lutas pela emancipação e pela criação de uma ordem social mais livre, justa e igualitária.

A abordagem multiculturalista à diversidade de formas de opressão e resistência está ligada ao desenvolvimento de estudos sociais e culturais multiperspectivos gerado por um grande número de trabalhos realizados nesse campo nos últimos anos. Tenta evitar a unilateralidade, a ortodoxia e o separatismo cultural ressaltando a necessidade de adotar amplas perspectivas para entender e interpretar os fenômenos culturais. Como já argumentamos, existe uma interligação entre sexo, raça, classe e outros construtos culturais fundamentais, e estes são reproduzidos em formas e representações culturais. Para termos um quadro mais completo dos textos culturais e dos fenômenos sociais, precisamos, portanto, entender um amplo espectro de elementos constituintes dos textos e das práticas culturais. Para fazer isso adequadamente, precisamos usar todo um espectro de métodos críticos, visto que alguns são melhores para examinar questões de classe, outros para conceituar questões de sexo e sexualidade, e outros ainda para expressar questões de raça, mito e símbolo, dimensões subliminares e latentes da cultura, etc.

RUMO A UM ESTUDO CULTURAL MULTIPERSPECTIVO

Um estudo cultural feito de modo crítico e multicultural deve, portanto, também ser "multiperspectivo"; palavra esta que é comprida e feia, mas ainda o melhor conceito que encontramos para descrever o tipo de estudo cultural que estamos tentando desenvolver. Elucidaremos esse conceito com algumas análises teóricas e práticas neste capítulo e nos que seguem. Em termos simples, um estudo cultural multiperspectivo utiliza uma ampla gama de estratégias textuais e críticas para interpretar, criticar e desconstruir as produções culturais em exame. O conceito inspira-se no perspectivismo de Nietzsche, segundo o qual toda interpretação é necessariamente mediada pela perspectiva de quem a faz, trazendo, portanto, em seu bojo, inevitavelmente, pressupostos, valores, preconceitos e limitações. Para evitar a unilateralidade e a parcialidade, devemos aprender "como empregar *várias* perspectivas e interpretações a serviço do conhecimento" (Nietzsche, 1969: 119). Para Nietzsche, "Só há visão em perspectiva, só 'saber' em perspectiva; e quanto *mais* sentimentos deixarmos que falem sobre uma coisa, mais completos serão o nosso 'conceito' dessa coisa e a nossa 'objetividade'" (ibid.). Expandindo esse convite à interpretação multiperspectiva em aforismos reunidos em *Vontade de poder* (1968), Nietzsche argumenta: "cada elevação do homem traz consigo a superação

de interpretações mais estreitas; esse fortalecimento e esse aumento do poder abrem novas perspectivas e significam a crença em novos horizontes" (1968: 330).

Aplicando essas noções à interpretação cultural, poderíamos argumentar que, quanto mais perspectivas de interpretação utilizarmos numa produção cultural, mais abrangente e robusta poderá ser nossa leitura. Temos dito que, para captarmos todas as dimensões políticas e ideológicas dos textos da cultura da mídia, precisamos vê-los a partir das perspectivas de sexo, raça e classe. Agora sugerimos que a combinação das perspectivas críticas marxista, feminista, estruturalista, pós-estruturalista, psicanalítica e outras possibilitará uma leitura mais completa e potencialmente mais sólida. A combinação, por exemplo, de crítica da ideologia e crítica sexual com análise semiótica permite-nos discernir o modo como as formas genéricas de cultura da mídia, ou seus códigos semióticos, são permeados de ideologia. O código conflito/resolução da maioria dos programas de televisão, por exemplo, passa a noção ideológica de que todos os problemas podem ser resolvidos dentro da sociedade existente, seguindo-se comportamentos e normas convencionais. A propaganda muitas vezes mobiliza modelo semelhante, ao mostrar um problema cuja solução é dada pelo produto anunciado.

Perspectiva, nessa análise, é uma óptica, um modo de ver, e os métodos críticos podem ser interpretados como abordagens que nos possibilitam ver traços característicos dos produtos culturais. Cada método crítico focaliza traços específicos de um objeto a partir de uma perspectiva distintiva: a perspectiva evidenciadora ou elucida alguns elementos de um texto enquanto ignora outros. Quanto mais perspectivas usarmos num texto para fazer a análise e a crítica ideológica - sexual, semiológica, estrutural, formal, feminista, psicanalítica, etc. -, melhor poderemos entender todo o espectro de dimensões e ramificações ideológicas de um texto. Segue-se, portanto, que uma abordagem multiperspectiva fornecerá um arsenal crítico, toda uma gama de perspectivas para dissecar, interpretar e criticar produtos culturais.

No entanto, é preciso fazer algumas ressalvas a esse ponto de vista. Obviamente, uma única leitura - marxista, feminista, psicanalítica, etc. -, pode render conclusões mais brilhantes no estudo de alguns fenômenos do que a combinação de várias leituras perspectivas; "mais" não é necessariamente "melhor". Contudo, o emprego de várias perspectivas críticas de um modo proficiente e revelador tem mais probabilidades de possibilitar uma leitura mais consistente (mais plurilateral, elucidativa e crítica). Em segundo lugar, a abordagem multiperspectiva poderá não ser de todo elucidativa se não situar adequadamente o texto no seu contexto histórico. Um texto é constituído por suas relações internas e pelas relações que mantém com sua situação social e histórica, e quanto mais relações estiverem expressas numa leitura crítica, melhor poderá ser a compreensão do

texto. O método multiperspectivo deve necessariamente ser histórico e ler seus textos em termos de contexto social e histórico e pode também optar por ler a história à luz do texto.

Certas estratégias metodológicas são, sem dúvida, incompatíveis entre si; por isso, a abordagem multiperspectiva deve optar entre perspectivas opostas, com base na tarefa em pauta e nos objetivos em vista. Para algumas finalidades, pode ser útil enveredar por uma leitura de cunho feminista, enquanto para outras pode ser possível fazer leituras polivalentes, abordando um texto de várias perspectivas. A posição multiperspectiva, porém, que não é mero ecletismo liberal nem *pot-pourri* de diferentes pontos de vista, deve permitir que suas várias perspectivas se informem e modifiquem mutuamente. Por exemplo, o marxismo informado pelo feminismo será diferente do marxismo unidimensional isento de feminismo (e vice-versa). O ponto de vista marxista-feminista informado pelo pós-estruturalismo será diferente da perspectiva marxista-feminista dogmática que reduza um filme apenas à problemática de classe e gênero. Isto porque o pós-estruturalismo defende múltiplas perspectivas, dirige a atenção para fatores ignorados por algumas perspectivas marxistas ou feministas e abala as crenças ingênuas de que uma única interpretação específica é certa e verdadeira. No entanto, uma perspectiva pós-estruturalista como o desconstrutivismo pode tornar-se previsível e unilateral se não utilizar outras perspectivas, como o marxismo e o feminismo (ver Ryan, 1982 e Spivak, 1988).

Cada método crítico tem seus pontos fracos e fortes, seus clarões e pontos cegos. As críticas feitas com base na ideologia marxista sempre foram fortes na contextualização histórica das classes e fraca na análise formal, sexual e racial; o feminismo é excelente na análise dos aspectos sexuais, mas às vezes ignora questões de classe, raça e outros determinantes; o estruturalismo é útil na análise da narrativa, mas tende a ser excessivamente formal; e a psicanálise convida à hermenêutica da profundidade e à articulação do conteúdo e dos significados do inconsciente, mas às vezes ignora a determinação sociológica dos textos e dos indivíduos. Portanto, quanto mais métodos críticos como esses tivermos em mãos, maiores serão as probabilidades de produzir leituras críticas reflexivas e multilaterais.

Sem dúvida, a leitura de um texto é apenas uma leitura a partir de uma posição crítica, por mais multiperspectiva que seja. A leitura de qualquer crítico é apenas a sua leitura, que pode ou não ser a leitura preferida pelo público (que, em si, variará significativamente segundo a classe, a raça, o sexo, a região, a etnia, as preferências sexuais, as ideologias, etc.). Há, portanto, um hiato entre codificação textual e descodificação por parte do público, sempre com a possibilidade de haver uma multiplicidade de leituras e efeitos de determinados textos (Hall 1980b). Uma maneira de descobrir de que modo o público lê os textos é fazer estudos etnográficos (ver

Apêndice em Kellner e Ryan, 1988), mas nem mesmo assim teremos certas quanto ao modo como os textos afetam o público e modelam suas crenças e seu comportamento. Portanto, é preciso procurar saber que imagens, figuras e discursos da cultura da mídia se tornam dominantes, e rastrear seus efeitos através de vários circuitos, como fazemos neste livro.

Embora todos os textos sejam polissêmicos e estejam sujeitos a leituras polivalentes, dependendo das perspectivas do leitor, não defendemos aqui um pluralismo liberal do tipo "vale tudo". Todos os métodos críticos mencionados são mobilizados pelos estudos culturais críticos no sentido de interpretar o texto e seus efeitos no sistema existente de dominação e opressão e usar a teoria crítica da sociedade para contextualizar o produto cultural e a leitura em relação às lutas sociais existentes. O estudo cultural crítico que delineamos está ao lado das forças progressistas que lutam contra a dominação e ataca estruturas, práticas, e ideologias de dominação e opressão. Portanto, os vários métodos e perspectivas usados são mobilizados dentro de uma teoria crítica da sociedade que ataca um sistema de dominação e luta por uma ordem social mais democrática e igualitária.

A abordagem multiperspectiva, portanto, multiplica as perspectivas teóricas e as perspectivas a partir das quais os fenômenos culturais são vistos e interpretados. Na história dos estudos culturais, isso tem sido feito no sentido de incorporar armas novas ao seu arsenal teórico, à medida que movimentos novos produzem teorias e discursos novos. O campo dos estudos culturais agora é genuinamente internacional e multicultural, o que ampliou muito as perspectivas a partir das quais podemos ver e avaliar culturas dominantes, marginais e contestadoras. E, como vimos no capítulo 1, as lutas e a turbulência das décadas passadas também geraram uma proliferação de teorias e métodos que podemos mobilizar como instrumentos e armas no desenvolvimento de visões e métodos mais multiperspectivos. Cada teoria, cada perspectiva é, até certo ponto, um produto de uma luta social e pode ser adotada como arma da crítica na luta por uma sociedade melhor. É projeto dos estudos culturais críticos adotar tais armas e empregá-las em projetos e domínios específicos.

Por conseguinte, lançamos mão dos estudos culturais e da teoria crítica da sociedade para analisar tanto as forças hegemônicas de dominação quanto as forças contra-hegemônicas de resistência. Na sociedade há sempre forças de controle e bloqueios que constituem um projeto hegemônico, assim como há forças que lutam contra essa hegemonia. Durante a hegemonia conservadora de Reagan e Bush, por exemplo, as forças conservadoras dominaram a economia, o Estado, a sociedade e a cultura, mas sempre houve forças em luta contra essa hegemonia, desde os liberais que lutavam pelo poder político até as mães solteiras negras que lutavam por direitos sociais. As forças de dominação encontram expressão nos textos da

cultura da mídia, assim como as forças de resistência e as vozes dos que são oprimidos pelo sistema social vigente.

Por exemplo, filmes como *Rambo* e *Top Gun* mobilizaram desejos transformando-os no sujeito em posições congruentes com o fomento reaganista do militarismo e com a política externa intervencionista, enquanto os filmes de heroísmo masculino mobilizavam os desejos e as fantasias, transformando-os no sujeito em posições de remasculinização como parte de uma reação ao feminismo (ver Faludi, 1991 e Jeffords, 1994). No entanto, filmes como *Casualties of War* (*Pecados de guerra*, 1989) e *A Few Good Men* (*Questão de honra*, 1992) mobilizavam seu público contra o tipo de heroísmo militar exaltado nos filmes conservadores, valorizando os indivíduos cuja consciência os leva a fazer frente às pressões das autoridades conservadoras a "fazer a coisa certa". Esses indivíduos liberais e conscientes também eram mais sensíveis que os heróis durões dos filmes conservadores de Stallone-Norris-Willis-Schwarzenegger. Portanto, nas guerras culturais entre liberais e conservadores do período, a cultura da mídia intervinha em lados diferentes, produzindo modelos opostos de identificação, masculinidade e sexualidade para seus respectivos públicos.

Portanto, um estudo cultural crítico demonstra de que modo os textos culturais produzem identidades sociais e posições pessoais, comparando posições opostas. Analisa as mensagens e os efeitos da mídia e tenta mostrar como certas figuras e certos modelos e discursos solapam os valores e o *ethos* de uma sociedade pluralista, igualitária, democrática e multicultural, ao passo que outros podem preconizar a criação de uma sociedade mais igualitária e democrática. Um estudo cultural crítico e multicultural, portanto, intervém nas guerras culturais do período e utiliza suas análises para preconizar mudanças sociais no sentido de uma sociedade mais democrática, opondo-se a formas da cultura da mídia que preconizam a opressão, ao mesmo tempo que estabelece uma ponte entre a cultura da mídia mais progressista e movimentos políticos que lutam pela liberdade e pela democracia.

POR UM ESTUDO CULTURAL CONTEXTUAL

A concepção crítica, multicultural e multiperspectiva dos estudos culturais que aqui esboçamos lança mão da teoria da hegemonia de Antonio Gramsci (1971), que apresenta a cultura, a sociedade e a política como terrenos de disputa entre vários grupos e classes (ver Boggs, 1984, e Kellner, 1990a). Dessa perspectiva, a crítica cultural deve especificar que disputas estão em andamento, entre que grupos e que posições, havendo uma intervenção do analista cultural para explicitar o que é visto como o lado mais

progressista. Expandindo as idéias de Gramsci, várias pessoas tentaram desenvolver um conceito mais diferenciado de ideologia que desse mais atenção a ideologias emergentes, residuais e hegemônicas nas sociedades contemporâneas neocapitalistas (ou no socialismo de Estado) (ver Williams, 1977; Kellner, 1978 e 1979; Hall, 1987). Essa expansão do conceito de ideologia ancora a crítica da ideologia com mais firmeza numa análise sociopolítica concreta e historicamente específica, assentando assim a crítica da ideologia no contexto em que realmente ocorre o conflito político.

Portanto, vemos a cultura da mídia como um *terreno de disputa* que reproduz em nível cultural os conflitos fundamentais da sociedade, e não como um instrumento de dominação. O exame do cinema de Hollywood de 1967 até hoje (Kellner e Ryan, 1988), por exemplo, revela que a sociedade e a cultura americanas foram dilaceradas por uma série de debates em torno do legado dos anos 1960, de questões de sexo e sexualidade, da guerra, do militarismo, do intervencionismo e de várias outras questões. Por um lado, *Rambo*, *Amanhecer sangrento (Red Dawn)*, *Missing in Action (Supercomando)*, *Invasion USA*, *Top Gun* e coisas do gênero representam posições direitistas agressivas sobre guerra, militarismo e comunismo que serviram à propaganda implícita e explícita do reaganismo e a um programa distintamente intervencionista e militarista de direita.

Por outro lado, *Missing (O desaparecido)*, 1982, *Under Fire (Sob fogo cerrado)*, 1983, *Salvador (Salvador, o martírio de um povo)*, 1985, *Latino* (1985) e outros filmes liberais ou de esquerda contestaram veementemente a visão direitista da América Central e do intervencionismo americano na região, representando os americanos e a camarilha burguesa dirigente como "malvados" em roteiros genéricos e basicamente solidários com os rebeldes e com os que lutam contra o imperialismo americano. Opondo-se a *Rambo* e a outros filmes de retorno ao Vietnã, *Platoon* (1986), *Full Metal Jacket (Nascido para matar)*, 1987, e *Casualties of War (Pecados de guerra)*, 1989 subvertem a versão direitista do Vietnã, enquanto outros filmes como *M.A.S.H.* (1970), *Catch-22 (Ardil 22)*, 1970, *Soldier Blue (Quando é preciso ser homem)*, 1970 e outros tinham atacado as versões direitistas do militarismo e da política externa americana em debates anteriores sobre o Vietnã. E no domínio da política sexual, filmes antifeministas como *Ordinary People (Gente como a gente)*, 1980, *Kramer versus Kramer* (1979), *An Officer and a Gentleman (A força do destino)*, 1982, *Fatal Attraction (Atração fatal)*, 1987, *Basic Instinct (Instinto selvagem)*, 1992, *The Hand That Rocks the Cradle (A mão que balança o berço)*, 1992, *Shiver; The Temp (Ambição fatal)*, 1993 e *Body of Evidence (Corpo em evidência)*, 1988 podem ser opostos a filmes mais feministas como *Girlfriends* (1978), *Desperately Seeking Susan (Procura-se Susan desesperadamente)*, 1985, *Working Girls* (1986) e *Desert Hearts* (1986), que apre-

sentam mulheres a lutarem pela independência e pela igualdade. Os últimos filmes propalam vários pontos de vista feministas, enquanto os primeiros fazem parte da reação ao feminismo analisada por Faludi (1991). A sociedade americana está dividida no campo das questões sexuais, e vários produtos culturais da mídia assumem posições opostas nas guerras culturais da atualidade, devendo assim ser analisados em termos de posições e efeitos nas lutas sociais em andamento.

Deve-se notar, porém, que o cinema de Hollywood enfrenta severas limitações no grau com que pode preconizar posições críticas e radicais em relação à sociedade. Trata-se de um empreendimento comercial que não deseja ofender as tendências dominantes com visões radicais, tentando, portanto, conter suas representações de classe, sexo, raça e sociedade dentro de fronteiras preestabelecidas. Portanto, os radicais, de modo geral, são excluídos do cinema de Hollywood, ou então são obrigados a manter suas posições dentro dos limites aceitáveis. Além disso, os códigos e as convenções genéricas de Hollywood tendem a limitar seus discursos e efeitos. O convencionalismo das histórias centradas em personagens individuais, o uso de *closes* e de plano e contraplano, que vão de uma personagem a outra, o uso de astros reconhecíveis e populares e outros elementos do convencionalismo hollywoodiano tendem, por exemplo, a limitar seus filmes aos parâmetros do individualismo, impedindo retratos positivos de grupos ou coletividades políticas em luta por mudanças. Portanto, é para a cinematografia independente que devemos nos voltar em busca de intervenções políticas progressistas no terreno da cultura cinematográfica americana (Kellner e Ryan, 1988).

De todo modo, os filmes e outras formas de cultura da mídia devem ser analisados como textos ideológicos em *contexto* e *relação*, vendo alguns textos como reações radicais ou liberais mais progressistas às produções e às posições ideológicas de direita, em vez de, digamos, apenas rejeitar toda a cultura da mídia como reacionária e meramente ideológica, conforme costumam fazer certas teorias monolíticas de "ideologia dominante", como a teoria crítica clássica de Horkheimer e Adorno (1972), muitos althusserianos, algumas feministas e outros. Um estudo cultural contextualista lê os textos culturais em termos de lutas reais dentro da cultura e da sociedade contemporâneas, situando a análise ideológica em meio aos debates e conflitos sociopolíticos existentes, e não apenas em relação a alguma ideologia dominante supostamente monolítica ou a algum modelo de cultura de massa simplesmente equiparada à manipulação ideológica ou à dominação *per se*.

Um modo de delinear as ideologias da cultura da mídia é ver sua produção em *relação*, situando os filmes, por exemplo, dentro de seu gênero, de seu ciclo e de seu contexto histórico, sociopolítico e econômico. Ver os fil-

mes em contexto significa ver como eles se relacionam com outros filmes do conjunto e como os gêneros transcodificam posições ideológicas. Isso implicaria interpretar *Rambo* em termos de ciclo de retorno ao Vietnã, que, por sua vez, pode ser situado em todo o gênero de filmes sobre o Vietnã e nos debates a respeito da intervenção americana no Vietnã e suas conseqüências. Implicaria interpretar *Top Gun* no contexto da série de filmes que tratam da vida militar no período (por exemplo, *A força do destino*, *Águia de aço*, *O destemido senhor da guerra*, etc.), alguns dos quais o fazem de maneira laudatória enquanto outros apresentam visões mais críticas.

Enquanto *Top Gun* e *Águia de aço*, por exemplo, apresentam uma utopia da vida militar, filmes mais realistas como *Platoon*, *Nascido para matar* ou *Pecados de guerra* mostram as reais conseqüências da vida militar quando é deflagrada uma guerra real. Do mesmo modo, *O destemido senhor da guerra*, ao mesmo tempo que apresenta uma visão geralmente positiva da vida militar, com alguma crítica a oficiais de elite, também mostra os perigos e as ansiedades presentes em incursões militares até de pequeno porte, como a de Granada, embora em última análise transcodifique o triunfalismo reaganista, apresentando a invasão de Granada como uma vitória americana. *Taps* (*Toque de recolher*, 1981), *Lords of Discipline* (*Guardiães da honra*, 1983), *Brainstorm* (*Projeto Brainstorm*, 1983), *War Games* (*Jogos de guerra*, 1983), *The Dogs of War* (*Cães de guerra*, 1981), *Blue Thunder* (*Trovão azul*, 1983), *Questão de honra* e outros apresentam uma visão mais crítica das forças armadas americanas, enquanto *Up the Academy* (1980), *Tank* (*Uma família em pé de guerra*, 1984), *Deal of the Century* (*Uma tacada da pesada*, 1983), *Spies Like Us* (*Os espões que entraram numa fria*, 1985) e os outros filmes satíricos apresentam visões mais críticas das forças armadas americanas e da segurança nacional.

Ao relacionar determinados filmes com outros exemplos do mesmo gênero e com os debates atuais a que remetem esses gêneros, os filmes ditetistas podem ser interpretados, por exemplo, como reações a ameaças reais à hegemonia conservadora, portanto como testemunhos de conflitos sociais e contradições atuais. Ou então os filmes liberais podem ser interpretados como contestações à hegemonia conservadora, e não apenas como pusilânimes variações da mesma ideologia dominante. Dessa perspectiva contextualista, a crítica da ideologia implica uma análise ideológica no contexto da teoria social e da história social. A interpretação política dos filmes, portanto, pode propiciar a compreensão não só dos modos como o filme reproduz as lutas sociais existentes na sociedade americana contemporânea mas também da dinâmica social e política da época. Até mesmo filmes muito ideológicos, como *Rambo*, dão indícios de conflitos sociais e de forças que ameaçam a hegemonia conservadora, como os pontos de vista liberais antibelicistas e antimilitaristas a que *Rambo* tão violentamente se

opõe. Portanto, a ideologia pode ser analisada em termos das forças e das tensões a que está reagindo, enquanto os projetos de dominação ideológica podem ser conceituados em termos de resistência reacionária, a lutas populares contra valores e instituições conservadores ou liberais tradicionais.

Portanto, em vez de apenas conceituar a ideologia como força de dominação nas mãos de uma classe dirigente todo-poderosa, é possível analisá-la em contexto e relação como uma reação à resistência e como sinal das ameaças à hegemonia do grupo, do sexo e da raça dominantes. Por conseguinte, os filmes dos anos 1960 podem ser vistos como uma resistência ao conformismo social e ao cinema convencional da época anterior, enquanto *Dirty Harry* (*Perseguidor implacável*, 1971) pode ser interpretado como uma reação ao radicalismo dos anos 1960 e aos recentes triunfos do liberalismo no direito penal. Filmes sexistas e reacionários como *Straw Dogs* (*Sob o domínio do medo*, 1971) ou *The Exorcist* (*O exorcista*, 1973) podem ser vistos como reações ao feminismo e à resistência das mulheres à dominação masculina. Os filmes de heróis negros, como *Shaft* (1971) ou *Superfly* (1972), podem ser vistos como sinais de resistência à subserviência dos negros aos brancos e como reação aos estereótipos dos negros no cinema de Hollywood. E o racismo de filmes como *Rocky* pode ser visto como expressão do medo que os trabalhadores brancos nutrem em relação aos negros e como testemunhos do aumento da força cultural e política dos negros na sociedade americana, enquanto a relativa ausência de narrativas dramáticas sobre negros no cinema de Hollywood na era Reagan pode ser interpretada como resistência dos conservadores às reivindicações de igualdade racial e aumento do poder por parte dos negros. Ou então é possível interpretar filmes como *Top Gun*, *Rambo* e outros de retorno ao Vietnã como reações à derrota americana no Vietnã, aos desafios ao imperialismo e aos que desejariam impor cortes às forças armadas e limitar o poderio militar americano.

Ao lançarmos mão de estudos sobre as relações entre ideologias, movimentos sociais e o ambiente em que surgem, feitos pelo sociólogo Robert Wuthnow (1989), pretendemos utilizar as categorias *horizonte social*, *campo discursivo* e *ação figural* para descrever alguns dos modos como os textos culturais transcodificam e articulam imagens sociais, discursos e condições ao mesmo tempo que operam dentro de seu campo social. A expressão "horizonte social" refere-se às experiências, às práticas e aos aspectos reais do campo social que ajudam a estruturar o universo da cultura da mídia e sua recepção. O horizonte social dos anos 1960, que serviu de pano de fundo para filmes como *Easy Rider* ou *Woodstock*, foi a emergência da contracultura com seu estilo próprio em termos de roupa, comportamento, música, linguagem e cultura - contracultura que se definia como contrária à cultura do "establishment" durante um período de inten-

sas comoções e contestações sociais. Os "anos sessenta", portanto, constituem o horizonte social de filmes do período, e, por sua vez, são transcodificados ou articulados em campos discursivos específicos.

O campo discursivo de *Easy Rider* e *Woodstock* era a música, a linguagem, a vida e as práticas contraculturais dos anos 1960, que tentavam inovar a produção cultural produzindo outras formas de vida, de modos de viver. O conteúdo do horizonte social era articulado em campos discursivos específicos em filmes como *Easy Rider*, que utilizavam o rock como trilha sonora, faziam enquadramentos excêntricos das imagens dos motoqueiros a percorrerem a natureza e estabeleciam uma relação entre figura e fundo na qual os motoqueiros eram vistos contra o deserto, as montanhas, o céu e sol, numa transcodificação das ideologias dos anos 1960, de liberdade, individualismo, harmonia com a natureza, emancipação pela tecnologia, etc. *Woodstock* usava uma divisão tripla da tela; indo do palco ao público, entremesclando *close*s de grande proximidade com tomadas de longa distância, etc. a fim de transcodificar cinematograficamente a estreita ligação entre o público e os roqueiros no período. O filme *Woodstock*, portanto, transcodificava os discursos dos anos 1960, sobre comunidade, amor, livre expressão da sexualidade, individualismo e revolta, mediante o campo discursivo de suas imagens e discursos cinematográficos.

Portanto, a cultura da mídia articula um conjunto complexo de mediações. Transcodifica discursos dos anos 1960, como a contracultura e o feminismo, do mesmo modo que os discursos liberais ou conservadores dominantes a eles opostos. Alguns textos da cultura da mídia que projetam imagens positivas de mulheres transcodificam discursos feministas (por exemplo, *Girlfriends*, *Desert Hearts*, *Working Girls*, etc.), enquanto as imagens e os discursos antifeministas que retornaram com veemência nos anos 1990 (por exemplo, *Instinto selvagem*, *Falling Down* [Um dia de fúria, 1993], *A mão que balança o berço*, etc.) articulam os discursos e a reação contra o feminismo descrita por Faludi (1991) e outros. O complexo de discursos sociais em disputa em dado momento é, portanto, articulado pela cultura da mídia, que neles se abebera e depois os difunde, intervindo assim nas lutas e nos conflitos sociais.

A cultura da mídia também articula experiências, figuras, eventos e práticas sociais, assim como discursos. A moda, o visual e os artefatos contemporâneos, bem como outros signos da contemporaneidade, suturam ou costuram o público nos textos cinematográficos. Na verdade, para funcionar diante de seu público, a cultura da mídia precisa repercutir a experiência social, "encaixar-se" no horizonte social do público, e assim a cultura popular da mídia haure medos, esperanças, fantasias e outras inquietação da época.

A ação figural de filmes como *Easy Rider* implicava a apresentação laudatória das figuras dos motoqueiros que encarnavam o *ethos* contracul-

tural e a ideologia de liberdade e individualismo do período. A figura da máquina mortífera *Rambo*, por outro lado, personifica os discursos militaristas e masculinistas dos anos 1980, embora, como notamos, também incorporasse imagens contraculturais de individualismo e naturalidade para articular a ideologia militarista-masculinista da época. Na ação figural de *Woodstock* encontravam-se os roqueiros como heróis culturais deificados, apresentados como facilitadores benevolentes da contracultura, e o público como participante integrado na comunidade e da rebelião contracultural. Essas inovações cinematográficas também põem formalmente em prática a revolução cultural que o filme retrata na sua celebração do festival *Woodstock* e da contracultura. Assim como a contracultura real tentava revolucionar a vida cotidiana e produzir novas formas de cultura, também os cineastas contemporâneos tentam produzir novas formas cinematográficas, imprimindo impulso modernista inovador no cinema de Hollywood, desafiando e subvertendo suas convenções e criando novas formas de linguagem cinematográfica.

Os filmes, o rock e a contracultura dos anos 1960, por sua vez, exerciam seus próprios efeitos figurais e discursivos, disseminando imagens e ideologias contraculturais à medida que o público adotava imagens, estilo, moda e atitudes por eles difundidos. Em especial, filmes como *Easy Rider* e *Woodstock* não só reforçavam as convicções contraculturais de seu público como também arregimentavam novos adeptos da contracultura ao difundir seu estilo, sua moda e uma cultura alternativa rebelde. Por outro lado, a redução do ativismo e da rebeldia dos anos 1960 a estilo cultural facilitou a incorporação e a cooptação da contracultura na cultura americana dominante, e as imagens de *Easy Rider* e *Woodstock* facilitaram esse processo de cooptação e exploração que acabaram levando à morte da contracultura como cultura genuinamente contestadora.

No último capítulo, indicaremos alguns dos efeitos discursivos e figurais de *Rambo* e os modos como figura e filme se inseriram numa luta em torno de seu significado, gerando recursos semânticos e imagísticos que poderiam ser articulados de diversas maneiras. Nos últimos anos, tem havido certa tendência a estudar os efeitos da cultura da mídia por meio da etnografia de seu público, analisando-se o comportamento dos fãs ou os modos como o público (por exemplo, os homens sem-teto que assistiam a *Duro de matar* [Fiske, 1993]) usam as produções da cultura da mídia. Embora esses estudos muitas vezes cheguem a conclusões utilíssimas, conquanto limitadas, sobre os efeitos da cultura da mídia, diríamos que há outras maneiras de estudar o assunto. Pode-se examinar a recepção da cultura da mídia analisando-se resenhas, críticas e as maneiras como os textos se inserem nos discursos populares e geram vários efeitos diferentes. Esse modo de estudos de recepção foi formulado por Walter Benjamin nos anos

1920 e 1930 e adotado por teóricos literários como Jauss, que desenvolveram estudos de recepção literária para descrever o modo como a literatura é recebida pelos vários públicos.

Novos bancos de dados usados em computador, como o Dialog e o Lexis/Nexis, possibilitam um novo tipo de estudo de recepção, tal como o que fazemos neste livro. É possível digitar palavras como "Rambo" e "Reagan" e descobrir algumas das maneiras como a figura de Rambo foi articulada nos discursos políticos populares. Como resultado, obtivemos centenas de referências de que lançamos mão no capítulo anterior, no estudo do "efeito Rambo"; pesquisas semelhantes foram feitas com referência aos principais filmes que estamos analisando, bem como sobre a Guerra do Golfo, o rap e a cultura *hip hop*, *Beavis and Butt-Head*, *Miami Vice*, MTV, propagandas de cigarro, Madonna e ficção *cyberpunk*. É possível encontrar milhares de referências que possibilitam verificar os efeitos de textos que entram a fazer parte da cultura da mídia por meio de uma vasta gama de discursos sociais geradores de efeitos diversos.

Por outro lado, embora certas figuras como Rambo e Madonna possam gerar efeitos diretos poderosos, é raro que filmes, canções populares, programas de televisão, etc., isoladamente, influenciem o público de modo direto. No entanto, alguns exemplos do *popular global* atingem o status de agente influenciador direto de pensamentos e comportamentos por produzir modelos de sexualidade, estilo ou ação. Tais imagens poderosas são imitadas em todo o mundo e muitas vezes afetam diretamente seu público. Contudo, em geral, foram os efeitos cumulativos dos filmes e da música dos anos 1960 que articularam ideologias contraculturais capazes de fomentar certos movimentos e de afetar o modo como as pessoas julgam, falam e se comportam. Ou então são os efeitos cumulativos das imagens racistas de árabes nos filmes, nos noticiários e nos programas de televisão que possibilitam mobilizar discursos antiárabes em eventos políticos como a Guerra do Golfo. E assim, conquanto a figura pura e simples de um Rambo possa produzir um enorme espectro de efeitos, alguns dos quais documentamos, é o impacto cumulativo de todas as imagens antiárabes veiculadas pelo cinema e pela televisão que constituem negativamente a imagem do árabe, e não um único filme ou uma única produção cultural.

Os estudos culturais críticos dedicam-se à análise de certas *imagens ressonantes* (Kellner, 1990a), instrumento para trazer à tona efeitos da mídia. Certas imagens ressoam em nossas experiências e são assimiladas por nossa mente, levando-nos depois a certos pensamentos e ações. Às vezes, figuras populares como Rambo, Madonna, Beavis and Butt-Head tornam-se extremamente ressonantes, mobilizando pensamentos e comportamentos; então há quem queira ser Madonna, e, para tanto, imita seu modo de vestir-se e seu gestual; há quem queira ser Rambo, e, para tanto, imita seu com-

portamento machista; há quem imite Beavis and Butt-Head, reproduzindo modos de rir, de falar e talvez até seu comportamento anti-social.

Nos anos 1950, as imagens ressonantes de rebeldes e motoqueiros inconformados (Marlon Brando, Elvis Presley, James Dean, ou escritores *beatnik* como Jack Kerouac) exerceram forte influência, modelando estilos, pensamentos e comportamentos; nos anos 1960, as imagens ressonantes foram as das figuras contraculturais. Eventualmente, uma imagem ressonante pode ser desvinculada, em termos de efeito e memória, de sua estrutura narrativa, e, embora a mensagem do texto fosse "o crime não compensa" ou "o adultério traz desgraça", é a lembrança do crime ou do adultério que fica na memória, que influencia pensamentos e comportamentos. Isso talvez se aplique às histórias de crimes da década de 1930, em que a energia e a força de um James Cagney ou de um Humphrey Bogart ficaram em nossos espíritos, produzindo um comportamento rebelde ou criminoso, e não o fato de seus personagens terem sido presos ou mortos. Do mesmo modo, o filme *New Jack City (A gangue brutal, 1991)*, Mario van Peeble, pode ter tentado transmitir uma mensagem contrária às drogas e desenvolver uma narrativa na qual o crime é punido e não compensa, mas o que ressoou e influenciou comportamentos, depois, talvez tenha sido a imagem dos traficantes a viverem na riqueza.

Assim também, certas cenas paleossimbólicas (Kellner, 1979) podem ser veículos de poderosos efeitos na mídia, assim como as cenas de divertimento comunitário em filmes como *Easy Rider* ou *Woodstock* podem ter fomentado ideologias e modos de vida contraculturais, com suas imagens em que as pessoas nadam nuas, fazem sexo livremente, ficam "altas" e participam de rituais sociais. O prefixo "paleo-" significa uma espécie de "simbolismo primordial" ou "simbolismo subterrâneo". Os paleossímbolos estão vinculados a determinadas cenas carregadas de drama e emoção. Por exemplo, Freud descobriu que certas imagens cênicas, como a criança que apanha por masturbar-se, ou que descobre os pais fazendo sexo, exercem impacto profundo no comportamento subsequente. As imagens dessas cenas permanecem como paleossímbolos a controlarem o comportamento, por exemplo produzindo culpa na masturbação ou criando grande fascinação e atração, ou medo e repulsão pelo sexo. Os paleossímbolos não estão sujeitos a exame ou controle consciente; muitas vezes são reprimidos, vedados à reflexão e podem produzir comportamento compulsivo. Por isso, Freud acreditava ser necessário compreender a cena para se dominarem as imagens cênicas, e que, por sua vez, esse domínio poderia ajudar a entender o que as imagens cênicas significam e como influenciam o comportamento.

As cenas paleossimbólicas podem influenciar profundamente nossas percepções como participantes de sexos, raças e classes opostas, podendo conformar comportamentos e estilos sexuais. As representações que a mí-

dia faz dos negros como pessoas violentas e ameaçadoras podem produzir imagens negativas do negro. Tais imagens, que muitas vezes são apresentadas em cenas de drama e suspense, podem penetrar no espírito do espectador. Do mesmo modo, as imagens de violência como modo de resolver problemas e exercer poder podem criar fortes resíduos paleossimbólicos que moldam atitudes e comportamentos violentos. As cenas paleossimbólicas de *Rambo* podem penetrar em nosso espírito, levando-nos a fazer musculação, tiro ao alvo e, talvez, agir de modo violento, como nos exemplos apresentados no capítulo que tratou do efeito Rambo.

Da mesma maneira, as imagens paleossimbólicas de mulheres vorazes e violentas, como as vampírescas personagens de *Atração Fatal* e *Instinto selvagem*, que veremos depois, ou de mulheres monstruosas dos filmes de horror, podem incutir medo de mulheres. Cenas pornográficas ou degradantes, que brutalizam ou mutilam mulheres, podem produzir violência contra as mulheres. A cultura veiculada pela mídia divulga imagens e cenas poderosas em termos de identificação que podem influenciar diretamente o comportamento, criando modelos de ação, moda e estilo.

Ao avaliarmos os efeitos da cultura da mídia, devemos evitar o extremo de romantizar o público ou de reduzi-lo a uma massa homogênea incapaz de pensar ou agir criticamente. Precisamos compreender uma contradição: a mídia de fato manipula mas também é manipulada e usada. Os estudos culturais britânicos tentam capturar essa contradição na distinção entre codificação e decodificação, em que os textos da cultura da mídia podem ser codificados das formas mais grosseiras, ideológicas e banais, mas o público pode produzir seus próprios significados e prazeres com esse material. No entanto, é um erro exagerar no caráter ativo do público, como fizeram Fiske e outros, e no seu poder contra a cultura da mídia. A mídia é uma força tremendamente poderosa, e subestimar seu poder não traz benefícios aos projetos críticos de transformação social.

De qualquer modo, os efeitos da cultura da mídia são muito complexos e mediados, exigindo estudos da origem e da produção de seus textos, da distribuição e da recepção destes pelo público e dos modos como os indivíduos os usam para produzir significados, discursos e identidades. O melhor modo de discernir tais efeitos é por meio de estudos concretos da maneira como certas produções da cultura popular, como os filmes *Rambo*, *o rap* ou *Beavis and Butt-Head*, circulam e produzem efeitos na cultura da mídia e na vida cotidiana. Por isso, continuaremos tais estudos concretos adiante, nos próximos capítulos, pois antes veremos um pouco mais de teoria sobre as maneiras de aprender a "ler" a cultura da mídia de modo crítico e, assim, aumentar nosso nível de informação sobre ela.

IDEOLOGIA E UTOPIA

Devido à proximidade que mantêm com as condições sociais em que surgiram, os textos populares da mídia constituem um acesso privilegiado às realidades sociais de sua era; assim, a sua interpretação possibilita a compreensão daquilo que está de fato acontecendo em determinada sociedade em dado momento. Por conseguinte, as ideologias da cultura da mídia devem ser analisadas no contexto da luta social e do debate político, e não simplesmente como dispensadoras de um tipo de consciência cuja falsidade é exposta e denunciada pela crítica da ideologia. Embora a desmistificação faça parte da crítica da ideologia, expor simplesmente a mistificação e a dominação não basta; precisamos olhar por trás da superfície ideológica para ver as forças e as lutas sociais e históricas que geram discursos ideológicos e examinar o aparato e as estratégias cinematográficas que tornam atraentes as ideologias.

Além disso, com base nesse modelo, a crítica da ideologia não é apenas denunciadora e deve procurar momentos de crítica social e de contestação em todos os textos ideológicos, inclusive nos conservadores. Como argumentaram as feministas e outras pessoas, precisamos aprender a ler os textos de forma crítica, extraindo aspectos progressistas até de textos reacionários. Também podemos aproveitar a possibilidade de usar momentos ou aspectos mais liberais ou progressistas de um filme em contraposição a momentos menos progressistas, como quando Jameson (1979, 1990) extrai os elementos socialmente críticos de filmes como *Dia de cão* (*Dog Day Afternoon*, 1975) ou *Jaws* (*Tubarão*, 1975), que são postos em contraste com posições mais conservadoras e usados para criticar aspectos da sociedade.

Ademais, a crítica cultural radical deve buscar os momentos utópicos, as projeções de mundo melhor que se encontram em grande número de textos (Bloch, 1986). Ampliando esse argumento, pode-se afirmar que, como a ideologia contém construtos retóricos que tentam persuadir e convencer, estes precisam um núcleo relativamente ressonante e atraente, e, portanto, muitas vezes contém promessas ou momentos de emancipação. A especificação dos momentos utópicos nas produções culturais mais ostensivamente ideológicas constituiu o projeto de Ernst Bloch, cuja grande obra *The Principle of Hope* foi traduzida para o inglês em 1986 (ver Kellner, 1994b). Bloch faz um exame sistemático do modo como os devaneios, a cultura popular, a grande literatura, as utopias políticas e sociais, a filosofia e a religião - muitas vezes descartados como ideologia por alguns críticos ideólogos marxistas - contém momentos emancipatórios que projetam visões de uma vida melhor capaz de pôr em xeque a organização e a estrutura da vida no capitalismo (ou no socialismo estatal).

Durante toda a vida, Bloch argumentou que o marxismo estava viciado por uma abordagem unilateral, inadequada e negativa da ideologia. Para Bloch, a ideologia é como Jano, tem duas faces: contém erros, mistificações e técnicas de manipulação e dominação, mas também contém um resíduo ou excedente utópico que pode ser usado pela crítica social e na afirmação da emancipação política. Bloch acreditava que mesmo as produções ideológicas contém expressões de desejo e de necessidades para as quais a teoria e a política socialistas deveriam atentar a fim de criar programas e discursos capazes de fazer apelo aos desejos profundos que todos têm de uma vida melhor. Portanto, as ideologias dão pistas sobre as possibilidades de desenvolvimento futuro e contém um "excedente" que não se exaure na mistificação ou na legitimação. E as ideologias podem conter ideais normativos por meio dos quais a sociedade vigente pode ser criticada, assim como modelos de uma sociedade alternativa.

Inspirando-se em Bloch, Jameson afirmou que os textos da cultura de massa freqüentemente têm momentos utópicos, propondo que a crítica cultural radical analise tanto as esperanças e fantasias sociais do filme quanto as vias ideológicas pelas quais as fantasias são apresentadas, os conflitos são resolvidos, e as esperanças e ansiedades potencialmente destruidoras são administradas (Jameson 1979, 1981, 1990). Em sua leitura de *Tubarão*, por exemplo, o tubarão representa vários medos (a natureza orgânica fora de controle a ameaçar a sociedade artificial, a especulação financeira a corromper a comunidade, pondo-a em risco, a sexualidade destruidora a ameaçar de desintegração a família e os valores tradicionais, etc.), medos que o filme tenta conter garantindo a derrota do mal pelos representantes da estrutura de classe vigente. No entanto, o filme também contém imagens utópicas da família, do relacionamento masculino e da aventura, assim como contém, sobre o capitalismo, visões críticas que articulam medos de que a especulação financeira sem freios destrua inexoravelmente o meio ambiente e a comunidade.

Do ponto de vista de Jameson, a cultura de massa articula conflitos sociais, medos e esperanças utópicas dos nossos dias, tentando contê-los e garantir tranquilidade por vias ideológicas. Por conseguinte, a crítica cultural exige uma "hermenêutica dupla" que atente para a ideologia e a utopia. Para Jameson:

As obras da cultura de massa não podem ser ideológicas sem serem ao mesmo tempo implícita ou explicitamente utópicas bem como não poderão manipular se não oferecerem alguma genuína nesga de contentamento como suborno de fantasia para o público que é assim manipulado. Mesmo a "falsa consciência" de um fenômeno tão monstruoso como o nazismo foi alimentada por fantasias coletivas de tipo utópico, com aparência "socialista" assim

como nacionalista. Nossa proposta sobre o poder de atração das obras da cultura de massa implica que tais obras não podem administrar as ansiedades em torno da ordem social se antes não as tiverem revivido e não lhes tiverem dado alguma expressão rudimentar; diremos então que ansiedade e esperança são duas faces da mesma consciência coletiva, de tal modo que as obras da cultura de massa, ainda que tenham por função legitimar a ordem vigente - ou outra pior -, não podem cumprir sua tarefa sem colocarem a serviço dessa função as esperanças e as fantasias mais profundas e fundamentais da coletividade, às quais se pode dizer, portanto, que deram voz, mesmo que de maneira distorcida.

(Jameson, 1979: 144)

Top Gun é, sem dúvida, uma utopia conservadora que usa as forças armadas como cenário para imagens utópicas de comunidade, romance, heroísmo masculino e auto-afirmação. Filmes como *Tubarão*, por outro lado, poderiam usar imagens utópicas para fazer uma crítica da ausência de vida comunitária e de sua destruição por interesses comerciais. Os textos populares podem, assim, conter também uma crítica social em seus roteiros ideológicos, e uma das tarefas da crítica cultural radical é especificar significados utópicos, críticos, subversivos ou contestadores, mesmo nos textos da cultura da mídia (ver Kellner, 1979). Essas produções podem conter críticas implícitas e até mesmo explícitas ao capitalismo, ao sexismo ou ao racismo, ou até mesmo visões de liberdade e felicidade que podem propiciar perspectivas críticas sobre a falta de felicidade ou de liberdade na sociedade existente. *The Deer Hunter* (*O franco atirador*, 1978), por exemplo, embora seja um texto reacionário (Kellner e Ryan, 1988), contém imagens utópicas de comunidade, classe trabalhadora, solidariedade étnica e amizade que criam perspectivas críticas sobre a fragmentação, a alienação e a perda da vida comunitária no dia-a-dia do capitalismo contemporâneo.

As imagens utopistas da cena em que todos se drogam e "viajam" num casebre, no filme *Platoon*, contém visões de harmonia racial e felicidade individual e social que constituem uma perspectiva crítica sobre as angustiantes cenas de guerra e codificam a guerra como uma atividade humana repugnante e destrutiva. As imagens de solidariedade racial e transcendência nos números de dança de *Zoot Suit* (1981) constituem um contraste utópico e crítico da opressão dos negros vistas nas cenas do filme que retratam a vida diária e as prisões. E a transformação da vida nos números musicais de *Pennies From Heaven* (1981) constituem uma perspectiva crítica sobre a degradação da vida diária causada pelas coerções do sistema econômico injusto e irracional que informa as partes realistas do filme.

Além disso, os filmes de Hollywood, mesmo os conservadores, trazem à cena medos e esperanças que contestam as relações de poder hegemônicas

e hierárquicas dominantes (Ryan, 1989: 111 ss.). Os textos ideológicos, portanto, põem à mostra tanto os sonhos e os pesadelos significativos de uma cultura quanto os modos como essa cultura está tentando canalizá-los para manter suas atuais relações de poder e dominação. *Top Gun*, por exemplo, mostra a necessidade de realização pessoal, reconhecimento, vida comunitária e amor. Apresenta o (dúbio) argumento de que essas necessidades podem ser satisfeitas pela vida militar. Outros filmes mostram que a sociedade atual não pode satisfazer tais necessidades nem aplacar tais medos, como quando *Thelma e Louise* (1991) sugere que as mulheres devem tomar medidas radicais para manterem a autonomia na atual sociedade patriarcal. E um documentário como *Roger & Me* (1990) mostra a destruição das comunidades trabalhadoras quando as multinacionais fecham suas fábricas.

Dessa perspectiva, um estudo cultural crítico deve não só criticar as ideologias dominantes, mas também detectar quaisquer momentos utópicos, contestadores, subversivos e emancipatórios nos construtos ideológicos, momentos esses que são contrapostos às formas vigentes de dominação. Esse procedimento inspira-se no tipo de crítica imanente praticado pela Escola de Frankfurt nos anos 1930, em que as formas iniciais de ideologia burguesa democrática eram contrapostas às formas mais reacionárias da sociedade fascista do momento. Uma crítica imanente da sociedade contemporânea, portanto, contrapõe seus próprios valores contra as formas e práticas sociais da atualidade, que renegam ou contradizem valores amplamente reconhecidos, como liberdade e individualismo (ver Kellner, 1984, 1989a). Assim, as ideologias burguesas de liberdade, individualismo e reconhecimento dos direitos, conquanto mascarem até certo ponto a existência de uma classe dirigente e dominadora, também contêm momentos críticos e emancipatórios que podem ser usados para criticar a supressão ou a restrição de direitos e liberdades na sociedade capitalista. A prática, pois, daquilo que a Escola de Frankfurt chamou de "crítica imanente" contrapõe ideologia a ideologia, usando ideologias mais racionais e progressistas contra outras, mais repressivas e reacionárias (por exemplo, contrapondo o liberalismo ao fascismo ou ao conservadorismo da Nova Direita). Os teóricos críticos da Escola de Frankfurt, porém, nunca empreenderam tal crítica imanente da cultura da mídia, e aqui afirmamos que tal projeto pode ser útil aos estudos culturais de hoje, substituindo modelos denunciatórios anteriores.

Por conseguinte, é preciso desconstruir distinções muito nítidas entre ideologia e ciência ou teoria; ou ideologia e utopia.⁷³ A ideologia precisa ter

73 Althusser deseja contrapor ciência e ideologia, como "outros" radicais entre si, enquanto Mannheim, Bloch, Ricoeur e outros opõem ideologia a utopia. Diríamos que não cabe fazer distinções tão nítidas, que ideologia e ciência, assim como ideologia e utopia, estão interligadas. Contudo, acreditamos ser o conceito de cultura mais amplo que o de ideologia, e pensamos que, em nível analítico, é possível sopesar vários discursos em

alguns aspectos cognitivos e utópicos para atrair os indivíduos. Se a ideologia não passasse de mentira e mistificação, não teria poder sobre a experiência de vida, e, se não tivesse aspectos interessantes, não atrairia as pessoas. Portanto, os textos ideológicos muitas vezes têm algum conteúdo cognitivo e momentos utópicos que os estudos culturais devem examinar e discutir. Mas a crítica da ideologia também está interessada no modo como a ideologia ludibria os indivíduos levando-os a aceitar as condições sociais e os modos de vida da atualidade. A ideologia apresenta como naturais, como senso comum, condições que são fruto de uma construção histórica, como se fosse natural Rambo massacrar centenas de indivíduos e depois voltar-se para o governo e seus computadores.

A ideologia também apresenta como universais os interesses que são específicos de grupos, como se fosse interesse de todos intervir em países estrangeiros e matar "inimigos" comunistas ou árabes. A ideologia torna positivas condições e forças negativas, como se fosse bom os americanos empregarem mercenários e agentes secretos para fazer seu serviço sujo. A ideologia, portanto, representa o mundo às avessas: o que é cultural e historicamente contingente aparece como natural e eterno; os interesses particulares de uma classe aparecem como universais; as imagens, os mitos e as narrativas eminentemente políticas aparecem como apolíticas.

A ideologia, pois, é uma retórica que tenta seduzir os indivíduos para que estes se identifiquem com o sistema dominante de valores, crenças e comportamentos. Reproduz as condições reais de existência desses indivíduos, mas de uma forma mistificada na qual eles não conseguem reconhecer a natureza negativa e historicamente construída, portanto modificável, de sua sociedade. No entanto, o trabalho da ideologia é muito complexo; e é para as teorias surgidas na França na década de 1970 que nos voltamos em busca de novas perspectivas sobre cultura e ideologia que possam ser úteis aos estudos culturais.

termos de ideologia. Também é possível contrapor discursos ideológicos e criticar uma ideologia do ponto de vista da outra, como quando atacamos o fascismo do ponto de vista do humanismo liberal. Teorias que, num contexto, poderiam ser ideológicas no sentido de legitimarem uma ordem social dominante podem ser críticas e subversivas em outro, como quando o marxismo exercia funções sociais conservadoras ao legitimar a antiga União Soviética, enquanto representava uma perspectiva crítica radical nas sociedades capitalistas. Portanto, todo discurso e toda crítica são contextuais, pois usam normas em contextos específicos, e não representam padrões absolutos de crítica.

HEGEMONIA, CONTRA-HEGEMONIA E DESCONSTRUTIVISMO

O desenvolvimento de novos modos de ler e criticar os textos, empreendido pela chamada nova teoria francesa, também tem algumas importantes implicações para o projeto dos estudos culturais. Vários pós-estruturalistas franceses contestaram a uma visão marxista um tanto simplista de que a ideologia se situa no texto e constitui o seu cerne, e de que a crítica da ideologia é constituída apenas pela refutação e a demolição da proposta ideológica nuclear do texto. Contra esse procedimento, teóricos como Roland Barthes, Pierre Macheray, Jacques Derrida e outros pós-estruturalistas propõem novas maneiras de ler os textos e empreender a crítica da ideologia. Segundo eles, os textos devem ser lidos como expressão de várias vozes, e não como enunciação de uma única voz ideológica, que precise então ser especificada e atacada. Desse modo, exigem leituras polivalentes e um conjunto de estratégias críticas ou textuais que desvendem suas contradições, seus elementos contestatórios periféricos e seus silêncios estruturados. Essas estratégias compreendem a análise do modo como, por exemplo, o que é periférico nos textos pode ser tão significativo quanto o que é nuclear em termos de posições ideológicas, ou como seus elementos periféricos podem desconstruir posições ideológicas afirmadas no texto por contradizê-las ou enfraquecê-las, ou de que modo o não-dito é tão importante quanto o que foi realmente dito.

Tal estratégia implica dar atenção ao periférico, aos elementos aparentemente insignificantes do texto, bem como às posições ideológicas específicas afirmadas. *An Unmarried Woman (Uma mulher descasada)*, 1978, por exemplo, apresenta a ideologia do feminismo liberal, segundo a qual Erika (Jill Clayburgh) é capaz de desenvolver-se mais plenamente em termos de relações e de carreira depois de ser abandonada pelo marido, que se vai com uma mulher mais jovem. No fim do filme, ela está andando alegre e saltitante por uma rua de Manhattan com um quadro enorme que acabou de ganhar do namorado (Alan Bates), com quem se recusou a partir imediatamente para New Hampshire para dedicar-se à sua carreira. Quando Erika atravessa a rua, três trabalhadoras negras e latinas param para olhá-la; nesse ponto a cena é congelada, enquadrando seus rostos, o que enfraquece a afirmação ideológica feminista e liberal do filme por mostrar que a maioria das mulheres não pode se dar ao luxo ou ter o privilégio de fazer escolhas que só as mulheres das classes superiores, como Erika, podem fazer.

Thelma e Louise, por outro lado, apresenta um feminismo mais radical na sua crítica à brutalidade masculina que obriga as protagonistas à violência e ao crime. No entanto, o final poderia ser interpretado como um solapamento da afirmação de irmandade e triunfo das mulheres ao mostrar as protagonistas saindo de carro de um rochedo, como se a libertação e so-

lidariedade entre as mulheres fossem impossíveis. Contudo, esse final também poderia ser interpretado como afirmação de sua solidariedade e como indicação de que as mulheres não podem obter libertação na atual sociedade de violência e poder masculino, devendo transformar radicalmente a sociedade e a cultura antes que a libertação real seja possível. Obviamente, os filmes não têm uma única mensagem simples e podem dar origem a múltiplas leituras, dependendo dos aspectos que a crítica prefira focalizar e da complexidade do texto em si.

Os elementos periféricos dos filmes podem ser importantes também por outras vias. Na sequência de abertura de *Um tira da pesada (Beverly Hills Cop)* temos um retrato bem realista do gueto negro de Detroit – precisamente o mundo que o projeto ideológico do filme tenta apagar, visto que a ação muda para Beverly Hills, onde está a classe alta. *Cruising (Parceiros à noite)*, 1980, embora constitua um ataque homofóbico à vida dos gays, mostra a ambivalência sexual do policial (desempenhado por Al Pacino) e, indiretamente, a animação das cenas gays em algumas das suas representações cinematográficas. Conforme argumenta Robin Wood (Wood, 1986), alguns textos cinematográficos são inerentemente incoerentes e contraditórios. Nesses casos, a crítica da ideologia poria à mostra contradições ideológicas centrais ou tentaria mostrar os modos como aquilo que parece ser posição ideológica ou argumento nuclear é, na verdade, questionado e solapado por elementos contraditórios ou periféricos do texto. Esse procedimento mostraria então como as ideologias podem entrar em contradição entre si ou falhar, demonstrando rachas, fissuras, pontos vulneráveis e fracos e lacunas dentro da própria ideologia hegemônica.

Também se deve prestar atenção ao que fica fora dos textos ideológicos, pois freqüentemente são as exclusões e os silêncios que revelam o projeto ideológico do texto. Por exemplo, filmes como *O franco atirador (The Deer Hunter)* e outros de retorno ao Vietnã deixam de fora as atrocidades americanas cometidas contra os vietnamitas (retratadas em filmes como *Platoon* e *Pecados de guerra*) e apresentam os soldados americanos como vítimas inocentes de vietnamitas e comunistas malvados. As apresentações ideológicas das mulheres da sociedade contemporânea nos filmes de Hollywood muitas vezes deixam de fora os modos como as mulheres estão se unindo para lutar contra a opressão masculina, não só por meio da amizade, ao modo de *Thelma e Louise*, mas também por meio da organização e da formação de associações. A hegemonia, portanto, funciona por exclusão e marginalização, assim como por afirmação de posições ideológicas específicas.

Por isso, tais métodos de crítica da ideologia incentivam o crítico a interessar-se tanto pelo modo como a ideologia falha quanto pelo modo como ela tem sucesso, pelo modo como os textos ideológicos constituem lugares de tensões e dissonâncias mesmo quando parecem harmoniosos e

ideologicamente bem-sucedidos. O primeiro filme da série *Perseguidor implacável* (*Dirty Harry*), por exemplo, embora seja sem dúvida um apelo direitista à lei e à ordem, mostra um conflito entre visões liberais e conservadoras sobre a execução da lei, e, ainda que tente privilegiar a versão conservadora, retrata uma sociedade tão avassalada pelo crime, pela corrupção e pela inércia desesperançada que uma leitura crítica poderia demonstrar serem deficientes tanto as soluções liberais quanto as conservadoras, e que somente uma reestruturação social radical pode resolver os problemas que o filme apresenta. Sem querer, talvez, a conclusão do primeiro filme da série, em que Harry joga fora o distintivo, aponta para uma sociedade tão corrupta que até a solução direitista para o crime deve falhar inevitavelmente. No filme, o herói conservador individualista sai andando sozinho pela natureza (pura), mas os interesses econômicos conservadores, por sua vez, estão destruindo a natureza a que aspiram os seus fantasistas, mostrando, assim, que a solução conservadora clássica é cada vez mais indefensável no mundo moderno.

Portanto, a crítica desconstrutiva mostra como os projetos ideológicos falham ou minam suas próprias mensagens e intenções. Os textos da cultura da mídia são complexos e exigem leituras polivalentes. No entanto, não são tão polissêmicos que possam significar qualquer coisa, e o público é levado a aceitar certas posições por meio da mobilização de todo o aparato cinematográfico, televisivo, etc. Embora ele possa resistir às leituras "dominantes", não é certeza que sempre faça isso, e são poucos os indícios a fundamentarem a crença de que ele sempre lê os textos contrariamente à cultura dominante, como Fiske chega perto de afirmar. Na verdade, os estudos deste livro destroem a sua afirmação de que "não pode haver cultura popular dominante, pois a cultura popular sempre se forma como reação às forças de dominação, e nunca como parte delas" (Fiske, 1989a: 43). Conforme indicam nossos estudos de *Rambo*, *Top Gun* e outros filmes militaristas, sexistas e racistas, a cultura da mídia às vezes legítima as forças de dominação e induz o público a extrair prazer da adesão a posições ideológicas, outras vezes não consegue fazer isso e outras ainda leva ao prazer por meio da contestação das ideologias e das instituições dominantes.⁷⁴ As entrevistas etnográficas feitas com o público na busca de suas interpretações sobre a cultura da mídia e de análise de seus efeitos devem ter em vista o fato de que muitas mensagens da cultura veiculada pela mídia são sublimi-

74 Ver apêndice de *Camera Política*, em que se faz um estudo de entrevistas com o público em torno de mensagens e efeitos políticos dos filmes populares. A entrevista apresenta toda uma gama de reações a esses filmes e de leituras das questões políticas (Kellner e Ryan, 1988), muitas das quais adotam a codificação ideológica dos filmes enquanto outras resistem ou apresentam outras leituras.

nares e talvez não conscientemente percebidas. A crítica diagnóstica, portanto, deve pressupor uma dimensão de profundidade nesse tipo de cultura e usar métodos de interpretação de mitos e símbolos para trazer à tona significados ocultos, latentes e subliminares.

A aplicação de métodos psicanalíticos à leitura de *Top Gun*, por exemplo, indica que o filme versa sobre o poder fálico, as ameaças aos valores masculinistas dos anos 1960 e 1970 e a sua reafirmação nos anos 1980. Ser "top gun" evidentemente significa ser supérgaranhão e superpiloto de caça aéreo, e as duas competências estão relacionadas em todo o filme. Quando Maverick sai triunfante de suas façanhas militares consegue a mulher que queria; quando falha, ela o deixa; quando triunfa, no fim, ela está ali para validar sua vitória. *Top Gun* está cheio de símbolos e poderes fálicos, de imagens da potência masculina, desde as primeiras imagens dos aviões até as cenas de batalha do desfecho. Portanto, a perspectiva psicanalítica reforça a feminista, e não por acaso muitas feministas adotaram as perspectivas psicanalíticas.

Numa leitura diagnóstica, *Top Gun* expressa o medo de que o poder masculino esteja sendo ameaçado pelas mulheres na sociedade atual e realiza um resgate de privilégios. Certo número de filmes dos anos 1980 e 1990 também apresenta mulheres fálicas como ameaça ao poder masculino e à domesticidade familiar. Parte daquilo que Susan Faludi diagnosticou como reação da mídia ao feminismo (1991), filmes como *Atração fatal* e *Instinto selvagem*, retrata mulheres fortes, solteiras, independentes e bem-sucedidas numa visão extremamente negativa. A vilã de *Atração fatal* (1986), uma editora solteira e bem-sucedida chamada Alex e representada por Glenn Close, seduz um homem casado, Dan Gallagher (representado por Michael Douglas), e passa a persegui-lo obsessivamente, procurando destruir seu casamento e apoderar-se dele.

Faludi comenta que o filme, inicialmente, pretendia ser um retrato solidário dos dilemas de uma mulher independente e só, mas a versão original fazia dela uma vítima trágica da situação, que acaba por suicidar-se numa banheira. Esse final, porém, foi refeito, e a esposa acaba por atirar na mulher só, que o filme leva o público a odiar, com seus contrastes entre a vida familiar feliz e a perversa ameaça que Alex representava. Uma cena-chave a mostra a observar em atitude de *voyeur* uma cena de família feliz em que Dan presenteia a filha com um coelho, sob os olhares afetuosos da esposa. Alex é vista do lado de fora, a olhar, num momento em que o filme dramatiza precisamente aquilo que aquela mulher sozinha e bem-sucedida na carreira está perdendo; e ela vomita quando percebe tudo o que lhe falta.

O outro lado de *Atração fatal* é a moral da história para os homens, pois os adverte de que, caso se desviem da monogamia matrimonial - nem que por uma só vez -, o resultado são a desgraça e a destruição daquilo que

é apresentado como a coisa mais importante da vida. *A mão que balança o berço* (1992) contém problemáticas semelhantes a favor da família tradicional e do papel tradicional das mulheres, contra as mulheres sós. Num roteiro melodramático, uma mulher casada e feliz, Claire Bartel (representada por Annabella Sciorra), conta que seu ginecologista a molestou sexualmente; outras mulheres fazem a mesma queixa, e ele se suicida, o que leva sua esposa, Peyton (representada por Rebecca De Mornay), a sofrer um aborto. Num plano hiperbólico de vingança, Peyton se introduz no lar dos Bartel como babá de seus dois filhos e tenta destruir a mãe de família, para vingar a morte de seu marido.

E assim, mais uma vez, os homens são avisados de que, caso se desviem da fidelidade matrimonial, o resultado será a desgraça, enquanto as mulheres são mostradas como seres capazes de descambar para a loucura e a violência quando não têm um homem que tome conta delas e possibilite a realização de sua natureza feminina. Numa das cenas, Peyton é surpreendida por um negro que trabalha para a família a amamentar ao peito o recém-nascido dos Bartel; ela obtém sua demissão com a falsa acusação de que ele molestou sexualmente a filha do casal. A imagem da mulher com filho representa a norma para as mulheres; Peyton, a quem isso é negado, acaba impelida a extremos psicóticos na tentativa de desempenhar esse papel. E nos dois filmes é a esposa que, lutando por sua família, mata aquela que ameaça sua felicidade familiar.

Atração fatal e *A mão que balança o berço* contrapõem boas e más mulheres: as mulheres tradicionais são representadas como boas enquanto as profissionais independentes, celebradas por certas versões do feminismo, ou as mulheres simplesmente sozinhas, são retratadas como carentes e capazes de comportamento vil e destrutivo. *Instinto selvagem*, por outro lado, envilece as mulheres como tais com a história de uma escritora bem-sucedida (representada por Sharon Stone), cujos familiares, amantes e inimigos são misteriosamente assassinados. O mais impressionante desse filme é o grau de envilecimento de todas as personagens femininas. O complicadíssimo roteiro não esclarece se a escritora ou uma psicóloga da polícia obcecada pela escritora são realmente culpadas do crime. Duas outras personagens femininas importantes, a amante da escritora e uma mulher mais velha, também são mostradas como assassinas em série de membros de suas respectivas famílias, numa representação das mulheres como seres malvados e perversos em si - estereótipos sexistas tradicionais.

Instinto selvagem também denigre as lésbicas, apresentando-as como pervertidas e vorazes, e retrata as mulheres como seres desejosos de assumir o poder e o controle fálico masculino. Na verdade, o filme pode ser interpretado como uma alegoria alarmista daquilo que as mulheres fariam se

assumissem o poder fálico. Tanto a escritora de *Instinto selvagem* quanto Alex, de *Atração fatal*, podem ser vistas como veículos derrisórios do poder fálico, a investirem furiosamente com facas e furadores de gelo, suas armas de eleição, símbolos cruamente freudianos do falo violento.

A crítica diagnóstica, como a que ilustraremos e desenvolveremos nos estudos seguintes, usa a história para ler os textos e os textos para ler a história. Essa óptica dualista possibilita compreender as múltiplas relações entre textos e contextos, entre cultura da mídia e história. Nossa crítica diagnóstica da cultura contemporânea da mídia indica que a hegemonia ideológica na sociedade americana hoje é complexa, controversa e está sendo constantemente questionada. A hegemonia é negociada e renegociada, é vulnerável a ataques e à subversão. Nos últimos anos, por exemplo, a hegemonia política da Nova Direita no governo Reagan transitou para um conservadorismo mais centrado no governo Bush, que, por sua vez, foi se tornando cada vez mais militarista na esteira da invasão do Panamá e da Guerra do Golfo. No entanto, apesar da evidente popularidade desta última, a hegemonia de Bush acabou por se tornar vulnerável, trôpega e passível de ser destruída e revertida - o que, na verdade, aconteceu na eleição presidencial de 1992.

A leitura diagnóstica da cultura da mídia, portanto, possibilita a compreensão da situação política atual, dos pontos fortes e vulneráveis das forças políticas em disputa, bem como das esperanças e dos temores da população. Dessa perspectiva, os textos da cultura da mídia propiciam uma boa compreensão da constituição psicológica, sociopolítica e ideológica de determinada sociedade em dado momento da história. Sua leitura diagnóstica também permite detectar as soluções ideológicas que estão sendo oferecidas aos vários problemas, sendo então possível prever certas tendências, entender problemas e conflitos sociais e aquilatar as ideologias dominantes e as forças contestadoras emergentes. Por conseguinte, a crítica política diagnóstica possibilita perceber as limitações das ideologias políticas conservadora e liberal predominantes, além de ajudar a decifrar a atração constante que exercem. Possibilita apreender os anseios utópicos de dada sociedade, desafiando os progressistas a desenvolverem representações culturais, alternativas políticas e práticas e movimentos que lidem com essas predisposições.

Tal leitura diagnóstica, portanto, auxilia na formulação de práticas políticas progressistas que respondam a esperanças, medos e desejos importantes, bem como na construção de alternativas sociais fundamentadas nas matrizes psicológicas, sociais e culturais existentes. Por conseguinte, não só possibilita outro método inteligente de interpretação de filmes como também fornece armas críticas aos interessados em criar uma sociedade melhor.

PLATOON: UMA CRÍTICA DIAGNÓSTICA

Quase duas décadas depois da queda de Saigon para as forças comunistas, o Vietnã continua sendo assunto de disputas acaloradas na cultura e na política americana. Como mostra J. William Gibson (1986) em seu livro *The Perfect War: Technowar in Vietnam*, os liberais, desde o começo, apresentaram o Vietnã como uma série de “erros trágicos”, enquanto os conservadores põem a culpa da derrota nos políticos e nas excessivas “restrições” ao uso da força militar. No rescaldo da guerra, liberais e esquerdistas afirmavam que a *débâcle* demonstrou os limites do poder militar americano, a impossibilidade de policiar o mundo e de deter movimentos de libertação em todos os lugares. Para os conservadores, ao contrário, a “síndrome do Vietnã” representou ausência de vontade, covardia e derrotismo dos liberais, que deveriam ser sobrepujados com aumento das forças militares e recrudescimento da intervenção. Com as vitórias presidenciais de Ronald Reagan em 1980 e 1984, a versão direitista tornou-se oficial, e a origem dos problemas de Reagan com o escândalo Irã/Contras pode ser buscada na incapacidade da direita de aceitar os limites do poder americano e no seu impulso obsessivo de deter o comunismo, derrotar o Outro estrangeiro e reafirmar o poderio militar americano em todo o mundo.

A batalha entre a esquerda e a direita em torno do Vietnã, da guerra e do militarismo ocorreu no cinema de Hollywood e na cultura popular americana tanto quanto na arena política. Embora a fantasia ultradireitista de John Wayne, *Os boinas-verdes* (1968), tenha sido o único filme ficcional sobre o envolvimento americano no Vietnã durante os anos da intervenção, muitos filmes, como *M.A.S.H.*, *Ardil 22*, *Quando é preciso ser homem* e outros, deveriam ser vistos como ataques à intervenção americana no Vietnã e como respostas às versões direitistas de militarismo e de política externa americana no contexto dos debates sobre o Vietnã no fim da década de 1960 e início da de 1970.⁷⁵ Depois que os americanos saíram do Vietnã e as forças comunistas venceram, o debate em Hollywood sobre o Vietnã finalmente emergiu frontalmente. Filmes liberal-esquerdistas como *Coming Home* (*Amargo regresso*), *Who'll Stop the Rain* (ambos de 1978), *Cutter's Way* (1981) e *Nascido em 4 de julho* (1989) apresentavam os veteranos com simpatia, como vítimas de uma guerra mal conduzida, enquanto *Go Tell the Spartans* (*Inferno sem saída*) e *The Boys From Company C* (*Avançar para morrer*), ambos de 1978, e *Hamburger Hill* (1987) apresentavam combates ocorridos no Vietnã e criticavam a partici-

75 Sobre a apresentação do Vietnã em Hollywood, ver Britton, 1986; Wood, 1986; e Keller e Ryan, 1988.

pação americana, suscitando, assim, indagações sobre a intervenção imperialista no Terceiro Mundo.

Os dois filmes mais importantes nos debates de Hollywood sobre o Vietnã, na década de 1970, porém, *O franco atirador* (1978) e *Apocalypse Now* (1979), usavam um roteiro “coração das trevas”^{*} para apresentar visões racistas dos americanos “inocentes” atirados num conflito violento no Oriente “misterioso” e “selvagem”. Ambos os filmes apresentam visões míticas do heroísmo masculino, na tentativa de salvar algumas virtudes redentoras da derrota americana no Vietnã, e ambos se esquivam desonestamente das causas, da história e da real trajetória da guerra do Vietnã (ou seja, versam mais em torno de “macheza” e “heroísmo” do que do próprio Vietnã).

Durante a era Reagan, fantasias ideológicas como *Rambo*, *Red Dawn* (*Amanhecer sangrento*), *Missing in Action*, *Top Gun*, a minissérie de TV *Amerikâ* e outras produções da cultura da mídia representavam agressivamente posições direitistas sobre a guerra, o militarismo, o comunismo, etc. Esses filmes e outros como *A força do destino*, *Guerra nas estrelas* e *Indiana Jones*, serviram *ad nauseam* ao reaganismo como propaganda implícita e explícita e como programa intervencionista e militarista distintamente de direita. Nesse contexto, *Platoon* pode ser visto como uma intervenção liberal-esquerdista no debate de Hollywood em torno do Vietnã.

Platoon, de Oliver Stone, é provavelmente o filme mais realista e crítico sobre o Vietnã feito até hoje.⁷⁶ O roteiro – baseado na vivência de Stone no Vietnã de 1967 a 1968 – conta as experiências de um jovem voluntário chamado Chris Taylor (Charlie Sheen), que é, obviamente, o alterego de Stone. O jovem soldado emerge do ventre escuro de um veículo militar para a luz poeirenta e dourada (e extremamente filtrada) e para o som dos helicópteros, num ingresso dramático no Vietnã, apresentado como uma Alteridade exótica. Ele e os companheiros vêm cadáveres dentro de sacos e são imediatamente transportados para a selva para um combate, empurrando-se, assim, o espectador para a realidade da batalha sem nenhuma preparação ou aviso prévio.

* Referência às relações existentes entre o roteiro do filme *Apocalypse Now* e o conto de Joseph Conrad, *Heart of darkness*. (N.T.)

76 A maioria das resenhas ressaltou o suposto realismo de *Platoon*, elogiando-lhe a honestidade, a verossimilhança, etc. (o cartaz e as propagandas do filme ostentavam tais comentários). Do mesmo modo, as reflexões sobre o filme feitas por veteranos e comentaristas políticos tendiam a ressaltar seu realismo e suas representações precisas da guerra e da experiência de luta; ver, por exemplo, os artigos do *New York Times* escritos pelo correspondente David Halberstam e pelo fuzileiro naval veterano David Trainor (15 de março de 1987). Discordamos dessa posição aqui e, de modo geral, vemos o realismo como um conjunto de convenções que constroem um quadro do mundo, e não como um modo de imitar o mundo ou de dar acesso à realidade.

O próprio Chris aterrissou no Vietnã sem conhecimento real do que está acontecendo lá e sem saber no que está se metendo. Na marcha inicial, o calor, os insetos, a selva estranha e o medo o fazem passar mal, é um oficial que se compadece dele se dispõe a carregar parte da excessiva bagagem que ele levou. Chris tenta explicar suas motivações e suas experiências numa narração de fundo que resume as cartas escritas aos avós, mas logo é sobrepujado pelas experiências vividas, que já não podem ser expressas em termos convencionais, e interrompe essa atividade.

Assim que seu pelotão chega ao acampamento, "em algum lugar perto da fronteira do Camboja", Chris é incumbido de fazer a patrulha da noite, e logo depois ele e os espectadores são iniciados nos rituais de busca e destruição, das sentinelas noturnas e do fogo cerrado em que explosivos mortíferos de repente coruscam, mutilam e matam. As principais cenas de batalha - que lançaram mais luzes sobre o envolvimento americano no Vietnã - são as do ataque incendiário a aldeias vietnamitas e de um ataque em massa do "inimigo", que encurrála as forças americanas e as deixa sem suprimentos e reforços. A cena da aldeia retrata vigorosamente as atrocidades americanas. As tropas americanas entram numa aldeia suspeita de abrigar vietcongues e brutalizam mulheres, crianças e animais, incendiando-a depois. Numa seqüência narrativa muito importante, o "humano" sargento Elias (Willem Dafoe) impede que o brutal sargento Barnes (Tom Berenger) mate uma moça depois de já ter matado uma mulher e outros aldeões. Chris, que tinha começado a participar das atrocidades, presta atenção e logo depois interrompe o estupro de uma adolescente por outros soldados.

Essa cena lembra My Lai e outros crimes de guerra americanos, mostrando, assim, realisticamente, os efeitos brutalizantes da Guerra do Vietnã ao mesmo tempo que desautoriza as convenções dos filmes de guerra tradicionais que pintam os "nossos rapazes" como bonzinhos, e o "inimigo", como malvado. Assim também, o massacre final mostra a martirização dos soldados americanos usados como isca para atrair um ataque inimigo que possibilitaria ao exército americano empregar um poder de fogo superior, com armas e estratégias convencionais que eram impossibilitadas pelas condições da luta na selva. O capitão americano acaba por ordenar um ataque aéreo à região, o que destrói indiscriminadamente tropas americanas e vietnamitas.

O horizonte social de *Platoon* foi constituído, obviamente, pela própria Guerra do Vietnã, pelas experiências dos soldados americanos e pelo tumultuoso debate sobre o assunto ocorrido nos Estados Unidos. O campo discursivo do filme foi constituído pelos discursos antibelicistas que questionavam as motivações e as ações americanas naquela guerra, minando a argumentação que legitimava a intervenção americana. A guerra é posta em

xeque pela narrativa de Chris que questiona o conflito, a morte violenta dos soldados americanos do pelotão e as ações brutais contra os vietnamitas. A ação figural privilegiada no filme é constituída pela atividade dos soldados em luta, em patrulha e no acampamento. As figuras dominantes, porém, como veremos abaixo, constituem o choque entre soldados "bons" e "maus", o que desvia a atenção da irracionalidade da intervenção americana e apresenta a ação como um conto simbólico que tem uma moral e põe em cena imagens opostas de soldados e homens.

A maior parte do filme trata do medo, da incerteza e da brutalização a que eram submetidos os jovens americanos lançados nas selvas do Vietnã. Embora se dê alguma atenção à droga, que representava um intervalo e uma válvula de escape, encontram-se pouquíssimos exemplos dos diálogos estereotipados, do indefectível romance, da ênfase pessoal ou da exaltação do heroísmo masculino e da amizade entre homens, típicos dos filmes de guerra de Hollywood. *Platoon* tem uma intensidade alucinatória e recria vigorosamente a experiência de estar em guerra num ambiente completamente hostil e estranho. O foco que Oliver Stone dá à obra é o da experiência do combate, e o filme recria com brilhantismo o ambiente e a atmosfera nos quais as tropas americanas lutaram no Vietnã. Também deixa claro, desde o começo, que a maioria dos jovens escolhidos e enviados ao Vietnã eram brancos e negros pobres, e que a guerra, sem dúvida, não atende aos interesses deles, de maneira nenhuma. Na verdade, *Platoon* desfaz o *glamour* da guerra quando mostra que ela brutaliza os jovens e, inevitavelmente, traz para fora o que há de pior neles.

Por outro lado, *Platoon* não apresenta os vietnamitas como sujeitos autônomos com seus próprios pontos de vista e suas razões para lutar, nem esclarece o envolvimento americano no Vietnã e a natureza imperialista da intervenção. Como a maioria dos filmes de Hollywood sobre a guerra do Vietnã, o foco de *Platoon* recai quase exclusivamente sobre as tropas americanas e suas experiências, apresentando os vietnamitas como objeto de medo (nas cenas de combate) ou de piedade (nas cenas de atrocidade). Na verdade, de muitos modos *Platoon* adota as convenções e as ideologias masculinistas da tradição hollywoodiana em filmes de guerra. A trama se estrutura em torno da iniciação de Chris Taylor no conhecimento e na "macheza", e a masculinidade é definida (como na maioria das tradições reacionárias de Hollywood) como a capacidade de cometer atos violentos. Chris passa claramente da condição de "calouro" ingênuo para o de máquina mortífera experiente e eficaz, que mata quem aparece pela frente e irrompe de um esconderijo na cena da batalha final para matar dezenas de vietnamitas com um jeito que deixaria Audie Murphy e John Wayne cheios de orgulho.

O tropo simbólico nuclear do filme, que contrapõe o "malvado" sargento Barnes ao "bondoso" sargento Elias, também é problemático. Desde

o começo, Barnes é um comandante caxias, autoritário e brutalmente eficiente que despeja uma chuva de obscenidades em cima de Chris e manda-o continuar mexendo a carcaça quando ele está a ponto de desmorrar na primeira marcha. Elias, por outro lado, pega alguns livros e o excesso de apetrechos da sua bagagem e se oferece para carregá-los. À medida que a narrativa se desenrola, um grupo de soldados se identifica com Barnes, enquanto outros se ligam a Elias, delineando o que Stone via como divisão fundamental do exército no Vietnã, entre regulares militaristas e durões (reaças beberrões) e tipos contraculturais mais humanos (negros, hispânicos e a cultura *hippie* da droga).⁷⁷ Stone e seu filme vêem um dos grupos como "caras legais" e o outro como "caras ruins" - reproduzindo a visão maniqueísta que percorre todos os filmes de guerra de Hollywood.

Essa divisão moralista permite que Stone consagre Elias (e em última análise Chris) como o soldado "bonzinho", enquanto renega Barnes e sua coorte como soldados ruins. Elias é, assim, apresentado como mais "humano" e "moral" que Barnes, mas também chama os vietnamitas de "*dinks*"* e parece sentir prazer em matar um monte de "inimigos" e partir para missões perigosas. Stone lhe atribui um heroísmo quase sobre-humano e concede-lhe uma cena de morte redentora em que ele cambaleia em câmara lenta, como se fosse atingido repetidas vezes pelos vietnamitas depois que Barnes tentou assassiná-lo, e morre com os braços erguidos para o céu.

Por conseguinte, devido à intensidade com que o foco recai nos combates e no conflito moral, não há realmente análise política da intervenção americana no Vietnã, e o filme não tenta responder, em nenhum nível, à pergunta "por que estávamos no Vietnã?" A visão de Stone de fato não é diferente da dos primeiros filmes críticos sobre o assunto, tais como *Inferno sem saída* e *Avançar para morrer* (ambos de 1978). Assim como *Inferno sem saída*, *Platoon* mostra os americanos cometendo um erro crasso ao ingressarem numa aventura militar sem objetivos claros e sem conheci-

⁷⁷ Oliver Stone expõe sua visão dualista e dicotomizante num artigo de *American Film*, no qual escreve que *Platoon* "refletia a verdadeira guerra civil que presenciei em todas as unidades em que estive — por um lado, os militares vitalícios, paus-d'água e brancos burros (Sul-rural) contra, do outro lado, os hippies, 'puxadores', pretos e brancos progressistas. [...] Direita contra Esquerda" (Oliver Stone "One from the Heart," *American Film* (janeiro-fevereiro de 1987: 19). Esse artigo e uma extensa entrevista em *Film Comment* (fevereiro de 1987): 11-20, 60, apresenta Stone como o esquerdista do clube Hollywood, e, embora seus filmes tenham suas limitações, tomados em conjunto, filmes como *Salvador*, *Nascido em 4 de julho*, *Talk Radio (Verdades que matam)*, *JFK (JFK, a pergunta que não quer calar)* e *Heaven and Earth (Entre o céu e a terra)* apresentam alguma inflexão progressista de esquerda na voz da cultura da mídia americana.

* Esse termo, de origem desconhecida, era uma forma pejorativa de designar os vietnamitas. (N.T.)

mento do terreno e da situação. Assim como esses dois filmes, *Platoon* traça um limite nítido entre guerras "boas" e "ruins", entre soldados "bons" e "ruins", em vez de fazer uma crítica mais penetrante da guerra, do militarismo e da política externa americana.

Assim, as questões políticas são substituídas por questões morais cujo cerne é a luta moral entre Barnes, representante da eficiência brutal, e Elias, representante da humanidade idealista que tenta preservar o respeito pela vida humana em situações difíceis. No fim do filme, em *voice-over*, o jovem narrador Chris refere-se a Barnes como o "nosso Capitão Ahab", dizendo que "Barnes e Elias lutavam pela posse da nossa alma". Num gesto final bem masculinista, Chris mata Barnes, purgando simbolicamente a sua alma do mal e da brutalidade com que se confrontara no Vietnã.

Portanto, o simbolismo de *Platoon* sobrepuja o seu realismo, mas, apesar das falhas, contém algumas fortes críticas à intervenção americana no Vietnã. A brutalidade do pelotão americano na aldeia vietnamita é uma apresentação nauseabunda das atrocidades americanas no Vietnã como só Hollywood é capaz de produzir, e tais cenas fortes subvertem o maniqueísmo ideológico dos tradicionais filmes hollywoodianos de guerra. A cena final de combate ilustra o fato de alguns pelotões terem servido de isca cuja finalidade era atrair os vietnamitas para teatros abertos de luta; o massacre das forças americanas e vietnamitas constitui poderosa denúncia da futilidade e da brutalidade da guerra.

Em seu contexto político, a visão crítica de *Platoon* sobre a intervenção americana se contrapunha ao discurso direitista sobre o Vietnã presentes em *Rambo*, em Reagan e em outros que se recusavam a ver que a guerra do Vietnã estava fundamental e moralmente errada. Além disso, suas demonstrações visuais dos horrores da guerra criaram posicionamentos contrários às fantasias de heroísmo militar propalados na forma de militarismo caricatural em filmes como *Rambo*, *Top Gun* e outros. Nesse contexto, os Oscars e o sucesso de crítica e público de *Platoon* ajudaram a afastar Hollywood do entretenimento reaganista e do militarismo estúpido que lá dominou durante o governo Reagan.

Portanto, uma parte da cultura veiculada pela mídia difundia sentimentos pró-belicistas, enquanto outra difundia pontos de vista antibelicistas. A crítica diagnóstica interpreta os filmes politicamente a fim de analisar as lutas e as posições políticas opostas, com seus relativos pontos fortes e fracos. Tenta discernir como a cultura da mídia mobiliza desejos, sentimentos, emoções, crenças e visões, transformando-os em várias posições de sujeito, e como estas respaldam uma posição política ou outra. A crítica diagnóstica, portanto, indica o modo como os textos da cultura da mídia ajudam a produzir identidades políticas e critica as identidades e os efeitos que são contrários à democracia e respaldam as forças de dominação e opressão.

A política, porém, permeia a vida diária tanto quanto as grandes batalhas políticas que dominam os noticiários veiculados pela mídia. A crítica diagnóstica, portanto, também sonda a política do dia-a-dia e suas lutas em torno de questões como raça, sexo e classe. Dessa perspectiva, os textos da cultura da mídia articulam medos e esperanças, sonhos e pesadelos de uma cultura, constituindo, assim, uma fonte de percepções sociopsicológicas novas e importantes, exibindo aquilo que o público está sentindo e pensando em dado momento. Isso explica por que a psicanálise continua sendo importante para os estudos culturais. Contrariando a noção de falta de profundidade e de superficialidade dos textos culturais contemporâneos, afirmada pela teoria pós-moderna, argumentaríamos que muitos textos culturais hoje continuam a ser portadores de significados e a exigir modelos de hermenêutica profunda que tragam à tona seus significados e todo o espectro de seus possíveis efeitos. Os estudos dos capítulos que se seguem terão em vista esses tópicos, mostrando de que modo os estudos culturais podem contribuir para apresentar diagnósticos das lutas diárias, bem como dos mais importantes eventos da política e da mídia contemporâneas.

Parte 2

Crítica diagnóstica e estudos culturais

A política, porém, permeia a vida diária tanto quanto as grandes batalhas políticas que dominam os noticiários veiculados pela mídia. A crítica diagnóstica, portanto, também sonda a política do dia-a-dia e suas lutas em torno de questões como raça, sexo e classe. Dessa perspectiva, os textos da cultura da mídia articulam medos e esperanças, sonhos e pesadelos de uma cultura, constituindo, assim, uma fonte de percepções sociopsicológicas novas e importantes, exibindo aquilo que o público está sentindo e pensando em dado momento. Isso explica por que a psicanálise continua sendo importante para os estudos culturais. Contrariando a noção de falta de profundidade e de superficialidade dos textos culturais contemporâneos, afirmada pela teoria pós-moderna, argumentaríamos que muitos textos culturais hoje continuam a ser portadores de significados e a exigir modelos de hermenêutica profunda que tragam à tona seus significados e todo o espectro de seus possíveis efeitos. Os estudos dos capítulos que se seguem terão em vista esses tópicos, mostrando de que modo os estudos culturais podem contribuir para apresentar diagnósticos das lutas diárias, bem como dos mais importantes eventos da política e da mídia contemporâneas.

Parte 2

Crítica diagnóstica e estudos culturais

4 Ansiedades sociais, classe e juventude insatisfeita

Nos capítulos anteriores, traçamos aspectos do método e do modelo de estudo cultural por nós empregados; no restante do livro eles serão aplicados a estudos concretos, a "fazer" estudos culturais. No capítulo anterior, apresentamos o conceito de crítica diagnóstica que, enquanto utiliza a história e a teoria social para analisar textos culturais, utiliza textos culturais para elucidar tendências, conflitos, possibilidades e anseios⁷⁸ históricos. Nossas concepções de estudo cultural contextual e a noção de crítica diagnóstica serão ilustradas neste capítulo, primeiramente por meio do estudo de alguns filmes de terror e de fantasias que expressam os anseios sociais da classe média e dos trabalhadores numa época de insegurança econômica nos Estados Unidos e no restante do mundo. No capítulo 2, investigamos o modo como os filmes de Hollywood transcodificam os discursos políticos da época e procuramos descobrir quais os anseios das pessoas comuns em sua vida diária no mesmo período. Assim, os estudos culturais podem usar seus métodos para investigar eventos, discursos e tendências sociais tanto em nível amplo quanto restrito, examinando coisas que definem a época, como suas tendências políticas e seus eventos, além das características essenciais e dos afãs do dia-a-dia.

Argumentaremos que os filmes *Poltergeist* e outros de terror, expressam o medo de descer na escala social e contêm alegorias que giram em torno da ansiedade de perder o emprego, a casa e a família. A seguir, examinaremos a situação da juventude contemporânea por meio da análise do filme *Slacker* e da série da MTV *Beavis and Butt-Head*. Neste capítulo, veremos que a cultura da mídia apresenta alegorias sociais que expressam me-

⁷⁸ Essa óptica dúplice de leitura da história através dos textos e do uso da história e da teoria para ler textos foi empregada por T. W. Adorno e Walter Benjamin; ver estudo em Kellner, 1989a, e o desenvolvimento da crítica diagnóstica em Kellner e Ryan, 1988.

dos, aspirações e esperanças de certas classes e grupo sociais.⁷⁹ Portanto, a descodificação dessas alegorias sociais possibilita um diagnóstico crítico, com boa visão da situação de indivíduos pertencentes a várias classes e grupos sociais, como a juventude. Assim, a fantasia e o entretenimento podem ser veículos de diagnósticos seriíssimos de nossa época, coisas que os estudos culturais devem analisar e interpretar.

ASSOMBRAÇÕES, GÊNERO E CLASSE NA ÉPOCA DE REAGAN E BUSH

Durante as duas últimas décadas, o gênero terror-ocultismo foi um dos mais populares e bem-sucedidos de Hollywood.⁸⁰ Os filmes de terror sempre lidaram com medos universais e primordiais (medo de morrer, de envelhecer, da decadência física, da violência, da sexualidade, etc.). No entanto, os filmes de terror mais interessantes de nossa época (*O exorcista*, *O massacre da serra elétrica* [*The Texas Chainsaw Massacre*], *Carriê, a estranha*, *Alien*, *O iluminado* [*The Shining*], etc.) apresentam, muitas vezes de forma simbólico-alegórica, medos universais e anseios e hostilidades profundas da sociedade americana contemporânea. Um subtexto desses filmes é a perplexidade e o terror da população diante da crise econômica, das aceleradas mudanças sociais e culturais, do caráter quase epidêmico do câncer, das doenças causadas pela expansão industrial, da AIDS, bem como da instabilidade política e da aniquilação nuclear. A enorme popularidade dos filmes de terror após a década de 1970 leva a crer que algo está profundamente errado na sociedade americana, e o exame desses filmes poderá ajudar a revelar algo sobre a fonte dos medos contemporâneos.

Os anos 1980 também pertencem à era Reagan e Bush, e neste estudo queremos relacionar os anseios sociais da época com a hegemonia conservadora, argumentando que esses fenômenos estão interligados. Os anos 1980 constituíram um período sem precedentes de conflitos de classe,

⁷⁹ Cabe agradecer a influência de Fredrick Jameson. Quanto ao seu uso da alegoria, em que nos baseamos aqui, ver Jameson 1979, 1981, 1990 e 1991, e, sobre Jameson, ver nosso estudo em Kellner, 1989c.

⁸⁰ A revista *Variety* afirmava que, em 1980, os filmes de terror e de ficção científica teriam gerado mais de um terço da renda de bilheteria, prevendo que em 1981 essa fração subiria para a metade. Ver "Terror Sci-Fi Pix Earn 37 percent of Rentals—Big Rise During 10-Year Period" (3 de janeiro de 1981). A revista *Cinefantastique* (Vol. 9, N°s. 3-4 (1980): 72) dizia, numa retrospectiva da década, que metade dos dez filmes mais rentáveis do período são de terror e de ficção científica. A popularidade dos filmes de terror continua até hoje.

com movimentação maciça da riqueza dos setores de classe média e classe trabalhadora para as classes altas, bem como um período de medo, do desemprego, de descer na escala social e de crise para as classes trabalhadoras.⁸¹ Enquanto, nos anos 1970, assistiu-se a uma onda de filmes populares sobre a classe trabalhadora (Kellner e Ryan, 1988), nos filmes da década de 1980 tal característica raramente esteve presente, e o foco recaiu mais nas famílias e nos indivíduos pertencentes às classes média e alta. No entanto, a classe trabalhadora foi frequentemente apresentada como ameaça à classe média, e, como tentaremos demonstrar abaixo, foi muitas vezes estigmatizada em gêneros como os filme de terror.

O amplo panorama dos filmes populares de terror reflete a ressurgência do oculto na sociedade contemporânea, indício de que as pessoas já não controlam a vida cotidiana. Quando as pessoas percebem que já não exercem controle sobre sua própria vida e são dominadas por forças poderosas que estão fora delas, sentem-se atraídas pelo ocultismo. Por conseguinte, durante as fases de crise socioeconômica, quando os indivíduos têm dificuldade de lidar com a realidade social, o oculto se torna uma modalidade ideológica eficaz que ajuda a explicar as circunstâncias desagradáveis ou os acontecimentos incompreensíveis com a ajuda de mitologias religiosas ou sobrenaturais.

Na crise da sociedade alemã, após a Primeira Guerra Mundial, por exemplo, houve uma proliferação de filmes de terror, e a primeira grande onda de filmes de terror americanos apareceu em meados da década de 1930, na depressão. Depois da explosão da bomba atômica, com o aquecimento da Guerra Fria e a corrida armamentista dos anos 1950, surgiu outra onda de filmes de terror e ocultismo, com visões de animais e seres humanos mutantes ou de holocaustos apocalípticos. Com o passar dos

81 Como dizem Ferguson e Rogers:

A combinação de cortes sociais, outras iniciativas orçamentárias e a taxação micamente regressiva produziu forte deslocamento da renda norte-americana para os estratos mais elevados. Entre 1983 e 1985, essa política reduziu em US\$20 bilhões as rendas familiares inferiores a US\$20.000 por ano, enquanto aumentou em US\$35 bilhões as superiores a US\$80.000. Para os situados na base da pirâmide social, com renda inferior a US\$10.000 por ano, essa política produziu uma perda média de US\$1.100 de 1983 a 1985. Para os situados no ápice, com mais de US\$200.000 por ano, o ganho médio foi de US\$60.000. No fim do primeiro mandato de Reagan, a distribuição da renda americana estava mais desigual do que em qualquer período, desde 1947, primeiro ano em que o Census Bureau coligiu dados sobre o assunto. Em 1983, os 40% da população situados mais ao alto da pirâmide receberam uma fatia da renda maior do que em qualquer período desde 1947.

(Ferguson e Rogers, 1986: 130)

anos, a cultura da mídia foi acumulando um verdadeiro tesouro de saber ocultista, e nos anos 1970 e 1980 os americanos se voltaram para o ocultismo em busca de experiências e idéias que os ajudassem a lidar com a crise econômica, a reviravolta política e o mal-estar cultural. Nessa ressurgência do oculto, medos reprimidos e forças irracionais buscaram expressão simbólica que muitas vezes serviram de veículo para ideologias reacionárias nos filmes contemporâneos (por exemplo, a trilogia *O exorcista*, a trilogia *A profecia* [*The Omen*], e vários filmes de monstros, possessão demoníaca e outros em torno de forças ocultas).

Embora os filmes conservadores de terror veiculassem fantasias de confiança nas autoridades e instituições vigentes, como agentes de eliminação do mal, muitos outros filmes não transmitem a confiança de que os males historicamente específicos ou universais possam ser eliminados e contidos. Em vez disso, revelam uma sociedade em crise, onde as forças destrutivas são assoladoras, e as autoridades e os valores convencionais são incapazes de derrotar e eliminar os males que não param de avançar. Por conseguinte, esses filmes muitas vezes não legitimam as instituições e os valores americanos contemporâneos, mas mostram que a violência horrífica e a desintegração social são forças onipresentes e poderosas na ordem social de hoje. Isso se aplica até certo ponto aos filmes que confiam em instituições religiosas para derrotar o "mal" (por exemplo, *O exorcista* e, em maior grau, os filmes mais nihilistas de George Romero, Tobe Hooper, Wes Craven, Larry Cohen e outros, que mostram as instituições e os modos de vida contemporâneos como fontes de terror).⁸²

No estudo que se segue, tentaremos mostrar como os filmes *Poltergeist* lidam com os medos e as inseguranças da classe média no que diz respeito a raça, sexo e posição social. Interpretaremos esses filmes alegoricamente como articuladores de medos que têm raízes profundas e muitas vezes são explorados em gêneros como os filmes de terror, e não em filmes realistas, nos quais poderiam ser dolorosos demais para serem enfrentados e explorados. Os filmes de terror constituem um gênero a tal ponto reacionário que responsabilizam as forças ocultas pela desintegração social e pela falta de controle da vida, desviando assim a atenção dos espectadores das fontes reais de sofrimento social. Contudo, também possibilitam uma crítica radical por apresentarem o sofrimento e a opressão como males causados por instituições que precisam ser reconstruídas.

Os filmes terror da década de 1970, por exemplo, exibiam monstros produzidos na vida familiar e, por isso, poderiam ser vistos como social-

82 Sobre os momentos "subversivos" e "críticos" dessas e de outras obras cinematográficas contemporâneas, ver estudos em Britton, Lippe, Williams, e Wood, 1979; Kellner e Ryan, 1988.

mente críticos, ao articularem por vias cinematográficas as críticas à família feitas pelos movimentos políticos da década de 1960. Filmes como *O massacre da serra elétrica*, *Motel Hell*, etc. apresentavam a família como monstruosa, como fonte de monstros, repetindo, assim, as críticas feministas à família patriarcal. Mas filmes como *Poltergeist* mostram o ataque de famílias bondosas por monstros, servindo então como defesa ideológica da família de classe média, o que transcodifica cinematograficamente os discursos conservadores pró-família dos anos 1980. Contudo, numa visão diagnóstica, mesmo os filmes conservadores de terror revelam ansiedades contemporâneas relativas à família, ao descenso social e à falta de moradia numa economia incerta e numa ordem social em deterioração. Na leitura diagnóstica que se segue, veremos os filmes "de assombração" como indicadores das ansiedades e da desintegração social na sociedade americana contemporânea.

Poltergeist e ansiedade social

Entre os filmes de terror e ocultismo da década de 1980, *Poltergeist* (1982), dirigido por Tobe Hooper, tendo Steven Spielberg como co-diretor e produtor,⁸³ é especialmente interessante porque expressa os anseios subliminares da nova classe média na época de Reagan. *Poltergeist*, ao lado do *ET* (1982), de Spielberg, explora com simpatia e até afeição o ambiente e a vida da nova classe média próspera dos subúrbios americanos e apresenta projeções simbólicas de suas inseguranças e seus medos. Enquanto *ET* apresenta uma alegoria otimista e encantadora dessa mesma classe, *Poltergeist* apresenta seu lado sombrio e seus pesadelos numa história em que o Outro, o Estrangeiro, não é um extraterrestre amigo que chega de fora da sociedade para ajudá-la, mas que emerge ameaçador de dentro do sistema socioeconômico e do subconsciente social para aterrorizar pessoas comuns da classe média, as personagens principais do filme. Portanto, enquanto *ET* é uma fantasia de cunho infantil em torno da esperança, *Poltergeist* é um mergulho simbólico nos medos universais e especifica-

83 Nos créditos, *Poltergeist* aparece como filme de Tobe Hooper: Hooper aparece como diretor e Spielberg como produtor, autor do argumento e um dos escritores. Muito se falou das supostas tensões entre Hooper e Spielberg durante a filmagem e muito se discutiu sobre a real autoria do filme — como empresa coletiva "pertencente" a uma pessoa ou outra. Na verdade, o filme em si é um amálgama de estilos cinematográficos e de preocupações de Hooper e Spielberg. Exibe o talento de Hooper para o suspense, o estranho e o horrendo, bem como as habilidades técnicas de Spielberg e seu gosto pela classe média e pelo ocultismo abstruso.

mente americanos, que assume a forma de pesadelo alegórico, cuja descodificação deve dizer algo sobre a vida cotidiana da era Reagan.

Poltergeist conta as aventuras da família Freeling com o oculto; essa família descobre que sua casa foi construída sobre um cemitério indígena, e que seus espíritos procuram vingar-se dela, por considerá-la invasora. Num dos lances do roteiro, alguns espíritos malignos tentam seduzir a filha vidente de cinco anos, Carol Anne, e levá-la para os mundos dos espíritos. Os pais, para resgatá-la, são obrigados a procurar a ajuda de parapsicólogos e de uma médium.

A unidade familiar de *Poltergeist* é constituída pelo pai, Steve Freeling (Craig T. Nelson), por sua esposa Diane (Jobeth Williams), por uma filha adolescente, Dana (Dominique Dunne), por um jovem chamado Robbie (Oliver Robins) e pela pequena Carol Anne (Heather O'Rourke), a primeira a entrar em contato com as "assombrações". Os Freelings moram numa das primeiras casas construídas na Fase 1 do complexo habitacional chamado Cuesta Vista. O pai é um corretor de imóveis bem-sucedido que vendeu 42% das casas da área - o que, segundo seu chefe, representa mais de setenta milhões de dólares. Como compensação por seus esforços heróicos, ele tem todos os bens desejados pela nova classe média próspera. Os retratos dessa classe e de seus temores de perda de moradia, família e bens é um foco central dos filmes *Poltergeist*.

O nome "Freeling" lembra a ideologia dominante de liberdade, e, dessa perspectiva, um "freeling" é um ser livre, membro de uma classe e de uma sociedade livres de preocupações e inquietações básicas, livres para celebrar e viver o sonho da classe média americana. O hino americano, como referência à "terra dos homens livres"* é ouvido num dos segmentos de abertura e usado como refrão durante o filme, que apresenta imagens icônicas de bandeiras americanas o tempo todo. No entanto, *Poltergeist* trata das ameaças à liberdade e da perda de soberania da classe média de nossos dias, bem como das probabilíssimas perspectivas de descer na escala social num sonho americano que gorou e virou pesadelo.

O filme começa com uma exibição dos novos ícones e objetos da classe média alta, e com uma encantadora vista do ambiente em que vive o novo consumidor próspero, com suas casas de andares escalonados, a indefectível TV a cabo, eletroeletrônicos, enorme profusão de brinquedos para as crianças, maconha e sexo para os pais e uma infinidade de bens de consumo para todas as finalidades possíveis e imagináveis. As imagens ini-

*Todo esse trecho refere-se à presença da palavra "free" no nome da família, cujo significado é "livre". O hino dos Estados Unidos da América tem o nome de "The Star-Spangled Banner" (alusão às estrelas "fulgurantes" da bandeira americana), e um de seus últimos versos fala em "terra dos homens livres" ("land of the free"). (N.T.)

ciais mostram o pai adormecido no sofá diante da televisão. Ao som do hino nacional norte-americano, vemos os pontos da tela da TV configurando a cena em que os fuzileiros navais fincavam a bandeira no pico Iwo Jima, numa evocação do passado heróico dos Estados Unidos. Mas o presente é perturbado. A câmara faz tomadas panorâmicas em todos os aposentos da bela casa, mostrando todos os seus moradores adormecidos. A TV se desliga, e a estática enche a tela. Carol Anne, a moradora mais jovem, se levanta, desce as escadas e pára na frente da TV, conversando com as luzes estranhas que dançam na estática. Toda a família desce e fica olhando para ela, estarrecida. Durante todo o filme, a estática da TV será o sinal de acontecimentos bizarros e ameaçadores.

Depois dessa cena inicial, *Poltergeist* apresenta alguns quadros cômicos da vida no subúrbio luxuoso. Um homem corpulento desce a rua de bicicleta, levando no guidom uma caixa de cerveja em equilíbrio precário. Algumas crianças brincalhonas dirigem seus brinquedos eletrônicos para ele e o fazem cair da bicicleta. As latas de cerveja esguicham e explodem, e ele, desesperado, carrega as latas restantes, ainda explodindo, para casa, onde um grupo de homens de meia idade assiste a um jogo de futebol americano pela TV. Os prazeres do jogo em comunidade são logo interrompidos: o televisor do vizinho ao lado está ligado na mesma frequência de controle remoto, e as crianças do vizinho mudaram para um programa infantil, motivo de consternação dos fãs do futebol. O dono da casa corre para fora, a fim de negociar um acordo de paz com o vizinho, que, no entanto, insiste nos direitos dos filhos, e os dois pais de família ficam bombardeando suas respectivas TVs com o controle remoto, o que vai alternando o futebol com o programa infantil, numa alternância de consternação e alegria dos espectadores esportivos e mirins.

As cenas iniciais pintam imagens da perda de controle sobre a tecnologia, o que permeará todos os filmes *Poltergeist*. Perda de controle sobre a tecnologia que servé de tropo para o medo da perda de soberania e de poder sobre o meio ambiente. Em particular, nos anos 1980, havia o medo de que a televisão tomasse conta do tempo de lazer e do espírito dos jovens; e *Poltergeist* articula esse medo numa parábola em que a pequena Carol Anne é sugada para um televisor que funciona como porta para o "outro mundo", dos espíritos. A menina fala com o "pessoal da TV" na seqüência de abertura, em que suas mãos pousam de leve sobre a tela cheia de estática no fim da programação do dia. À medida que o filme avança, a televisão vai desempenhando papel cada vez mais importante na trama.

As cenas do televisor dos Freelings e as da interação da família e dos vizinhos com ele também retratam ironicamente a dialética entre espaço público e privado no subúrbio americano hoje em dia. Esses americanos compartilham o espaço público da televisão, das comunicações de massa

e da cultura de consumo, e, em sua maioria, participam da cultura comum dentro do recesso de seus lares. A comunidade retratada, em seu lazer, é unida por objetos de diversão e entretenimento: brinquedos, televisão, esportes, cerveja e outros bens comuns. É uma comunidade frágil: sem a TV, por exemplo, dissolve-se o grupo que assiste à partida de futebol nos fins de semana. A maioria dos americanos que vivem em subúrbios de classe média não conhece seus vizinhos, a não ser que pratiquem juntos atividades de lazer. A cena do "controle remoto" mostra que o compartilhamento do espaço suburbano produz conflitos e sobreposições; mostra também que a "amistosidade" suburbana é fraca ou inexistente. Também retrata um novo tipo de comunicação e de tecnologia que os indivíduos ainda não entendem e não controlam plenamente.

O crucial é que a família se afasta da comunidade suburbana e se fecha em si quando a crise de assombração se desenvolve. Os vizinhos são de pouca ajuda e só aparecem quando as assombrações destroem a casa dos Freeling e ameaçam a vizinhança. Na verdade, *Poltergeist* projeta a visão de que a unidade e a instituição social mais orgânica, sólida e viável da vida suburbana é o núcleo familiar de classe média. Spielberg e seus colaboradores apresentam cenas positivas e ternas da vida familiar da classe média sem a distância satírica ou irônica de muitos cineastas contemporâneos (Altman, de Palma, Woody Allen e outros críticos liberais e radicais da família).

Depois de apresentar a família Freeling em outra cena importante, as crianças são enfiadas na cama, e Steve e Diane ficam sozinhos em seu quarto. A mulher, com um baseado na mão, começa a garrular, falando de coisas passadas, o que nos leva de volta para os anos 1960. A cena sugere que a juventude "paz e amor" cresceu, se casou e agora comanda uma família. O marido, porém, está absorto numa biografia de *Ronald Reagan: The President, The Man*. Acaba largando o livro e começa a bolinar com a mulher. Brinca de fera, cochicha no ouvido dela, e Diane suspira, "Ai, eu adoro quando você diz obscenidades!" A cena é cortada e passa para as crianças no quarto: estão acordadas e com medo das trovoadas. Além dos trovões e dos relâmpagos, uma árvore lúgubre projeta sombras sobrenaturais por todo o quarto, esgares ameaçadores de um palhaço (imagem icônica inspirada num filme anterior, *Pague para entrar, reze para sair [The Funhouse]*, de Tobe Hooper, que reaparecerá periodicamente como sinal de ameaça), e as assombrações começam a lançar coisas por todos os lados.

Na noite seguinte, durante uma tempestade mais forte ainda, os ramos de uma árvore gigantesca arrancam o jovem Robbie pela janela do quarto, e os pais, desesperados, o libertam das forças da natureza em fúria. Nesse ponto, Carol Anne desaparece, a família entra em estado de pânico, e o filme entra no campo da alegoria ocultista. *Poltergeist* apresenta o espetáculo alegórico de uma família que se mantém unida diante das experiências ad-

versas que ameaçam desagregá-la. As cenas de separação em todo o filme expressam o medo da desintegração iminente da família e do afastamento do refúgio familiar. Quando as assombrações se tornam mais destrutivas, Carol Anne é levada misteriosamente para um mundo subterrâneo, a filha adolescente passa a ficar cada vez mais tempo com os amigos, e o jovem é mandado para a casa dos avós, acompanhado de seu cão. O pai também é afastado por exigências do emprego, mas acaba pondo a família acima do trabalho (no fim, sai do emprego e se muda com a família). Há freqüentes declarações de amor e retratos vivos dos laços de família. A mãe, em especial, é o centro moral e físico da família e demonstra estar disposta a arriscar a vida pelos filhos, enquanto conserva a coragem em face das adversidades.

Além disso, ao contrário dos filmes típicos de terror, em que os indivíduos freqüentemente agem de modo desastrado, em *Poltergeist* as personagens agem de modo racional, com cooperação mútua e coragem. O pai parte para Stanford e convoca um grupo de parapsicólogos que vai investigar os fenômenos; eles, por sua vez, chamam uma espírita, Tangina (Zelda Rubinstein), que diz à família como lidar com as assombrações e trazer a filha de volta. Com a orientação da espírita, a mãe entra no mundo dos espíritos para resgatar a filha - o que revela a profundidade de seu amor e a preocupação com a filha. É significativo que as mulheres desempenhem o papel-chave no resgate de Carol Anne, o que reforça a imagem tradicional da mulher como protetora e nutriz das crianças.

Além de representar os medos da desagregação familiar, *Poltergeist* lida com a angústia de perder a casa ou de vê-la desmoronar. O sonho americano, tradicionalmente, está centrado na compra da casa própria; nos anos 1980, época de desemprego crescente, recessão econômica e diminuição do poder aquisitivo, o medo de perder o lar ou de não ser capaz de mantê-lo cresceu. Stephen King, autor de livros populares como *Carrie*, *The Shining*, *The Stand*, etc. - que, em si mesmos, constituem fértil manancial de alegorias simbólicas sobre os anseios americanos contemporâneos -, escreve acerca de *The Amityville Horror (A cidade do horror, 1979)*, precursor ocultista e lúgubre de *Poltergeist*:

O subtexto do filme é a crise econômica. (...) Aos poucos, vai causando a ruína financeira da família Lutz. O subtítulo do filme poderia ter sido "O horror do encolhimento da conta bancária". (...) *The Amityville Horror*; por trás de sua história exterior de assombrações, é na verdade um espetáculo do desmoronamento financeiro.⁸⁴

84 Stephen King, "Why We Crave Terror Movies," *Playboy* (janeiro de 1981): 237.

Também *Poltergeist* mostra uma casa que, de forma gradual mas inexorável, vai desmoronando. Seus aposentos se tornam inabitáveis; as máquinas e os aparelhos eletrônicos não funcionam ou funcionam sem controle, os objetos e os brinquedos se desintegram. Por fim, a casa literalmente vem abaixo, e a família precisa fugir. Essa alegoria da casa assediada explica, em parte, a eficácia do filme na manipulação de seu público: os espectadores se identificam com aquela família comum da classe média numa casa que está sempre criando problemas e que acaba por expulsá-la. Essa é uma história de terror contemporânea para os donos da casa própria e aspirantes a tal, muitos dos quais perderam a casa durante a era Reagan-Bush.

O horizonte social de *Poltergeist* é, portanto, a perda da casa e a desagregação da família durante uma época de insegurança econômica e de fragmentação social, na qual muitas pessoas perderam a casa própria, a taxa de divórcios foi superior a 50 %, e a classe média alta caiu para estratos sociais mais baixos. O campo discursivo do filme consiste na defesa da família e na expressão de ansiedades sociais referentes à casa e à família. As ameaças à segurança da classe média são, porém, projetadas nas figuras das assombrações que, alegoricamente, funcionam como veículos das forças socioeconômicas capazes de desagregar a família e de levar muitas delas a perder a casa própria e a descer na escala social.

Como se vê, a fonte da perturbação pelas assombrações foi a decisão da imobiliária, onde o pai trabalha, de construir o complexo habitacional em cima de um cemitério, depois da retirada das lajes, mas sem a retirada dos esqueletos. Em cenas de zumbis que lembram o clássico do terror *A noite dos mortos vivos* (*The Night of the Living Dead*), os mortos saem da terra e aterrorizam o bairro. O filme, portanto, põe em jogo o medo de que a exploração imobiliária destrua o meio ambiente e perturbe o delicado equilíbrio ecológico - outra preocupação contemporânea, cerne das lutas atuais pela limitação do crescimento e do desenvolvimento suburbano.

No entanto, as assombrações também representam o medo da alteridade racial, e o filme pode ser interpretado como medo da invasão racial e da destruição da utopia da classe média suburbana. Os monstros de *Poltergeist* aparecem como monstruosidades de pele escura, alteridade da "normalidade" da classe média branca. O medo do Outro racial está ligado ao medo do Outro classe-trabalhadora em *Poltergeist*. Alguns operários aparecem no começo da trama para trabalhar na piscina de uma família (a piscina, em si, é um símbolo da prosperidade da classe média); são tipos amonados, de outra etnia, e parecem um tanto rudes e vagamente ameaçadores. Dois deles olham com interesse para a filha adolescente, que reage com gestos obscenos, para divertimento da mãe. Logo depois, um dos operários abre a janela para tomar o café oferecido pela mãe e belisca alguns alimentos que estão em cima da pia. A mãe o surpreende e o repreende com bom

humor, chamando-o de "Bluto" (nome esquisito, talvez inspirado no operário ameaçador de *Popeye*); nome adotado também pela personagem de John Belushi em *Clube dos cafajestes* (*Animal House*).

Portanto, os filmes de terror mobilizam o medo do Outro e traçam linhas divisórias entre normalidade e anormalidade, bem e mal. A bondade está na normalidade familiar da classe média, e a Alteridade está na classe trabalhadora e em Outros raciais como os indígenas dos filmes da série *Poltergeist*. Dessa perspectiva, os monstros ameaçadores representam, alegoricamente, as forças raciais e sociais que ameaçam a estabilidade da classe média. Tais representações cinematográficas transcodificam os discursos conservadores - porém ansiosos - em favor da família, discursos esses correntes na época, que louvavam a família e estigmatizavam a alteridade.

Outro importante subtexto do filme é o medo da televisão. Carol Anne primeiramente é enfeitada pelas assombrações através do televisor e depois desaparece - de fato, quantas crianças americanas foram tragadas pelo televisor! As assombrações e a voz sem corpo da menina, depois que ela desaparece, comunicam-se através do televisor do mesmo modo como muitos americanos recebem comunicações do mundo exterior. Como vimos, a estática do televisor é uma imagem icônica de perturbação em todo o filme, e o aparelho está constantemente ligado. Durante as cenas em que os parapsicólogos tentam analisar a situação, instalam-se câmaras e aparelhos de videocassete de última geração por toda a casa. As assombrações são, de fato, filmadas e vistas num aparelho de videocassete, numa demonstração da possibilidade de reprodução mecânica e exibição instantânea de tudo na sociedade da mídia.

As imagens da vigilância por vídeo também podem expressar o medo de que o Grande Irmão esteja vigiando, de que as novas tecnologias invadam a privacidade, de que um novo panóptico tecnológico esteja a caminho.⁸⁵ Vemos aqui, num retrato simbólico, o poder que a televisão tem de cativar o público, espiar as pessoas e transformar-se em centro organizador do lazer. O medo de que a televisão venha a substituir totalmente o cinema com certeza é grande em Hollywood e talvez seja uma preocupação de Spielberg e de seus colaboradores. Na cena final, quando, depois de perder a malfadada casa, a família vai para o Holiday Inn, nós a vemos trazendo o televisor de dentro de casa para a sacada. A platéia ri e aplaude, os diretores do filme sorriem nervosamente, e todos

85 Em *Vigilar e punir*, Michel Foucault (1979) analisa o sistema de vigilância desenvolvido no início do século XIX por Jeremy Bentham, chamado "panóptico"; trata-se de uma estrutura arquitetônica que possibilitava vigiar constantemente prisioneiros, estudantes, trabalhadores, etc. Com as novas tecnologias, seria possível criar uma aterrorada sociedade panóptica com vigilância *high-tech*, à moda do 1984 de Orwell.

voltam para casa; mais cedo ou mais tarde - provavelmente mais cedo - vão ligar o televisor.⁸⁶

As filmagens do hotel, no fim, revelam um tema subjacente do filme, segurança *versus* insegurança. O que poderia ser mais seguro do que o Holiday Inn, esse símbolo da mesmice da classe média, onde todos sabem de antemão que vão receber o mesmo quarto com os mesmos móveis no país inteiro? *Poltergeist* dá indícios da intensa insegurança da classe média na era Reagan, quando era crescente o medo de perder o emprego, a casa e o controle sobre a vida e as coisas possuídas. Contém um panorama do medo em face da crescente impotência diante da força e da avidéz empresarial, da economia fora de controle e das rápidas mudanças culturais. Reproduz o medo da desintegração familiar explorada por Reagan e pela Nova Direita, o medo da televisão e da perda do controle sobre os filhos. Revela que a era Reagan foi uma época de medo e apreensão para a classe média e a classe trabalhadora diante da intensificação das ameaças à subsistência e ao bem-estar.⁸⁷

Poltergeist também toca de leve no medo da sexualidade do adolescente numa das cenas finais, quando a filha adolescente aparece com uma grande mancha roxa no pescoço, o que nos leva de volta para uma cena anterior, em que, com ar de entendida, ela reage à notícia de que a família vai passar a noite no Holiday Inn: "Ah, me lembro do lugar", e a mãe a olha com expressão de tolerância divertida.⁸⁸ Antes, na cena do baseado no quarto, a

86 O medo da televisão tem sido uma obsessão nos últimos filmes de Spielberg. No começo de *Poltergeist*, alguém pede às crianças que não façam brincadeiras brutas, e Carol Anne é induzida a ir ver TV: quando liga o televisor, está passando um *western* violento! Em *ET*, quando o alienígena assiste à televisão pela primeira vez, comunica seus pensamentos e sensações ao jovem, que está na escola (ao que tudo indica, conseguiram atingir algum tipo de "fusão mental"). Quando o ET vê uma cena violenta na TV, o menino fica violento na escola; o ET vê John Wayne beijando Maureen O'Hara, o menino beija uma menininha da escola. O medo de que as crianças imitem o que vêem na TV é disseminado na sociedade americana de hoje e simbolicamente retratado em *Poltergeist* e *ET*; essa preocupação surgiu nas discussões sobre a violência na mídia e a influência de programas como *Beavis and Butt-Head* sobre os jovens. Não é por acaso que, quando o menino do filme *ET* vence a parada e consegue cabular a aula e ficar com o novo amiguinho, a mãe avisa: "Nada de TV!"

87 Sem dúvida, os operários da indústria, mais do que a classe média, viram-se diante de um desastre econômico durante a "desindustrialização" dos Estados Unidos, mas essa situação, como veremos depois, talvez tenha sido *horrível e real demais* para ser abordada por Hollywood; dessa forma, as angústias dos trabalhadores e da classe média foram projetados nos filmes de terror, que apresentaram principalmente famílias de classe média.

88 Há um "folclore" cinematográfico em torno desse filme. A jovem atriz que representava a filha adolescente foi vítima de morte violenta (assassinada por um namorado ciu-

mão se lembra de que seu pai a examinava para ver se ela tinha manchas roxas. Portanto, em oposição ao ataque à prática do sexo por adolescentes, feito por setores da Nova Direita, *Poltergeist* parece projetar uma visão liberal da tolerância e da aceitação da liberdade sexual.⁸⁹

Poltergeist põe em confronto medos originários da desintegração do corpo e da morte e medos específicos da nossa era. Todos os filmes de terror tiram proveito das ansiedades criadas pelas mudanças rápidas em que a vida deixa de ser controlável e se multiplica ou sofre mutações em ritmo rápido, ou então se desintegra e se desfaz com assustadora velocidade e intensidade. Os filmes de terror apresentam imagens horríficas da vida enlouquecida e manipula medos que sentimos da doença, da desintegração do corpo e da morte. Uma seqüência impressionante de *Poltergeist* confronta alegoricamente uma versão contemporânea do medo universal da mutação do corpo: o medo do câncer numa época em que uma em quatro pessoas cairá nas garras dessa doença temível, da qual morrerá uma em cada cinco pessoas. Muitos filmes de terror contemporâneos tiram proveito desse medo, mostrando corpos em rápida mutação, vítimas da decadência e de alterações anormais. A prevalência de imagens de rápida mutação do corpo em filmes recentes de terror retrata simbolicamente, a nosso ver, as representações do câncer em ação em cena acelerada, como nos filmes de Walt Disney sobre a natureza, que costumavam mostrar o crescimento das plantas e dos animais com fotografias feitas a intervalos. Se essa intuição estiver certa, então o profundo medo do câncer e da desintegração do corpo é responsável por parte da fascinação e do horror com que o público assiste à bizarra mutação dos corpos durante os filmes de terror. *Poltergeist*, por exemplo, mostra um cientista de Stanford indo à cozinha e tirando um bife da geladeira. Vemos o pedaço de carne sofrer uma metástase cancerosa, soltando excrescências e órgãos estranhos diante de nossos olhos. O cientista, apavorado, vai para o banheiro, lava o rosto e, olhando-se no espelho, vê sua face transformar-se em carne putrefata. Embora essa alucinação desapareça, ele sai da casa e não volta mais.

Assim também, as espetaculares cenas dos mortos que voltam à vida em *Poltergeist* põem-nos diante da carne em decomposição, o que repre-

mento), o que deu origem a rumores de cumplicidade sobrenatural; esses rumores ganharam mais força quando Heather O'Rourke, que fez o papel de Carol Anne, também morreu alguns anos depois.

89 Os filmes de perseguição costumavam apresentar um ataque mais concertado à sexualidade na adolescência, matando invariavelmente a jovem após um contato sexual; esses filmes contêm uma curiosa mistura de moderna titilação sexual e punição tradicional do comportamento sexual "imoral"; também contêm uma mistura de aspectos de filoginia e misoginia, como quando transformam as jovens em alvo de punição, mas mostram algumas mulheres fortes reagindo como sobreviventes.

senta literalmente o medo da morte e da desintegração. Também vemos a lividez prematura da mãe após a viagem ao mundo dos espíritos - outra apresentação simbólica do medo do rápido envelhecimento. Finalmente, o filme tira proveito das esperanças de vida após a morte e do medo de que ela seja infernal - uma das fontes de poder da religião fundamentalista -, retratando-a como uma vida povoada por monstros que atormentam os não eleitos, e não um reino de salvação espiritual, que o filme apresenta como a bem-aventurança reservada aos eleitos.

Poltergeist, portanto, apresenta um panorama de imagens simbólicas dos pesadelos americanos contemporâneos. Sua força provém do uso de medos reais e da sua apresentação simbólica, graças à qual as pessoas podem sentir suas ansiedades subconscientes na segurança do filme, por meio de uma máquina ideológica que atenua e tranqüiliza seus medos por mostrar que a família consegue escapar. *Poltergeist* apresenta a paisagem da consciência contemporânea de um modo mais contundente que o feérico *ET*, revelando que, na era Reagan, seus contornos são de medo, consumismo e vida familiar, com disposição para se acreditar em qualquer coisa e fazer de tudo para sobreviver.

Embora *Poltergeist* dê pistas sobre a rapacidade do capitalismo moderno, que destrói a terra, explora as pessoas e até ameaça a sobrevivência humana, a fonte real das ansiedades é deslocada para o oculto. Por isso, embora esse e outros filmes recentes de terror conttenham alegorias sobre esse tipo de angústia, o público é orientado para o espetáculo de terror oculto, e não para o *show* de terror da vida contemporânea nos Estados Unidos. A metafísica irracional-ocultista de filmes como *ET* e *Poltergeist*, portanto, enfraquece a percepção social presente no filme e fortalece o irracionalismo avassalador da sociedade americana, que se torna manifesto em campanhas pelo despertar religioso, em cultos, no espiritualismo *new age*, etc.

Na verdade, vários dos filmes mais importantes de Spielberg são permeados de um ocultismo nebuloso que T.W. Adorno caracterizou sagazmente como "metafísica dopadora" (1974: 24). Embora as incursões de Spielberg e companhia no sobrenatural permitam vivenciar de forma simbólica as ansiedades que as pessoas poderiam não ser capazes de enfrentar numa narrativa mais realista, seus filmes da década de 1980 tendem a projetar medos reais nas ameaças de espíritos malignos e esperanças na libertação por algum extraterrestre benfazejo (*Contatos imediatos do terceiro grau* [*Close Encounters*], *ET*), ou por super-heróis como Indiana Jones em *Caçadores da arca perdida* (*Raiders of the Lost Ark*). As máquinas ideológicas de Spielberg com extrema frequência convocam o público para fantasias escapistas, para a afirmação conservadora dos valores da classe média, dos heróis míticos tradicionais e das formas da cultura popular tradicional. Ao contrário dos cineastas mais críticos de Hollywood, que dis-

secam os mitos dominantes e questionam os valores vigentes (por exemplo, Altman, Scorsese, Allen, etc.), Spielberg é um contador de histórias e criador de mitos que afirma pólos opostos: valores e estilo de vida da classe média, por um lado, e ocultismo transcendente, por outro.

A atenção dada ao oculto na cinematografia hollywoodiana pós-exorcista (1973) representa uma crise ideológica da sociedade americana, posto em foco uma sociedade em crise cujas instituições estão sendo atacadas por várias forças. Alguns dos filmes mais populares de terror e ocultismo (*O Exorcista*, *A profecia*, *Carrie*, *a estranha*, *A cidade do horror*, *O iluminado*, etc.) retratam uma sociedade em desintegração que é incapaz de lidar com os males apresentados nos filmes. Na maioria desses e de outros grandes sucessos de Hollywood, a salvação ou solução para os problemas retratados, se houver, aparece na forma transcendente de alienígenas ou extraterrestres, da igreja ou do mundo espiritual, ou então de super-heróis vindos de outros mundos ou de outros tempos, como Super-homem, Batman, Conan ou Indiana Jones. O recurso ao passado ou ao transcendental na busca de heróis, valores e legitimação, porém, não legitima eficazmente as instituições da sociedade existente e dá indícios de uma crise de legitimação na sociedade americana contemporânea (Habermas, 1975).

Poltergeist, é verdade, tenta retratar positivamente a família e o estilo de vida da classe média, mas há contradições ideológicas na obra de Spielberg entre a tentativa de exaltar as instituições e os valores vigentes da classe média e a busca de salvação em extraterrestres ou no espiritualismo. Em seus filmes também se encontram pistas de que as instituições e os valores vigentes carecem de vitalidade. Em *Contatos imediatos do terceiro grau*, o marido abandona a família para tentar realizar a fantasia de entrar em contato com os alienígenas de OVNI; em *ET*, a ausência do pai (separado da mãe e morando no México com uma nova namorada) pode ser vista como uma razão psicológica para que o menino se ligue por laços de amizade e amor ao extraterrestre; e, embora em *Poltergeist* tenhamos um retrato especialmente forte da família como instituição viável, o restante das instituições dominantes, especialmente o poder econômico, é apresentado de forma crítica.

Portanto, embora em *Poltergeist* seja evidente uma ideologia da família, não há legitimação ideológica da política econômica americana. Desse ponto de vista, o recurso ao oculto e aos valores transcendente-espiritualistas dos recentes filmes de Hollywood revela o malogro da indústria cultural em oferecer legitimação ideológica eficaz ao capitalismo americano contemporâneo. Apesar disso, seja lá o que se pense do ocultismo de Spielberg ou de sua afirmação dos valores da classe média, sua obra é valiosa por lançar luzes sobre a sociedade americana contemporânea e revelar os medos, as esperanças e as fantasias da nova classe média próspera dos subúr-

bios. Em Steven Spielberg, essa classe encontrou seu cronista e ideólogo. Suas fantasias são permeadas de ideologias que devem ser examinadas, decodificadas e criticadas pelas pessoas que se interessem por entender a sociedade e a cultura americanas nos dias de hoje.

Poltergeist II e a crise do patriarcado

O filme *Poltergeist* original é uma produção brilhante, que combina o gosto pelo macabro e as imagens impressionantes de Tobe Hooper com o talento cinematográfico de Spielberg. A câmara flui e está constantemente em movimento durante todo o filme, produzindo imagens e justaposições contundentes; a iluminação cria alguns efeitos surpreendentes do sobrenatural; a edição é ágil, e o filme é absorvente do começo ao fim. *Poltergeist II: O outro lado* (1986), de Brian Gibson, ao contrário, é cinematograficamente medíocre, e sua "trama" mirabolante vai mais longe no oculto e no sobrenatural. No entanto, o ocultismo bobo do filme apresenta uma alegoria dos medos da classe média, e é dessa perspectiva que o examinaremos.

Carol Clover (1992) mostra como as mulheres são privilegiadas no primeiro *Poltergeist*. Filha e mãe possuem mais poder de intuição e clarividência, os parapsicólogos são chefiados por uma mulher, e há uma médium, o que apresenta as mulheres como figuras mais poderosas. O pai é mostrado como um desamparado e, em geral, fica observando de fora, enquanto as mulheres controlam o discurso e os acontecimentos (só as mulheres, por exemplo, participam de uma longa discussão sobre a morte e a vida no além). Clover deixa de analisar, porém, de que modo o filme expressa a crise do patriarcado produzida pelas mulheres fortes que ameaçam o poder do pai, o que o obriga a reafirmar sua força e superar a crise no segundo filme *Poltergeist*. O foco que essa autora põe no importante papel do gênero nos filmes de terror contemporâneos também tolda a importância do papel das classes e das raças, assim como o seu argumento de que os filmes de terror muitas vezes privilegiam as mulheres em detrimento dos homens deixa de detectar a importância da ressurreição do poder masculino em *Poltergeist II*.⁹⁰

Na verdade, o pai, mais ou menos relegado ao segundo plano no primeiro *Poltergeist*, é figura central no segundo. O filme começa um ano depois; o chefe de família está desempregado, e a família mora com a mãe

⁹⁰ Clover (1992) deixa de ver que *O Exorcista* e muitos filmes de terror contemporâneos são antifeministas e contrários às mulheres independentes e fortes, preferindo ver o gênero como cabalmente favorável às mulheres; de fato, como a maioria dos gêneros, este tem um lado reacionário e um lado progressista, como veremos neste estudo.

da mulher. Ele diz que sente falta do emprego e que gostaria muito de voltar para casa. Queixa-se da companhia de seguros, que não os reembolsou pela perda da casa, expressando ansiedades atuais em torno das instituições burocráticas e do poder econômico. Também faz piada com seu "movimento descendente" na escala social, mas é pintado como um ser completamente ineficaz e patético, incapaz de melhorar. Por isso, sua família é obrigada a morar na casa da sogra, e o pai parece impossibilitado de fazer qualquer coisa para conseguir que a companhia de seguro reembolse a perda da casa e para voltar a trabalhar. Assim, a família representa uma crise cabal do patriarcado e expressa o medo masculino de perder a casa, o emprego e o auto-respeito numa economia em declínio e numa ordem social em desintegração.

Na narrativa do filme, a família Freeling é novamente ameaçada pela perda da filha, dessa vez devido à intervenção de um misterioso pregador chamado Kane, representado por Julien Beck, que, na época, estava para morrer de câncer e projetava uma figura emaciada, fantasmagórica, cadavérica.⁹¹ Kane é apresentado como um ser demoníaco, que tenta conduzir Carol Anne para o mundo dos espíritos, e é representante de uma classe trabalhadora pouco instruída e malevolente, uma mistura do falso pastor desempenhado por Robert Mitchum em *O mensageiro do diabo* (*The Night of the Hunter*, 1955) e do briguento sulista que costuma ameaçar a classe média nos dramas convencionais de terror e crime criados por Hollywood.

Na trama oculta, Kane é líder de um culto religioso e levou um grupo de fundamentalistas fanáticos à Califórnia no século passado. Moravam numa caverna, debaixo da atual casa dos Freeling, acreditando que o mundo ia acabar. Os membros da seita religiosa, porém, mudaram de idéia e tentaram sair da caverna quando a previsão do fim do mundo não se concretizou, mas estavam encurralados, pois Kane vedara a entrada com uma pedra. Correu voz de que a seita fora exterminada por indígenas, mas, na trama oculta, os espíritos de seus participantes continuavam morando, com alguma regularidade, na caverna que ficava debaixo do cemitério sobre o qual a casa dos Freeling estava construída, sendo incapazes de passar para "o outro lado". Os espíritos se sentem atraídos por Carol Anne, que eles vêem como um ser bom e inocente, capaz de levá-los "para a luz", para "o outro lado". Em compensação, o malvado Kane - apresentado como uma figura diabólica - parece querer transportar Carol Anne para o mundo dele e usar seu poder sobre ela para voltar a ter controle sobre seu "rebanho". Dessa perspectiva, Kane representa o patriarcado operário irracional e au-

⁹¹ Beck, sem dúvida, foi o fundador do *Living Theater* de vanguarda e durante toda a vida foi um radical.

toritário que Steve Freeling deve superar para ser um bom chefe de família da classe média.

Vista alegoricamente, a perturbação causada pelos fantasmas está superdeterminada: no primeiro *Poltergeist*, é focalizada a zanga dos espíritos devido à profanação do cemitério; no segundo, o foco é constituído por brancos pobres. A imagem dos religiosos brancos e pobres encurralados na caverna representa o medo da classe média, de que a descensão social a empurre para semelhante estado de desamparo. As imagens em *flashback* que mostram esses brancos pobres são uma advertência subliminar aos espectadores, de que eles também podem cair naquela condição. Cumulativamente, as imagens dos espíritos dos brancos pobres e dos mortos a assombrarem a classe média branca transcodifica seus medos e ansiedades relativas à invasão por outras raças e classes numa época de insegurança económica e social.

Poltergeist II, portanto, continua aprofundando-se nos medos contemporâneos relativos a questões raciais, de classe, gênero e sexualidade de maneira ainda mais completa e extravagante do que o primeiro. Esse filme foi lançado em 1986, durante uma recessão reaganista em que era crescente o medo do desemprego e da perda da casa e do controle sobre a vida. Mais uma vez, mostra-se uma tecnologia descontrolada; uma das cenas iniciais apresenta um aspirador de pó que se recusa a obedecer, e durante todo o filme, o carro do pai está em pane, o que talvez expresse o medo da perda ou da falta do automóvel, sinal especial de prestígio e poder para a classe média. Agora a família é ameaçada pelos espíritos dos brancos pobres que querem sair da dimensão espiritual e pelos espíritos do cemitério sobre o qual a casa foi construída. Em conjunto, os filmes *Poltergeist* representam alegoricamente o medo de que monstros vindos de classes mais baixas e de outras raças destruam a utopia suburbana da classe média.

Mais uma vez, os fantasmas vêm assombrar a família, e novamente são as mulheres que entram em contato com o mundo espiritual. O filme nos apresenta a avó (desempenhada por Geraldine Fitzgerald), em cuja casa os Freelings estão morando; ela também possui poder oculto e se comunica do "outro lado" com Carol Anne, depois que morre. Mas dessa vez o pai também precisa lidar com os espíritos e provar que é "homem" suficiente para chefiar a família. A certa altura, o pregador Kane se mostra a Steve e passa-lhe um sermão:

A quem sua família recorre quando tem problemas? A *ele* [Taylor], não é? Eles não confiam mais em você, e o seu medo é de não ser *homem* suficiente para manter essa família unida! Agora, deixe-me entrar. *Deixe-me entrar!*

O chefe de família é ajudado por Taylor, indígena (Will Sampson) que aparece como "mago prestativo" (tradicional motivo dos contos de fada) e

também lhe faz uma admoestação sobre suas responsabilidades e a necessidade de assumir o controle. A certa altura, o pai vai com ele a uma cerimônia da "tenda do suor", numa cena de solidariedade masculina em que ele supostamente recupera parte de seu poder patriarcal perdido. Ganha uma pena, que ostenta com orgulho como um totem desse poder perdido que ele espera resgatar.⁹²

No entanto, ainda lhe faltam poder e determinação, e, numa cena-chave, ele se volta para os espíritos do álcool, embebedando-se com tequila, do tipo que tem uma larva na garrafa. No plano oculto, Kane se introduz na larva, a fim de usar o pai fraco para arrebatá-la a filha. O pai engole a larva e fica "possuído". A possessão assume a forma de violento desejo de fazer sexo com a mulher, e, como esta se recusa, ele tenta violentá-la. Numa luta feroz com o monstro, a larva lhe sai pela boca, agora no formato de cobra gigantesca, que - depois de um grotesco parto metamórfico - assume a forma de Kane! A figura larva/cobra/monstro/Kane simboliza os perigos da sexualidade descontrolada da classe trabalhadora e equipara Kane a um poder monstruoso e ameaçador.⁹³

O pai, porém, acaba por redimir-se e novamente assume o controle da família. A família se une para voltar a Cuesta Verde, cenário do lar destruído. Vão todos juntos para a caverna onde Kane e seus seguidores estão presos. Os espíritos malignos apoderam-se de Carol Anne e da mãe, mas com a ajuda de Taylor, o indígena, pai e filho vão para o "outro lado" e resgatam mãe e filha. O pai prova, assim, que é digno de reassumir o poder patriarcal e restabelece a unidade da família. Depois de escapar da caverna, a família é vista de novo no seu bairro, presumindo-se que deva retomar sua vida feliz e próspera dos subúrbios americanos habitados pela classe média.

92 Clover apresenta o indígena Taylor como representante de uma natureza mais feminina, com a qual o chefe de família precisa entrar em contato (1992: 94), mas deixa de ver o significado da crise do patriarcado, que Steve precisa superar, e o tema da ressurreição do poder masculino; também não vê o recolhimento na tenda do suor como manifestação de solidariedade entre homens a reanimar o poder masculino. Em vez de representar o feminino *per se*, Taylor representa uma sabedoria sobrenatural mais tradicionalista contra a ciência e a razão "normais"; por isso, a mensagem, em última análise, é que Steve deve tornar-se mais masculino e mais sábio para reassumir o poder fálico ameaçado.

93 Clover (1992: 106f.) vê a seqüência do "parto" como uma expressão positiva da transgressão/mistura de identidades sexuais e, de modo geral, valoriza as frequentes imagens de parto dos filmes de terror contemporâneos como demonstração do papel positivo e forte das mulheres no gênero. Mas essas cenas de nascimentos monstruosos — que circulam por filmes de terror como a série *Allen, A Coisa* e muitos outros — podem ser vistas como imagens extremamente negativas dos processos biológicos; portanto antifemininas, pois projetam idéias negativas do nascimento, como coisa monstruosa, e das mulheres como portadoras de monstruosidades.

Logo, o pai reconstituiu sua identidade de chefe de família e restabeleceu a autoridade masculina em contato com o irracional, o tradicional e o heróico, tornando-se um verdadeiro patriarca da classe média. Assim também, a família é reconstituída como unidade positiva e integral, sobrepujando as ameaças e os desafios à sua integridade. Ao contrário dos filmes de terror de épocas anteriores, que mostravam a família como produtora de monstruosidades e horror, nos filmes *Poltergeist* a família sobrevive às ameaças vindas de monstros de fora, "outros" que põem em perigo a normalidade da classe média. Tais filmes, portanto, constituem defesas ideológicas do núcleo familiar da classe média, que é por eles louvado.⁹⁴

DIAGNÓSTICO CRÍTICO: DE *POLTERGEIST* A *SLACKERS* E *BEAVIS AND BUTT-HEAD*

Na nossa leitura dos filmes *Poltergeist*, as "assombrações" representam ameaças vindas de "Outros" sociais e raciais que põem em risco a normalidade da classe média; esses filmes expressam os medos vividos hoje em dia pelas famílias de classe média numa economia insegura e numa ordem social em desintegração. Os dois mostram a vida da classe média como algo fora de controle, ameaçado de dissolução. Contudo, o restabelecimento da ordem patriarcal reunifica a família. As imagens mais pungentes de *Poltergeist II* mostram a família enquadrada em tomadas separadas a unirse como unidade familiar restabelecida. Os dois filmes mostram a desagregação e a reintegração de uma família, numa fantasia cinematográfica de uma época na qual as famílias de verdade estavam sendo desagregadas por uma economia e uma ordem social desintegradoras. Na realidade, a perda da casa e do emprego e a ameaça de sofrer atos criminosos e de descer na escala social eram e ainda são medos bem reais nos Estados Unidos hoje

⁹⁴ Não incluímos *Poltergeist III* (1988) neste estudo por não focalizar a família Freeling; mostra Carol Anne em visita a parentes de Chicago e o retorno de Kane para tentar novamente dominá-la. O filme é tão ruim que poderia ser considerado sintomático do declínio do gênero de terror nos dias de hoje, embora parte do problema da vagueza e do desarranjo do roteiro possa ser devido à morte de Heather O'Rourke, cuja ausência impossibilitou a filmagem de cenas necessárias à coerência e à resolução da trama. A morte de O'Rourke, que se seguiu à de Dominique Dunne, sua irmã adolescente em *Poltergeist I*, alimentou um "folclore" ocultista em torno da vingança dos espíritos malignos, cujo foco, porém, deveria ter recaído sobre a natureza violenta da sociedade e sobre o mau atendimento médico (Dunne foi assassinada por um namorado ciumento, e a família de O'Rourke abriu um processo por negligência médica, afirmando que a doença da filha foi mal diagnosticada; com isso, o atendimento médico foi errado e o tratamento imposto acabou por levá-la à morte com 13 anos de idade).

em dia, e, por isso, o público talvez só consiga enfrentar simbolicamente tais medos em gêneros como os filmes de terror, e não nos dramas realistas. Na verdade, quem gostaria de assistir a um drama em que uma família perde emprego e casa e se desagrega, fatos estes que se tornaram vívidos demais na última década de permanente crise econômica?

De outra perspectiva, os filmes *Poltergeist*, assim como os filmes conservadores do tipo *O reencontro* (*The Big Chill*, 1983), representam o fim dos anos 1960. No primeiro *Poltergeist*, a mãe e o pai fumam maconha e fazem amor; a geração anos 1960 cresceu, casou e agora tem vida próspera nos subúrbios de classe média. Em *Poltergeist II*, a mulher diz ao marido "Você nunca foi *hippie*", afirmando que ele só assumia atitudes *hippies* para impressionar outra garota. Numa cena significativa, a mãe corta rosas no jardim e lembra-se da infância, quando plantava rosas com a mãe - pungente imagem da continuidade de gerações que alguns radicais dos anos 1960 queriam romper. Nos filmes *Poltergeist*, os anos 1960 estão mortos e enterrados: o tradicionalismo inexorável e a exaltação da família voltaram com sede de vingança, e Hollywood só poderia ficar feliz de retornar a instituições conservadoras como a família de classe média, que ele sempre decantou.

Entretanto, nem tudo são flores no "lar dos bravos e na terra dos livres", e para descobriremos expressões da dinâmica contemporânea de classes no cinema de Hollywood, precisamos lidar com gêneros como o terror e a fantasia, se quisermos sentir plenamente as vicissitudes de classe nos nossos dias e as profundas ansiedades em torno do descenso social, que talvez seja o verdadeiro pesadelo americano. O terror e a fantasia conseguem tratar de temáticas dolorosas e perturbadoras demais para serem enfrentadas em gêneros de realismo social. Mas o terror e a fantasia, embora possam ser mobilizados para a crítica das instituições vigentes, também podem desviar a atenção das fontes reais de sofrimento contemporâneo, transferindo-a para figuras do mundo oculto. Essa é a função ideológica dos filmes *Poltergeist*, que constituem elogios conservadores à normalidade da classe média; interpretados diagnosticamente, podem revelar as ameaças de laceração da família que o filme tem por finalidade recosturar. A intenção dos filmes *Poltergeist* é, portanto, em última análise, atar o espectador ao desejo de viver como um típico integrante da classe média depois de passar pela experiência das ameaças. Esses filmes são, então, sintomáticos da guinada direitista da cultura americana depois que os movimentos críticos e políticos radicais dos anos 1960 questionaram instituições como a família e o patriarcado.

O efeito *Slacker**

Então onde fica a geração mais jovem nessa situação toda? Para entendermos a angústia da juventude contemporânea, poderemos observar os filmes *Slacker* (1990) e *Jovens, loucos e rebeldes (Dazed e Confused)*, de Richard Linklater, bem como o fenômeno *Beavis and Butt-Head*, dos anos 1993-4. *Slacker* é, provavelmente, a dissecação cinematográfica quintessencial das angústias da geração pós-1960, composta por jovens insatisfeitos de vinte e poucos anos, bombardeados pela cultura da mídia e aliados da hegemonia conservadora da classe média "certinha". A juventude de *Slacker* vive à margem da sociedade, em busca de um estilo de vida extravagante, recusando-se a entrar no jogo do sucesso acadêmico, da carreira, do casamento e da família, abraçado pela maioria das pessoas e exaltado nos filmes *Poltergeist*.

O filme acompanha um dia na vida da juventude de Austin, Texas, no fim dos anos 1980. A narrativa começa quando o diretor Rick Linklater chega a Austin de ônibus. Na estação, pega um táxi, onde começa a contar o sonho "esquisito" que acabou de ter, e filosofa em torno da possibilidade de existirem universos e vidas diferentes, consistentes em escolhas não feitas, coisa que acabara de ler num livro. O filme passa, então, a seguir um itinerário aleatório no qual uma personagem se encontra por acaso com outra, e a narrativa prossegue de uma personagem a outra, deixando as anteriores para trás. O resultado é uma visão da juventude levando vida desconexa e sem objetivo, a vagar de uma cena e de uma situação a outra, sem metas ou finalidades definidas.

No entanto, os jovens *slackers* estão numa sociedade totalmente saturada pela mídia, cujos produtos constituem a base de suas conversas e fantasias, de sua vida. Um aficionado por conspirações políticas fala das conspirações do governo e do acobertamento do programa espacial, tomando como referência o *World Weekly News*; outro especula sobre *Live Elvis*; uma jovem agitada tenta vender o "papanicolau" de Madonna, completo, com pêlos púbicos pretos e tudo; outro conta as estatísticas, falando da falta de genuinidade do mandato de Bush na eleição presidencial de 1988, que, como depois se percebe, ele tirou do *Dallas Morning News*; um jovem negro vende camisetas e panfletos "Libertem Mandela", enquanto faz um *rap* político com clichês da mídia; um artista-ativista do

*A palavra "slacker", tradicionalmente, designa o indivíduo que foge aos deveres, ao trabalho e à prestação de serviço militar. Atualmente, porém, justamente por efeito do filme, designa o representante da chamada geração X (de vinte a trinta anos de idade hoje) que é saturado pela cultura da mídia e recusa vínculos com profissões ou carreiras convencionais. Manteremos o termo inglês por estar já consagrado. (N.T.)

vídeo tem um quarto cheio de televisores e fitas de vídeo, pois tenta filmar tudo; a música local é uma das principais fontes de interesse e entretenimento, assim como o cinema e a televisão; dois *slackers* filosofam sobre os desenhos animados *Scooby Doo* e *Smurfs* num bar; e muitas das personagens declamam pomposamente fragmentos de filosofia popular inspirados na cultura da mídia.⁹⁵

Os *slackers*, porém, apropriam-se da cultura da mídia para seus próprios fins, transformando artigos derivados de fontes conservadoras em material de crítica social e política radical, enquanto utilizam a tecnologia da mídia para suas finalidades (como, obviamente, fazem o diretor Linklater e sua equipe). Os *slackers* não são produtos passivos dos efeitos da mídia, mas seus participantes ativos, usando-a para produzir significados, prazer e identidade. As onipresentes camisetas muitas vezes têm logotipos ou imagens extraídas da cultura da mídia, enquanto a TV e a música são panos de fundo constantes para os eventos cinematográficos do filme.

Portanto, a mídia tece a trama da vida dos *slackers* e possibilita uma crítica diagnóstica em que se discerne que, para muitos segmentos da juventude de hoje, a cultura da mídia é a cultura. Os estudos já feitos sobre os efeitos da mídia foram restritos demais em seus métodos (pseudo)científicos de pesquisa, deixando de ver como a cultura da mídia põe em circulação imagens, artigos, informações e identidades de que o público se apropria, utilizando-os para criar prazeres e identidades. Os pesquisadores concluíram depressa demais que a cultura da mídia não produz efeitos discerníveis e mensuráveis porque as situações experimentais praticadas eram demasiado artificiais, e seus métodos não eram apropriados para dar acesso à vida cotidiana e ver como as pessoas de fato usam a mídia para produzir significados, prazeres e identidades.

Slacker, portanto, possibilita uma crítica diagnóstica dos modos como a mídia satura a cultura da juventude contemporânea e lhe fornece o material para a produção de significados, identidades e vínculos. Em certo sentido, o filme apresenta uma visão "pós-moderna" das angústias da juventude contemporânea.⁹⁶ A juventude está perdida e, como fica claro, tem

95 Por outro lado, ao contrário de *Beavis and Butt-Head*, que veremos abaixo, os chamados *slackers* também lêem livros, fazem referências a Tolstói, Dostoiévski, Sade e vários outros escritores e poetas, embora as diferenças entre livros, TV e cinema pareçam estar niveladas: as várias personalidades se reduzem a frases de efeito e clichês.

96 A concepção de "pós-modernismo" aqui utilizada é a de Jameson (1991), que dá atenção a experiências ou imagens chãs, unidimensionais, desconexas e fragmentadas, porém entremeadas por momentos de intensidade eufórica. Esse conceito descreve tanto a forma do filme *Slacker* quanto as características essenciais das experiências e do tipo de vida de suas personagens.

uma vida completamente fragmentada e desconexa, passando de uma atividade à outra em meio a mediações em grande parte casuais. Ninguém parece ter planos ou projetos de longo prazo, e todos dão a impressão de só viverem o momento, vagando pela vida como num sonho sem sonhador.

No entanto, as personagens do filme vão passando pela cena, e, à medida que algumas delas saem e outras entram, temos a percepção de uma espécie de comunidade *slacker* cujos integrantes estão interligados, ainda que de maneira efêmera ou mínima. Contudo, a comunidade é constituída por vagabundos nômades, vínculos acidentais, vaivéns não estruturados e por um visão segundo a qual a vida é constituída por momentos desconexos de intensidade eufórica, intercalados por períodos de banalidade e falta de sentido.

O estilo de *Slacker*, portanto, utiliza a tática pós-moderna de fragmentar e descosturar a unidade narrativa, apresentando uma série de instantâneos de vidas parcamente interligadas, percorrendo em linhas tortuosas a superfície das coisas, sem nenhuma profundidade nem significado mais profundo. Um rapaz dá carona a uma moça na saída de uma casa noturna, leva-a para casa, e nós a vemos levantar-se e sair na manhã seguinte, enquanto a pessoa que mora com ela assiste à TV no mesmo quarto, sem nenhum diálogo perceptível entre as personagens.

O filme, portanto, explora as superfícies; e, embora haja momentos de grande humor e conversação intensa, não há desenvolvimento de personagens, desenrolar ou desfecho da trama, nem produção de significados profundos que interliguem as seqüências ou unam os fios narrativos. Ademais, Linklater faz um pasticho de filmes modernistas, como quando se inspira em *La Voie Lactée* (*O estranho caminho de Santiago*, 1969), de Luis Buñuel, como princípio de (des)organização narrativa do filme (definiremos modernismo com mais detalhes no capítulo 5). O filme de Buñuel apresentaromeiros a caminho da Espanha num espaço intemporal e num tempo sem espaço; suas principais personagens vão encontrando figuras excêntricas numa seqüência narrativa em que uma desaparece assim que a outra entra em cena. *Slacker* também apresenta um mundo de conexões acidentais e de justaposições absurdas, mas, enquanto o filme de Buñuel tem algumas personagens principais, que permanecem na narrativa, e faz uma abordagem alegórica dos mitos cristãos, *Slacker* não tem personagem principal, cada *slacker* desaparece depois de ser focalizado por alguns momentos, e o filme evita significados alegóricos ou simbólicos.

A seqüência de encerramento de *Slacker* brinca com *One Plus One* (1968) de Godard, substituindo os revolucionários negros por um "Paul Revere pós-moderno" (como se vê na legenda) que, montado num carro com alto-falantes, descreve o programa armamentista do governo. E enquanto o fim do filme de Godard mostra a parafernália de câmaras na praia, e, num

fade-out, uma concha ergue sua então mulher Anne Wiazemsky ao céu, num delírio romântico de transcendência pelo amor e o pelo cinema, *Slacker* mostra um grupo de farristas noturnos indo de carro até Mount Bonnell, o ponto mais alto de Austin, com um câmara de cinema, que é atirada do alto da colina. A câmara dá um giro e cai sobre a capa do livro de Paul Goodman, *Growing up Absurd*, antes que suas imagens em espiral rodopiem colina abaixo e terminem no escuro, numa conclusão nihilista de que nada realmente importa num mundo totalmente absurdo: nem amor, nem cinema, nem criatividade, nem transcendência de tipo algum.

No entanto, em outro sentido, *Slacker* representa um diretor modernista que, com uma visão e um estilo próprios, atinge uma percepção nítida das angústias da juventude contemporânea, alijada do sonho americano e dos valores tradicionais de sua sociedade, a flutuar na superfície da vida contemporânea com a atenção monopolizada e modelada pela cultura da mídia. O filme teve produção barata e compartilha o *ethos* inovador do cinema independente. Numa cena do começo, num café de Austin, um estudante pega um exemplar da coletânea de ensaios de Hal Fosters sobre a cultura pós-moderna, *The Anti-Aesthetic* (1983), e numa mesa se vê um exemplar do livro de Marshall Berman sobre a modernidade e a cultura modernista, *All That is Solid Melts Into Air* (1982). Os dois livros contêm avaliações opostas sobre a estética contemporânea (modernismo contra pós-modernismo). Parece-nos que Linklater combina estratégias estéticas modernistas e pós-modernistas e que o filme está, portanto, entre o moderno e o pós-moderno.⁹⁷

Além disso, a visão de *Slacker* sobre as múltiplas possibilidades da vida, com um grande número de indivíduos a produzirem seus próprios significados, poderia ter efeitos emancipatórios. As personagens não se conformam nem se submetem a uma estrutura totalizadora de dominação, e, ao mesmo tempo que extraem da mídia opiniões e imagens, processam-nas de maneira individual e idiossincrática. Tal visão exerceu forte atração sobre os jovens, e *Slacker* bateu fundo, produzindo "efeitos Slacker" bem distintos (ver estudo sobre o efeito Rambo, acima). O filme tornou-se um *cult* em todo o país e, na verdade, em todo o mundo. Nos últimos anos, ao dar alguma conferência, sempre encontramos quem, ao saber que moramos em Austin, mencione o filme *Slacker* dizendo que gostou muito dele. Além disso, em 1993, as autori-

97 Ao mesmo tempo em que dávamos um curso sobre modernidade e pós-modernidade no semestre do lançamento do filme e carregávamos os dois livros para a lanchonete da escola, vários dos nossos alunos estavam vendo o filme. Portanto, os debates estéticos em torno de modernismo e pós-modernismo estavam no ar durante o período, e Linklater, que conhecemos há muitos anos, obviamente captou essas idéias, misturando-as de modo inovador no filme.

dades de Austin ficaram preocupadas com o grande número de jovens sem-teto que andavam pelas ruas e pela periferia da cidade, muitos dos quais haviam visto *Slacker* e iam a Austin à procura de gente da mesma "tribo" para viver uma vida "slacker", que agora era identificada com Austin.

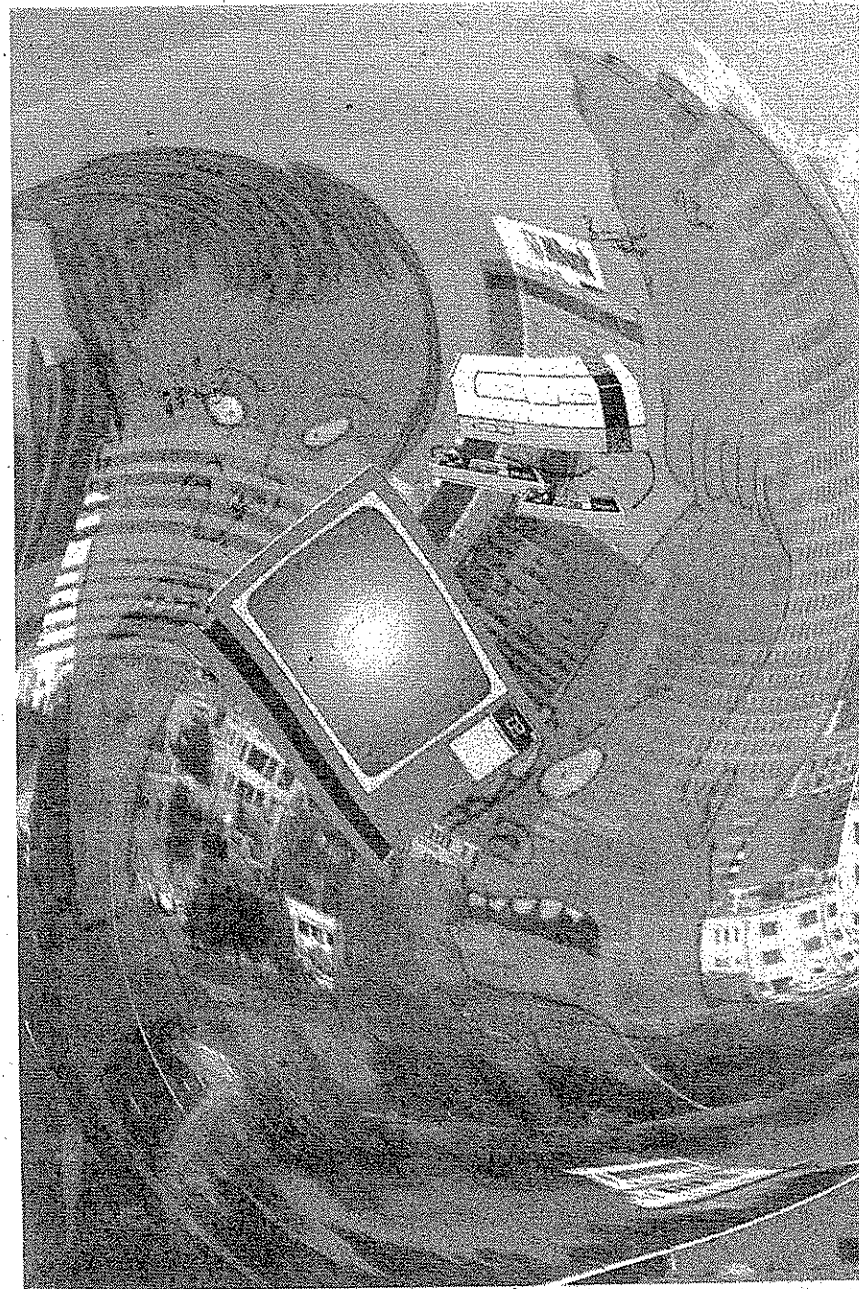
Portanto, *Slacker* articulava experiências de insatisfação da juventude com a sociedade americana contemporânea e produzia um novo conceito para descrever a juventude de nossos dias, mitologizando o estilo de vida dos jovens desocupados de Austin, no Texas. Obviamente atingiu sentimentos profundos da juventude, tocando alguma corda sensibilíssima do público, que passou a usar o filme para expressar vivências e sentimentos próprios. O sucesso do filme também valeu a Linklater um contrato de US\$6 milhões em Hollywood para fazer outro filme sobre a juventude, *Dazed and Confused (Jovens, loucos e rebeldes, 1993)*, que descreve um dia de formatura de 1976 numa faculdade de Austin. O filme "hollywoodiano" de Linklater apresenta os veteranos diplomandos sem nenhuma diretriz ou finalidade na vida, também aliados do mundo "certinho" de seus pais, o mundo da classe média.

Portanto, os filmes de Linklater apresentam um diagnóstico da situação dos jovens numa sociedade absurda cujas normas e valores tradicionais já não significam nada para muitos deles. Representam uma oportunidade de diagnóstico da situação da juventude contemporânea nos Estados Unidos e indicam que grande número de jovens está desligado e alienado da cultura vigente, consagrada pelas redes de televisão e pelos filmes conservadores de Hollywood. O *cult* de 1993-4, *Beavis and Butt-Head* também é uma oportunidade de realizar uma crítica diagnóstica das angústias da juventude atual numa situação de mobilidade descendente na escala social.

Beavis and Butt-Head: não há futuro para a juventude pós-moderna

Beavis e Butt-Head, personagens de um desenho animado, passam a maior parte do dia sentados numa casa miserável, assistindo à televisão, sobretudo videocliques, que eles avaliam em termos de "legal" ou "um saco". Quando saem de casa para ir à escola, trabalhar numa lanchonete ou procurar aventuras, muitas vezes se envolvem em atividades destrutivas e até criminosas. Criada para a MTV pelo cartunista Mike Judge, a série brinca exatamente com o tipo de videoclipe apresentado pela emissora.⁹⁸ *Beavis and Butt-Head* logo se transformou num *cult*, adorado pela juventude, mas pro-

⁹⁸ *Beavis and Butt-Head* baseou-se num desenho animado de curta duração feito por Mike Judge, no qual a dupla joga "beisebol com rã"; foi apresentado no Sick and



vocou controvérsias acaloradas quando alguns jovens fãs do programa resolveram imitar o comportamento típico da dupla, queimando casas e torturando e matando animais.⁹⁹

A série apresenta uma visão crítica da juventude atual, que cresceu influenciada pela cultura da mídia. Essa geração provavelmente foi concebida e desmamada em meio a imagens e sons dessa cultura, socializada pelos úberes vítreos da televisão, que serviu de chupeta, babá e professora a uma geração de pais para quem a cultura da mídia, especialmente a televisiva, constituiu um pano de fundo natural e parte integrante da vida diária. O desenho retrata a dissolução de um indivíduo racional e, talvez, o fim do Iluminismo na cultura da mídia de nossos dias. Beavis e Butt-Head reagem visceralmente aos vídeos, rindo com deboche diante das imagens, achando “le-gais” as representações de violência e sexo, enquanto qualquer coisa complexa, que exija interpretação, é um “saco”. Destituídos de cultura, discernimento ou racionalidade e sem valores éticos ou políticos, as personagens reagem de modo literalmente insensato e parecem carecer de quase todas as habilidades cognitivas e comunicativas.

A intensa alienação de Beavis e de Butt-Head, a paixão pelo *heavy metal* e pelas imagens de sexo e violência veiculadas pela mídia, além de suas atividades violentas, logo suscitaram disputas acirradas, produzindo um efeito “Beavis and Butt-Head” que deu origem a milhares de artigos e debates acalorados, levando até o Senado americano a condenar o programa por incentivar a violência irracional e o comportamento estúpido.¹⁰⁰ Desde

Twisted Animation Festival e adquirido pela MTV, que o incorporou à série *Liquid Television*. O desenho estreou em março de 1993, mas, como havia apenas quatro episódios, sua exibição foi interrompida, voltando em 17 de maio, depois de Judge e sua equipe terem reunido trinta e dois novos episódios (*The San Francisco Chronicle*, 29 de junho de 1993). A série triplicou a audiência da MTV, que encomendou mais 130 episódios para 1994 (*The New York Times*, 17 de outubro de 1993).

99 Um artigo de 9 de outubro de 1993, no *Dayton Daily News*, contava que um menino de cinco anos, de Dayton, Ohio, usou um isqueiro para pôr fogo na roupa de cama depois de assistir às traquinices piromânicas de Beavis e Butt-Head, segundo sua mãe. A irmã mais nova do menino, de 2 anos de idade, morreu em consequência da propagação do fogo. A mãe disse que o menino estava “obcecado” por *Beavis and Butt-Head* e imitava o comportamento destruidor da dupla. Abaixo, daremos mais exemplos do efeito *Beavis and Butt-Head*.

100 Numa audiência do Senado americano em 23 de outubro de 1993, sobre a violência na TV, tratava-se da atenção dada pela mídia ao programa, quando o Sen. Ernest Hollings achavascou os seguintes comentários: “Estamos tratando desse — o que é mesmo? — Buffcoat e Beaver ou Beaver e alguma coisa assim.... Não vi o programa; não costumo ver; era às 7h — Buffcoat — e agora passaram para as 10h30, acho” (*The Hartford Courant*, 26 de outubro de 1993). Essa ignorância da cultura da mídia é freqüente em alguns de seus críticos mais ferrenhos.

o começo, a mídia deu grande atenção ao programa e às opiniões opostas sobre ele. Num artigo de fundo, a *Rolling Stone* declarava que eles eram “A voz de uma nova geração” (19 de agosto de 1993) e a *Newsweek* também os pôs na sua capa, louvando e condenando a dupla ao concluir: “A espiral descendente do homem branco de hoje certamente termina aí: numa pústula de nome Butt-Head cuja idéia de idéia é ‘Ei, Beavis, vamos até a casa do Stuart acender um baseado no cu do gato dele’” (11 de outubro de 1993). “Burros, preguiçosos e cruéis; sem ambições, sem valores, sem futuro” são outros termos usados na mídia para descrever as personagens e a série (*The Dallas Morning News*, 29 de agosto de 1993), e foram incontáveis os pedidos de proibição do programa.

De fato, um ganhador da loteria, na Califórnia, deu início a uma campanha contra a série, depois de ficar sabendo que alguns garotos haviam matado um gato pondo uma bombinha em sua boca, numa imitação da violência de Beavis e de Butt-Head contra os animais; em particular, num dos episódios, eles amarram uma bombinha no gato de um vizinho (*The Hollywood Reporter*, 16 de julho de 1993). Os bibliotecários de Westchester, Nova York, puseram *Beavis and Butt-Head* “em um dos primeiros lugares numa lista de filmes e programas de televisão que eles acreditavam influenciar negativamente os hábitos de leitura da juventude”, por causa de seus ataques aos livros e às freqüentes observações de que os livros, ou mesmo as palavras, são um “saco” (*The New York Times*, 11 de julho de 1993). Os responsáveis por uma prisão de Oklahoma proibiram o programa, as escolas de Dakota do Sul proibiram o uso de roupas e outros objetos que tivessem imagens deles (*Times Newspapers Limited*, 11 de outubro de 1993), e um grupo de garotos da quarta série, no Missouli, fez um abaixo-assinado para tirar o programa do ar (*Radio TV Reports*, 25 de outubro de 1993).

No entanto, a série continuou muito popular até 1994 e gerou um álbum de *rock heavy metal* muito vendido, um livro de sucesso, inúmeros artigos de uso e vários planos de filmes. Um crítico da revista *Time*, Kurt Anderson, avaliou a série como “o programa mais corajoso jamais apresentado pela televisão nacional” (*The New York Times*, 11 de julho de 1993), e não há dúvida de que ele alargou as fronteiras do permissível em televisão, levando-as a novos extremos (ou, segundo alguns críticos, a novas baixezas).

Em certo sentido, *Beavis and Butt-Head* é “pós-moderno” por ser um produto puro da cultura da mídia, com personagens, estilo e conteúdo quase exclusivamente derivados de outros programas de TV. A dupla Beavis e Butt-Head é inspirada na dupla Wayne e Garth de *Wayne's World*, quadro popular do programa *Saturday Nite Live*, por sua vez inspirada em filmes populares. Também se parecem com as personagens Bob e Doug McKenzie da SCTV, que ficam sentados num sofá, fazendo comentários obs-

cenos e cruéis enquanto assistem à TV e bebem cerveja. Beavis e Butt-Head também levam a um grau mais intenso o comportamento anti-social da personagem Bart Simpson, do desenho *Os Simpsons*. Seus comentários sobre os videocliques reproduzem a popular série do Comedy Central Channel, *Mystery Science Theater 3000*, que apresenta duas figuras simplificadas de desenho animado fazendo comentários irreverentes sobre velhas porcarias de Hollywood e da televisão. E, sem dúvida, os videocliques são uma réplica direta da programação básica da MTV.

Beavis and Butt-Head desperta o interesse da crítica diagnóstica porque suas personagens extraem da mídia todas as idéias e imagens que têm da vida, e toda a sua visão da história e do mundo provém da cultura da mídia. Quando eles vêem um cantor de *rap* vestido a caráter, com uma peruca branca estilo século XVIII, Butt-Head comenta: "Tá vestido que nem aquele mané do dólar". Para eles, os anos 1960 são o tempo dos *hippies*, de Woodstock e do *rock'n'roll*; Vietnã é história antiga, afundada no meio de outras guerras americanas. Mesmo os anos 1950 nada mais são que uma série de clichês desfigurados da mídia: sobre os gêmeos Nelson, ídolos dos adolescentes da década de 1950, Butt-Head observa que: "Essas mina parece homem". Beavis responde: "Ouvi dizer que o avô delas era o Ozzy Osbourne". E Butt-Head replica: "De jeito nenhum. Elas são filhas do Elvis".

Para Beavis e Butt-Head as personalidades da história estão confundidas no meio da cultura da mídia e fornecem material para piadinhas sujas, que exigem bom conhecimento da cultura da mídia:

Butt-Head: Por que o Pap-eye excomungou Napoleão?

Beavis: Não sei. Por quê?

Butt-Head: Porque ele subiu no Monte das Oliveiras e comeu Oliv(ia) de palito.

Além disso, Beavis e Butt-Head parece que não têm família, que moram sozinhos numa casa miserável, sendo socializados apenas pela televisão e pela cultura da mídia. Há algumas referências às mães dos dois, e em certo episódio alude-se ao fato de nem se saber ao certo quem é o pai de Butt-Head; portanto, a série apresenta um mundo sem a figura paterna.¹⁰¹ A

101 A genealogia dos dois, feita num livro sobre a série, põe um ponto de interrogação no lugar do pai de cada um deles (Johnson e Marcil, 1993). Até agora, as mães não foram mostradas, embora haja algumas referências a elas. Também não há clareza sobre a casa onde moram, ou onde são vistos a assistirem à TV, nem sobre o fato de morarem juntos ou não. Um dos episódios sugere que estão em casa de Butt-Head e que a mãe dele está (sempre está) fora, com o namorado, mas outros episódios mostram duas camas juntas no que parece ser o desarrumadíssimo quarto dos dois, e até o início de 1994 os pais de ambos nunca foram mostrados.

escola é totalmente alienante para os dois, assim como trabalhar numa lanchonete. As figuras adultas que eles encontram são, em grande parte, homens, brancos e conservadores, ou então *yuppies* liberais com quem frequentemente entram em conflito e cujas propriedades sempre dão um jeito de destruir.

Há um aspecto de realização de fantasias em *Beavis and Butt-Head* que talvez ajude a explicar sua popularidade: as crianças muitas vezes sentem o desejo de não ter pais, de simplesmente ficar no sofá assistindo a videocliques e sair quando bem entendem (às vezes, nos mesmos sentimentos). Elas também são naturalmente desrespeitosas em relação à autoridade e adoram ver alguém desafiar as forças sociais que acham opressivas. Na verdade, a risada de Beavis e de Butt-Head, tantas vezes difamada, discutida e imitada ("Heh, heh, heh" e "Huh, huh"), pode significar que no espaço deles são eles que mandam, que Beavis e Butt-Head são soberanos, que controlam a televisão e podem fazer o que bem lhes der na telha. É de se notar que com essa risada eles arranjam problemas na escola e em outros locais onde haja uma autoridade, mas em casa podem rir e tirar o sarro que quiserem.

E assim, a série tem uma dimensão utópica: a utopia da ausência de autoridade paterna e da liberdade ilimitada para se fazer o que se quer e quando se quer. "Vamo nessa, mano" é uma de suas expressões favoritas, que eles usam quando decidem ver ou fazer algo - sem nunca pedir permissão ao pai (ausente). Por outro lado, representa as conseqüências do comportamento do adolescente que não tem socialização alguma e é impellido por instintos agressivos.¹⁰² Na verdade, a "utopia" deles é solipsista e narcisista, sem comunidade, sem norma ou moralidade consensual e sem consideração pelas outras pessoas. A visão dos adolescentes sós, em casa, assistindo à TV e depois saindo para devastar a vizinhança, apresenta a visão de uma sociedade constituída por famílias desagregadas, comunidades desintegradas e indivíduos anômicos, sem valores ou objetivos.

Beavis e Butt-Head, portanto, ficam sozinhos com a TV e se tornam críticos de sofá, especialmente de seus adorados videocliques. Em certo sentido, são os primeiros críticos da mídia que se tornam heróis *cult* da cultura da mídia, embora haja contradições em sua crítica. Muitos dos vídeos que atacam são estúpidos e pretensiosos, e em geral é bom cultivar e incentivar a atitude crítica em relação às formas culturais - atitude que, na

102 Os psicanalistas gostam de identificar Beavis e Butt-Head com o Id freudiano, com os impulsos agressivos e sexuais descontrolados que eles não conseguem entender nem controlar (eram mostrados com frequência a masturbar-se ou a falar sobre o assunto, e Beavis não consegue controlar o impulso de "mostrar as partes" às cantoras atraentes que aparecem nos videocliques). Também há um mal reprimido elemento homoerótico na relação dos dois, como veremos adiante.

verdade, pode ser aplicada a muito do que aparece em *Beavis and Butt-Head*. Tal crítica cria um distanciamento entre seu público e a cultura do videoclipe, incitando a tecer juízos críticos sobre seus produtos. No entanto, os próprios juízos de Beavis e de Butt-Head são extremamente questionáveis, pois eles elogiam imagens de violência, incêndios, mulheres nuas e o ruído *heavy metal*, enquanto declaram que músicas e letras bem-comportadas e qualquer complexidade nos vídeos são um "saco".

Portanto, em um nível, o programa é uma sátira social e uma crítica cultural contundentes. Está sempre rindo da televisão, especialmente dos videocliques e de outras formas de cultura da mídia. Critica as autoridades conservadoras e os liberais água-morna. Satiriza as instituições autoritárias como os locais de trabalho, as escolas e os serviços de recrutamento militar e faz comentários críticos sobre muitos aspectos da vida contemporânea. No entanto, enfraquece algumas de suas próprias críticas sociais ao reproduzir os piores elementos sexistas, violentos e narcisistas da vida contemporânea, que se transformam em coisas divertidas e até simpáticas nas figuras Beavis e Butt-Head.

Por conseguinte, o programa *Beavis and Butt-Head* é surpreendentemente complexo e exige uma crítica diagnóstica que analise seu texto contraditório e seus efeitos. Não há como negar, porém, que o efeito *Beavis and Butt-Head* é um dos fenômenos mais significativos da mídia dos últimos anos.¹⁰³ Assim como Linklater, Judge, sem dúvida, tocou uma corda muito sensível e criou um sucesso da mídia com personagens que funcionam como imagens poderosamente ressonantes. Em 1993, quando dava pa-

103 Margot Emery estava fazendo uma prova sobre teoria das comunicações de massa para candidatos ao mestrado da Universidade de Tennessee, em Knoxville, quando encontrou, na última página, um pergunta sobre... *Beavis and Butt-Head*. A romancista Glória Naylor, Mark Lamos, diretor artístico da Hartford Stage Company e outros notáveis conferencistas estavam discutindo estereótipos em arte, especialmente o modo de retratar os judeus em *O mercador de Veneza*, quando, inesperadamente, a conversa mudou para... *Beavis and Butt-Head*. Fred Rogers, de "Mister Rogers' Neighborhood", estava sendo homenageado por seu trabalho em prol do presbitério de Pittsburgh e arrematou discursando sobre... *Beavis and Butt-Head*. Thomas Grasso, detento cujo principal problema é descobrir qual a melhor alternativa: ser executado pelo Estado de Oklahoma ou ficar nos cárceres do Estado de Nova York por muito tempo ainda, escreveu recentemente um poema em que compara o governador Mario Cuomo e um funcionário do departamento de presídios de Nova York a... Beavis e Butt-Head. De fato, ficou difícil ler dez páginas de revista, folhear um caderno de jornal ou agüentar trinta minutos de programas de televisão ou de rádio sem tropeçar em alguma referência à animada dupla de cretinos da MTV.

(*The Hartford Courant*, 26 de outubro de 1993)

letras de estudos culturais, aonde quer que eu fosse as pessoas me perguntavam o que eu achava de *Beavis and Butt-Head*; por isso, acabei assistindo à série e comecei a incluir observações sobre ela em nossas palestras.¹⁰⁴ Sempre que eu era crítico ou depreciativo, os jovens da platéia me atacavam. Depois de uma palestra na Universidade de Kansas, um rapaz veio falar comigo, mal acreditando que eu tivesse ousado criticar a série, certo de que Mike Judge era um grande gênio, capaz de entender exatamente o que é ser jovem hoje em dia, sem perspectiva de emprego ou carreira e com pouca perspectiva de casar-se, constituir família e encontrar significado na vida. Nessa situação, disse ele, o que mais um jovem pode fazer, a não ser ver MTV e de vez em quando sair para destruir alguma coisa?

Em certo sentido, a série, portanto, põe em cena a desforra da juventude e de uma classe contra os adultos conservadores da classe média, que são mostrados como figuras da autoridade opressora. O vizinho Tom Anderson - retratado como um veterano conservador da Segunda Guerra Mundial e da guerra da Coreia - é um alvo especial de suas tropelias: eles cortam árvores do seu terreno com serra elétrica; evidentemente, a árvore, ao cair, derruba a casa, cercas, fios elétricos e carros. Enfiam o cachorro dele numa máquina de lavar roupa para limpá-lo; roubam o cartão de crédito dele para comprar animais nos *shopping*; atiram bolas de beisebol cheias de lama no terreno dele, uma das quais atinge seu churrasco; e o atormentam de outras maneiras. Beavis e Butt-Head também explodem um posto de recrutamento do exército com uma granada, quando o oficial tenta recrutá-los; roubam um carrinho de um homem rico, Billy Bob, que tem um ataque cardíaco quando os vê sair montados nele; e adoram colocar minhocas, ratos e outros animais no lanche que os vemos dar a fregueses brancos e antipáticos na lanchonete barata onde trabalham.

Beavis e Butt-Head também adoram fazer vandalismo na casa do "amigo" Stewart, cujos pais *yuppies* mimam o filho e os colegas deste. Os pais permissivos e liberais de Stewart são mostrados como seres tolos e ineficazes, como quando o pai se queixa de que Stewart traiu a confiança deles ao deixar Beavis e Butt-Head entrar em casa depois de terem provocado uma explosão que derrubou a parede. A mãe, efusiva, diz que eles são uma gracinha e lhes oferece limonada - de fato, são poucas as autoridades femininas retratadas.

104 Graças à maratona empreendida, de assistir à série pela MTV no verão de 1993 e em janeiro de 1994, e à coleção de Steve Best, foram vistos quase todos os episódios. Também foram feitas longas pesquisas em bancos de dados à procura de referências à mídia e a debates sobre a série, e, durante o outono de 1993, entrando em 1994, centenas de dados foram obtidos. Ali também aparecia um álbum *heavy metal* de grande sucesso, elogiados por Beavis e Butt-Head, um livro de grande vendagem e acertos em andamento para a realização de filmes. Por conseguinte, pôde-se perfeitamente falar em efeito *Beavis and Butt-Head*.

A dupla dinâmica também se diverte atormentando o professor Van Driessen, *hippie* liberal que tenta ensiná-los a ser politicamente corretos. Destroem sua insubstituível coleção de fitas com oito faixas musicais quando ele lhes oferece a oportunidade de limparem sua casa para aprenderem o valor do trabalho e do dinheiro. Quando esse professor os leva para acampar e entrar em contato com seus próprios sentimentos e com a natureza, eles brigam e atormentam os animais. Na verdade, rebelam-se contra todos os professores e autoridades, opondo-se a todos, desde homens conservadores até *yuppies* liberais e *hippies* radicais.

Além disso, a série apresenta a vingança da juventude e dos que estão na extremidade mais baixa da escala social contra as classes e os indivíduos mais privilegiados. Assim como a geração *punk*, antes deles, Beavis e Butt-Head não têm futuro. Portanto, o comportamento deles, embora inegavelmente juvenil, ofensivo, sexista e politicamente incorreto, permite o diagnóstico da juventude *lumpen* que, em processo de descenso na escala social, nada tem para fazer, mas destrói coisas e assume comportamento anti-social.

Dessa perspectiva, *Beavis and Butt-Head* é um exemplo de desforra popular na cultura da mídia.¹⁰⁵ Suas duas personagens vingam a juventude e os destituídos da dignidade social atacando as autoridades opressoras com que se defrontam diariamente. A maioria dos homens conservadores da série tem sotaque vagamente texano ou do sudoeste americano; assim, as autoridades masculinas talvez representem os homens opressores com os quais Judge conviveu na juventude em San Diego, no Novo México e no Texas. Além disso, a violência de Beavis e de Butt-Head é típica de uma sociedade agressiva cuja mídia está apresentando a todo instante imagens do tipo de atividade a que as duas personagens costumam entregar-se. Portanto, a série mostra a existência de um grande lumpemproletariado, adolescente que não tem futuro, tem pouca escolaridade e é potencialmente violento. Nessa sociedade, o jovem do tipo "Beavis and Butt-Head" não tem expectativas na vida, a não ser um emprego no *7-Eleven* do local enquanto espera ser assaltado qualquer dia. Por conseguinte, a série é um hieróglifo social que nos permite descodificar as atitudes, o comportamento e a situação de amplos segmentos da juventude da sociedade americana contemporânea.

Logo, para fazer uma crítica diagnóstica não é cabível simplesmente desculpar as traquinices de Beavis e de Butt-Head como comportamento típico dos jovens. Tampouco basta condená-los como patológicos.¹⁰⁶ Em vez

105 Sobre esse conceito e um grande número de exemplos, ver Kellner, 1978.

106 Depois de dizer que o humor de Beavis and Butt-Head lhe parecia retratar as traquinices dos jovens normais, uma psicóloga de Washington ligou desesperada para o repórter, após assistir ao episódio daquela noite, e comentou na secretária eletrônica: "Condeno totalmente esse programa. Não vejo um pingão de normalidade adolescente

disso, cabe ver que a série revela o grau de violência que a sociedade está assumindo e o futuro sem saída de uma juventude que, provindo de lares desfeitos, estão em processo de descenso social, tiveram escolaridade falha e não têm expectativas reais de emprego nem futuro. Na verdade, a cultura *heavy metal* na qual Beavis e Butt-Head mergulham é o modo como os que vivem sem saída apagam tudo e fogem para um mundo de puro ruído e agressão, expressando sua própria agressão e frustração fazendo a cabeça de loião ao som do *heavy metal*. Assim, quando Beavis e Butt-Head tocam a "guitarra de vento", imitando o estilo *heavy metal* enquanto assistem aos videoclipes, estão assinalando tanto sua própria agressão quanto a desesperança de sua situação.

O narcisismo e o comportamento sociopático dos dois é sintoma de uma sociedade que não está provendo e apoiando suficientemente seus cidadãos. É bem curioso que muitas das figuras mais populares da cultura da mídia poderiam ser analisadas e clinicamente classificadas como narcisistas: Rush Limbaugh, Andrew Dice Clay, Howard Stern* e outros são exemplos de indivíduos vazios, inseguros e hostis que recorrem a comportamentos e afirmações extremistas para chamar a atenção. Por outro lado, sua fonte de inspiração é a agressão e as frustrações do público, e eles se tornam populares precisamente porque são capazes de expressar a irritação social incipiente. Na verdade, em comparação com um Rush Limbaugh, Beavis e Butt-Head são relativamente modestos e nem tão narcisistas.

Beavis e Butt-Head, Rush Limbaugh e outras figuras da mídia contemporânea americana também acham que sabem tudo, mas são uns sabe-nada, na boa e velha tradição do antiintelectualismo americano. Trata-se de figuras basicamente bufas, algumas vezes divertidas e outras ofensivas, que, pela clássica síndrome de narcisismo, são vazias, inseguras e agressivas. Disfarçam a vacuidade e a insegurança com bravatas, agressividade e modos chamativos. Também apresentam os clássicos sintomas de misoginia: coisificam as

nele. É um dos programas mais sádicos e patológicos que já vi. Eu não o recomendaria a ninguém, de idade alguma" (*The Washington Times*, 17 de outubro de 1993). O mesmo artigo observava que um advogado da People for the Ethical Treatment of Animals afirmou: "Os psiquiatras poderão dizer que quase todos os principais assassinos em série têm alguma história de maltrato a animais no passado. Beavis e Butt-Head não só torturam animais como também são obcecados por fogo, dois dos três fatores de previsão de comportamento criminoso na vida adulta".

* Rush Limbaugh: humorista e entrevistador de rádio direitista, antifeminista, antiliberal e homofóbico. Howard Stern: humorista e entrevistador de rádio iconoclasta, mas que tem grande público porque seu humor, apesar de muitas vezes pueril e voltado para assuntos sexuais, é inspirado. Durante anos, foi perseguido pelo FCC (agência federal que controla telecomunicações) por abordar temas supostamente obscenos. Andrew Dice Clay: comediante famoso pelo seu humor machista, misógino, antigay e racista. (N.T.)

mulheres e são dadas a piadas e gestos pueris em relação ao sexo. Beavis e Butt-Head são adolescentes clássicos, cujos hormônios descontrolados eles não sabem controlar, mas seus parentes mais velhos, Howard Stern e Andrew Dice Clay, têm sintomas semelhantes. Essas figuras do entretenimento popular são garotos brancos, incapazes de se pôr no lugar do outro, de ter empatia com o outro, ou de respeitar diferenças. São extremamente homofóbicos, embora Beavis and Butt-Head estejam, é claro, reprimindo tendências homossexuais que se fazem notar nas piadas sobre "bundas" e na constante intimação de Butt-Head: "Ei, Beavis puxa o nosso dedo".*

Em certo sentido, *Beavis and Butt-Head* é um exemplo do que alguns chamaram de "televisão dos perdedores", por certo um novo fenômeno da história da televisão. As séries antigas tendiam a retratar pessoas ricas ou solidamente ancoradas na classe média, numa vida cheia de glamour. Acreditava-se que os anunciantes preferiam vender seus produtos aos prósperos, e, com isso, os operários e o lumpemproletariado ficaram excluídos da televisão durante décadas. Na verdade, na reaganista década de 1980, programas como *Dallas*, *Dinastia* e *Life Styles of the Rich and Famous* exaltaram a riqueza e a prosperidade. Esse sonho foi destruído pela realidade da vida diária de uma economia em declínio, o que acabou levando grande parte do público a sentir-se atraído por programas que expressassem suas próprias frustrações e sua raiva por estar caindo na escala social, sem perspectivas futuras. Donde a popularidade da nova "televisão dos perdedores", que inclui *Os Simpsons*, *Roseanne* e *Beavis and Butt-Head*.

Portanto, o programa *Beavis and Butt-Head*, da MTV americana, possibilita uma crítica diagnóstica das angústias da juventude contemporânea que vive em famílias desfeitas, com pouca escolaridade e sem possibilidades de emprego. A destrutividade de Beavis e Butt-Head pode ser vista em parte como expressão de desesperança e alienação, mostrando a falta de perspectivas de muitos jovens da classe média e das classes mais baixas. Além disso, a série também reproduz o tipo de violência tão presente na mídia, desde os vídeos *heavy metal* até os programas de entretenimento e os noticiários. Assim, a violência das personagens apenas espelha essa crescente tendência numa juventude pertencente a essa sociedade em desintegração, possibilitando uma crítica diagnóstica da situação social da juventude contemporânea.

* Além desses dois exemplos, Kellner menciona o fato de Beavis e Butt-Head se expressarem com o uso constante do vocábulo "suck". Essa palavra significa originalmente "chupar", "sugar", mas na gíria assumiu sentidos vários, ligados a coisas desprezíveis, decepções ou desagradáveis (normalmente traduzidas como "um saco", "um porre", etc.). Quanto a "puxe meu dedo", trata-se de um pedido que, nos Estados Unidos, está associado ao desejo de liberar flatulências intestinais: o ato de puxar o dedo de um amigo é então acompanhado pela sonoridade do chamado "pum". No comércio, encontram-se à venda bonecos com o dedo estendido para esse fim. (N.T.)

No entanto, o programa é muito violento e já produziu efeitos espetaculares. No programa *Liquid Television*, de desenhos animados curtos, anterior à criação da série, Judge mostrava Beavis e Butt-Head jogando beisebol com rã, espatifando rãs e dando golpes mútuos com bastões de beisebol (imagem imortalizada em uma das muitas camisetas *Beavis and Butt-Head*). Em outros programas, eles usam isqueiros para atear incêndios, explodem a casa de um vizinho acendendo um forno cheio de gás e se envolvem em inúmeros outros atos criminosos e violentos. Um professor de uma escola da área de Los Angeles descobriu que cerca de 90% de sua classe assistia ao programa e convidou um funcionário do corpo de bombeiros local para fazer uma palestra

depois que vários estudantes escreveram em redações autobiográficas que brincavam com fogo e explosivos. Alguns exemplos: Um dos principais fãs de *Beavis and Butt-Head*, Jarrod Metchikoff, de 12 anos de idade, costumava "empilhar bombinhas num tubo e depois lançá-las no cano de esgoto", até que sua mãe descobriu. Brett Heimstra, de 12 anos, disse que "atirava bombinhas em poços de inspeção e buracos de esgoto até que a mãe descobriu", e ele "ouviu alguém dizer que é perigoso". Elizabeth Hastings, de 12 anos, disse "conhecer um menino que atira bombinhas em banheiros públicos".

(*Los Angeles Times*, 16 de outubro de 1993).

O bombeiro contou aos estudantes "que um menino de 10 anos, morador de Orange, havia perdido a mão depois de uma explosão causada pelo *spray* WD-40 e um isqueiro" (ibid.). Depois das primeiras notícias de crueldade com animais e de incêndios provocados por fãs do programa (ver nota 99), chegaram muitas outras. O chefe do corpo de bombeiros de Sidney, Ohio, "culpava o desenho da MTV pelo incêndio de um casa, ateado por três meninas" (*The Plain Dealer*, 14 de outubro de 1993). E mais: "Austin, Texas: os investigadores dizem que três incêndios provocados por crianças podem ter alguma ligação com o programa" (*USA Today*, 15 de outubro de 1993). E alguns adolescentes de Houston, fãs do programa, foram acusados de provocar incêndios perto do *Galleria mall* (*Radio TV Reports*, 25 de outubro de 1993).

A intensa crítica à violência do programa e a ameaça de censurar a violência na TV por parte do Congresso levaram a MTV a transferir a série para uma hora mais adiantada da noite, com a promessa de não repetir os episódios mais violentos e de não mostrar Beavis e Butt-Head ateando incêndios ou Beavis gritando "Fogo! Fogo!", mas a série já se tornara parte de uma mitologia nacional, e sua popularidade continuava crescendo rapidamente.¹⁰⁷

107 A Viacom, empresa proprietária da MTV, na época estava travando uma comentada batalha para obter a fusão com a Paramount, e o conglomerado naturalmente não de-

Na verdade, a cultura da mídia é arrastada à violência e à quebra de tabus para atrair o público, num campo cada vez mais competitivo. Portanto, os excessos cometidos pelo programa estão diretamente relacionados com uma situação competitiva em que a mídia comercial é incentivada a exibir um comportamento cada vez mais violento e extremado na pressão intensa que sofre pela obtenção de altos lucros – tendência que, segundo muitos, crescerá à medida que o número de canais de TV crescer e a competição se tornar mais feroz.

E assim vemos de que modo a cultura da mídia se inspira nas inquietações de seu público e, por sua vez, se torna parte de um circuito cultural, com efeitos distintivos. Seus textos expressam experiências sociais, transcodificando-as por intermédio de formas televisivas, cinematográficas ou musicais. O público então se apropria dos textos e utiliza os mais ressonantes para expressar o que sente em termos de estilo, aparência e identidade. A cultura da mídia oferece recursos para a criação de significados, prazer e identidade, mas também modela e conforma certas identidades e põe em circulação um material cuja adoção poderá enquadrar os diversos públicos em determinadas posturas (por exemplo, o Rambo macho, a Madonna sexy, os *slackers* insatisfeitos, os violentos Beavis e Butt-Head, etc.).

Os efeitos *Beavis and Butt-Head* foram impressionantes. O programa não só incentivou atos de violência e intensa discussão sobre os efeitos da mídia, mas suas personagens de tornaram modelos para o comportamento da juventude: os jovens imitavam vários de seus tiques e modos de proceder. Sem dúvida, a série gerou um grande mercado de consumo dos artigos "Beavis and Butt-Head", que, por sua vez, causaram a proliferação de imagens e efeitos da dupla. Por exemplo: "O fabricante de máscaras Ed Edmunds, da Distortions Unlimited, diz que vendeu 40 mil máscaras Beavis and Butt-Head, a maior vendagem daquela temporada Halloween". (*USA Today*, 26 de outubro de 1993). Em 1994, estavam no mercado pentes, calendários e até agendas Beavis and Butt-Head.

O programa também exerceu forte influência sobre o gosto musical e as vendas desse mercado, cujo grande beneficiário foi o *rock heavy metal*. As pesquisas mostravam aumento nas vendas de cada videoclipe tocado no programa, inclusive daqueles que a dupla desancava.¹⁰⁸ O efeito *Beavis and Butt-Head* passou até a fazer parte da contestação política:

sejaria um excesso de publicidade negativa. Por isso, a MTV estava na difícil situação de ter de preservar seu produto mais lucrativo e popular e, ao mesmo tempo, evitar críticas excessivas da mídia. O resultado foi um meio-termo, em que se atenuaram as arestas de *Beavis and Butt-Head*, tentando-se, apesar disso, preservar a popularidade do programa. Na primavera de 1994, a estratégia da MTV tinha funcionado: o programa continuava popular e a controvérsia em torno dele diminuía.

108 O álbum *La Sexorcisto: Devil Music*, Vol. 1, por exemplo, do grupo White Zombie,

Foi só uma questão de tempo, e as camisetas "Beavis Clinton" e "Butt-Head Gore" começaram a aparecer nas ruas de Washington. As personagens infelizes, feias e parvas do desenho foram alteradas e ficaram parecidas com os líderes do mundo livre, graças a dirigentes políticos locais e a Kathleen Patten, Beth Loudy e Chris Tremblay, que criaram as camisetas. Nelas, Beavis está usando uma camiseta do grupo Fleetwood Mac e perguntando a Butt-Head "Ei, cê acha que a gente vai ser reeleito?" Ao que o vice, usando um logotipo do Greenpeace, responde: "Huh... neça".

(*Washington Times*, 26 de outubro de 1993)¹⁰⁹

Os estudos anteriores sobre o assunto parecem cegos à complexidade dos efeitos, dos tipos de texto que estudamos nas análises de *Rambo*, *Slacker* e *Beavis and Butt-Head*. Em cada caso, foram extraídos personagens e material desses textos e usados na produção de significados, identidades, discursos e comportamentos. A mídia fornece ambientes simbólicos, nos quais as pessoas vivem, e influencia intensamente pensamentos, comportamentos e estilos dessas pessoas. Quando aparece, uma sensação da mídia como *Beavis and Butt-Head* passa a fazer parte desse ambiente e, por sua vez, torna-se uma nova fonte de prazeres, identidades e contestação.

Portanto, é totalmente idiota afirmar que a cultura da mídia não produz efeitos discerníveis, como no paradigma dominante a partir dos anos 1940, que durou várias décadas.¹¹⁰ No entanto, também é cegueira aclamar

não estava vendendo o suficiente para ser incluído nos "100 mais"; sua média era de apenas 2.000 exemplares por semana. Mas o vídeo do grupo passou a ser atração constante de *Beavis and Butt-Head* a partir do verão, e essa constância — aliada aos elogios malcriados da dupla — guindou o álbum para um dos "30 mais". Cálculo das vendas agora: mais de 500.000 exemplares. (...) Rick Krim, vice-presidente do setor de talentos e relações artísticas da MTV, explica a reação às apresentações em *Beavis and Butt-Head*: "Tínhamos gostado do vídeo 'Thunder' e o promovíamos em vários programas especiais. Mas isso nunca esquentou de fato as vendas, o que a apresentação em *Beavis and Butt-Head* sem dúvida fez. A reação foi instantânea. (...) Quase tudo o que se toca no programa, acaba tendo algum tipo de aumento de vendas".

(*Billboard*, 4 de setembro de 1993).

109 Essa corrente de oposição a Clinton poderia ser um tiro pela culatra, pois havia a possibilidade de os eleitores mais jovens interpretarem a associação como sugestão de que Clinton e Gore eram "legais" e assim aderirem a eles.

110 Referimo-nos ao modelo de "fluxo de dois graus", de Lazarsfeld, segundo o qual a cultura da mídia não exerce efeitos diretos; seus efeitos, modestos e mínimos, são mediados por "formadores de opinião" que exercem influências mais importantes sobre o consumidor, o comportamento político, atitudes sociais e coisas do gênero (ver Katz e Lazarsfeld, 1955, e o estudo crítico de seus efeitos em Gitlin, 1978).

jovialmente que o público produz seus próprios significados a partir dos textos, que esses textos não produzem efeitos por si sós. Como vimos, a cultura da mídia produz fortes efeitos, embora seus significados sejam mediados pelo público, e até uma figura como Rambo pode constituir um terreno de disputas, uma vez que diferentes grupos orientam seus significados de diferentes modos.

Os efeitos *Slacker* e *Beavis and Butt-Head*, que acabamos de ver, cristalizam as experiências e os sentimentos de alienação e desesperança produzidos por uma sociedade em desintegração, modelando essas experiências na forma de identificação com *slackers*, roqueiros, *heavy metal* e violência niilista do tipo praticado por Beavis e Butt-Head. Os textos populares da mídia inspiram-se e em sentimentos e experiências de seu público, expressam-nos e põem em circulação efeitos materiais que modelam pensamentos e comportamentos. Por isso, exercem efeitos poderosos e distintos, devendo ser atentamente examinados e submetidos a uma crítica diagnóstica - projeto que continuaremos nos próximos capítulos.

5 A voz negra: de Spike Lee ao rap

Neste capítulo, usaremos o rap e os filmes de Spike Lee para fazer uma crítica diagnóstica da situação dos negros norte-americanos hoje.¹¹¹ Os músicos negros do rap e os cineastas negros têm utilizado a cultura da mídia para expressar sua visão sobre a sociedade americana contemporânea, usando a mídia para resistir à cultura de opressão racial existente nos Estados Unidos e para exprimir suas próprias formas de resistência e de identidade contestadora. A partir disso, examinaremos as estratégias e as táticas estéticas de algumas produções recentes dos artistas populares negros, a fim de esboçar os recursos encontrados em suas obras para a crítica social e a ação política.

Na verdade, a cultura da mídia reproduz as lutas e os discursos sociais existentes, expressando os medos e os sofrimentos da gente comum, ao mesmo tempo que fornece material para a formação de identidades e dá sentido ao mundo. Quando os membros dos grupos oprimidos têm acesso à cultura da mídia, suas representações muitas vezes articulam visões outras da sociedade e dão voz a percepções mais radicais. No entanto, a crítica diagnóstica também se interessa pelas limitações dessas obras na defesa dos interesses dos oprimidos nas lutas futuras.¹¹²

111 Devemos muito do que conhecemos da cultura afro-americana às obras de Michael Dyson (1993a), Ed Guerrero (1993a e 1993b), bell hooks (1984, 1990, 1992), Mark Reid (1993) e Cornell West (1992a e 1992b), bem como a trocas de idéias com Guerrero, Reid, West e nosso colega na Universidade do Texas, Harvey Cormier.

112 A libertação dos grupos oprimidos só pode ocorrer por meio de suas próprias lutas e da aliança com outros grupos que lutem contra forças comuns de opressão. É dessa perspectiva, então, que estaremos realizando este estudo, como marca de solidariedade e de aliança na luta contra formas comuns de opressão de classe, raça e sexo. Como membro de um grupo social relativamente privilegiado, porém, dependemos

A despeito da opressão contínua dos negros e da crescente violência contra os chamados *African-Americans*, a cultura negra tem produzido obras extremamente importantes nas últimas décadas em literatura, cinema, música, teatro e em todas as outras artes.¹¹³ A expressão cultural tem sempre sido uma maneira de resistir à opressão e de expressar experiências de resistência e luta. Formas musicais como o *gospel*, o *blues*, o *jazz*, o *rock* e outras têm servido tradicionalmente para expressar a luta e a resistência dos negros americanos. A literatura também tem constituído uma rica fonte de expressão das vicissitudes da experiência negra e de sua cultura de resistência. Durante a última década, começaram a ser ouvidas novas vozes negras nos campos da cinematografia, da cultura *hip-hop* e do *rap*; essas incursões na cultura da mídia constituirão o foco deste capítulo.

OS FILMES DE SPIKE LEE

Durante a década de 1980, Hollywood aderiu a Ronald Reagan e à sua administração, negligenciando as questões e os problemas dos negros. Durante esse período, poucos filmes sérios mostravam negros, que na maioria das vezes eram retratados de forma estereotipada em comédias frequentemente estreladas por comediantes como Richard Pryor ou Eddie Murphy contracenando com um amigo branco (Guerrero, 1993b: 113 ss.). Nesse contexto, os filmes de Spike Lee constituem uma intervenção significativa no sistema cinematográfico de Hollywood. Tratando de questões raciais, sexuais e de classe, de uma perspectiva resolutamente negra, esses filmes levam a perceber bem essas problemáticas explosivas, ausentes do cinema branco predominante. Começando com filmes independentes e baratos, como *Joe's Bed-Stuy Barbershop: We Cut Heads* (de 1983, como estudante) e *She's Gotta Have It* (1986), Lee passou a ter seus filmes financiados por Hollywood com *School Daze* (*Lute pela coisa certa*, 1988), que focalizava a vida dos negros na faculdade e parodiava o gênero de filme sobre estudantes e os musicais. Seu filme seguinte, *Do the right thing* (*Faça a*

muito nesta parte de nosso estudo das posições expressas nas obras indicadas na nota anterior; assim, consideramos que este estudo é um diálogo com nossos irmãos e irmãs afro-americanos e com todos os interessados na sua expressão e nas suas lutas.

113 Houve muita discussão sobre a terminologia que devia ser usada para descrever o negro de ascendência afro-americana nos Estados Unidos. Seguindo aquilo que parece ser a convenção corrente, utilizamos os termos "negro" e "afro-americano" indiferentemente, o que nos parece útil por indicar a dualidade cultural e as tensões existentes na experiência dos negros nos Estados Unidos, que têm tanto origem africana quanto raízes e vivências americanas.

coisa certa, 1989), foi imediatamente reconhecido como importante expressão cinematográfica da situação dos negros na sociedade norte-americana contemporânea, e os filmes que se seguiram (*Mo' Better Blues* [*Mais e melhores blues*], *Jungle Fever* [*Febre da selva*], *Malcolm X*, e *Crooklyn*) valeram-lhe o reconhecimento como um dos mais importantes cineastas atuantes nos Estados Unidos hoje em dia.

Além disso, o sucesso de Lee ajudou a abrir as portas para o financiamento de um grande número de outros filmes de negros mais jovens, na década de 1990. Os lucros produzidos pelos filmes baratos de Lee mostraram que há público para o cinema negro que trata da realidade contemporânea. A estimativas indicam que de 25 a 30% dos espectadores são constituídos por negros (representando mais que satisfatoriamente os 13% da população), o que levou Hollywood a calcular que há um público significativo para esse tipo de filme (Guerrero, 1993b).¹¹⁴ Acresce que os lucros auferidos por Spike Lee em seus primeiros filmes, de produção barata, possibilitaram o contínuo financiamento de seus próprios filmes e abriram as portas para o renascimento de filmes feitos, em geral, por jovens negros na década de 1990.¹¹⁵

No estudo que se segue, examinaremos a estética de Spike Lee, sua concepção de moralidade e política, argumentando que sua visão estética se inspira no modernismo brechtiano e seus filmes são moralidades que transmitem mensagens e imagens éticas ao público. Também estudaremos a visão política de Lee, focalizando a figura de Malcolm X em sua obra, bem como sua - às vezes contraditória - identidade política, em que a política é subordinada à criação de identidade individual e esta é definida principalmente em termos de estilo cultural. Argumentaremos que, a despeito de

114 Guerrero também afirma que nos tempos de vacas magras, Hollywood investe em filmes baratos sobre negros para elevar a margem de lucro, ignorando-os quando os lucros estão altos e a indústria não "precisa continuar dentro da linha especificamente negra" (Guerrero, 1993b: 165).

115 *She's Gotta Have It* custou apenas US\$175.000 e arrecadou cerca de US\$8,5 milhões; *Lute pela coisa certa* teve um orçamento de US\$5,8 milhões e arrecadou mais de US\$15 milhões; *Faça a coisa certa* teve um orçamento de US\$6,5 milhões e arrecadou US\$25 milhões (Patterson, 1992: 55, 92, 121). Muitos filmes de Lee também foram lucrativos em videocassete. Evidentemente, o dinheiro ganho com esses filmes convenceu o *establishment* comercial de Hollywood de que Lee e outros jovens diretores negros são comercializáveis, financiando o renascimento dos filmes sobre negros no início da década de 1990 (ver Guerrero, 1993b: 157 ss. e Patterson 1992: 223f.). Reid, porém, nota que os próprios filmes de Lee se inspiraram no cinema negro mais antigo: "Lee, nos comentários sobre seus filmes, nunca reconhece a dívida que tem para com outros cineastas negros, embora extraia dos mais antigos muito da representação cinematográfica da vida do negro urbano e do uso que fizeram da música negra contemporânea" (Reid, 1993: 107).

suas limitações, os filmes de Lee tocam em pontos cruciais dos problemas de raça, sexo, sexualidade, classe e política racial, constituindo uma exploração cinematográfica irresistível da situação dos negros na sociedade americana contemporânea e das poucas opções políticas que eles têm à disposição na atual organização social. Começaremos com uma leitura de *Faça a coisa certa* (doravante *FCC*), passaremos a *Malcolm X* (doravante *X*) e concluiremos com comentários mais gerais sobre a visão que Lee tem de sexo, identidade política e estética.¹¹⁶ Depois, continuaremos ouvindo as vozes do radicalismo negro dos guetos na arena do *rap* e examinaremos algumas das controvérsias em torno deste, concluindo com algumas reflexões sobre a cultura da contestação e a contra-hegemonia.

Faça a coisa certa como fábula moral brechtiana

FCC (1989) passa-se num gueto do Brooklyn no dia mais quente do ano. Mookie, um jovem negro (interpretado por Spike Lee), levanta-se e vai trabalhar na Sal's Pizzeria, num sábado pela manhã. Vários vizinhos aparecem, e assim Lee vai pintando um quadro das interações entre negros, italianos, hispânicos e coreanos residentes no gueto "Bed Stuy". Irrompem alguns conflitos entre os negros e os italianos, e, quando um jovem negro é morto pela polícia, a multidão destrói a pizzaria.

Lee propõe-se fazer um filme sobre a experiência urbana dos negros a partir de uma perspectiva negra, e seu filme transcodifica discursos, estilo e convenções dessa cultura, com ênfase no nacionalismo negro, que afirma a especificidade da experiência negra e suas diferenças culturais em relação à cultura branca predominante. Lee apresenta o modo como os negros falam, andam, se vestem e agem, com base na gíria, na música, nas imagens e no estilo deles. Seus filmes são etnografias ricas dos negros urbanos às voltas com o fascínio da sociedade de consumo e da mídia, e com os perigos do racismo e de um meio urbano opressivo. O resultado é um *corpus* representativo unicamente da perspectiva, do ponto de vista, do estilo e da política dos negros.

No entanto, Lee também recorre às técnicas do modernismo e produz filmes inovadores e originais que veiculam seus próprios pontos de vista e seu estilo estético individual. Especificamente, assim como Bertolt Brecht, Spike Lee faz um cinema que dramatiza a necessidade de realizar escolhas

¹¹⁶ O estudo que se segue foi apresentado pela primeira vez num simpósio sobre *Malcolm X*, organizado por Mark Reid na Society for Cinema Studies, em 17 de abril de 1993, e depois apresentado num *workshop* sobre cinema contemporâneo na American Sociology Association em agosto de 1993.

morais e políticas.¹¹⁷ Ambos produzem uma espécie de "drama épico" que pinta um amplo quadro de personagens sociais típicas, mostra exemplos de comportamento social e associal e transmite mensagens didáticas para os espectadores. Ambos utilizam música, comédia, drama, instantâneos de comportamento típico e figuras que transmitem as mensagens desejadas pelo autor. Ambos criam peças didáticas cujo objetivo é ensinar a descobrir e a fazer "a coisa certa" enquanto criticam comportamento inadequados e anti-sociais. O teatro de Brecht (assim como seu filme *Kubler Wampe* e suas peças radiofônicas) retrata tipos em situações que nos obrigam a observar as conseqüências de comportamentos típicos. Lee - poder-se-ia dizer - faz o mesmo em *FCC* (e na maioria de seus outros filmes), retratando cenas e comportamentos típicos do trabalho, da família e das ruas. Em especial, os três filósofos de esquina, que fazem comentários cômicos o tempo todo, são bem brechtianos, como o DJ de rádio, Mister Senior Love Daddy, que diz aos ouvintes não só que façam a coisa certa durante todo o filme ("*and that's the truth, Ruth*"), mas sempre especifica qual é "a coisa certa", repetindo que a população do gueto deve: "Despertar!", "Amar-se uns aos outros" e "Relaxar!"

FCC propõe a questão da moralidade política e social nos nossos dias: o que é "a coisa certa", do ponto de vista político e moral, para os grupos oprimidos, como os negros urbanos? O filme é, sem dúvida, modernista uma vez que a questão fica aberta. Com "modernista" referimo-nos, em primeiro lugar, a uma estética de produção de textos aberta e multívoca, que dissemina grande quantidade de significados, sem ter mensagem ou significado central unívoco, e que precisa de um leitor ativo para produzir os significados.¹¹⁸ Em segundo lugar, entendemos o modernismo como uma tendência estética voltada para a produção de obras únicas de arte que contêm a visão e a marca estilística de seu criador. Em terceiro lugar, o tipo de modernismo relacionado com aquilo que Peter Bürger (1984) chama de "vanguarda his-

¹¹⁷ Não sabemos dizer se Brecht influenciou especificamente Lee, ou se Lee (re)inventou algo como um cinema brechtiano a partir de experiências e recursos próprios. Não encontramos referências a Brecht nos livros que Lee regularmente publica sobre seus filmes; só achamos uma menção de alguma possível ligação Brecht/Lee na crescente literatura sobre o diretor negro: Paul Gilroy, numa crítica de Lee no *The Washington Post* (17 de novembro de 1991), nota que, assim como ocorre com "Brecht, que tanto o influenciou," o comprometimento político de Lee, por ele "declarado em alto e bom som, apenas acaba por trivializar a realidade política em jogo na sua obra e, assim, por diminuir seu efeito político construtivo". Mas além dessa (questionável) afirmação, Gilroy e outros críticos ainda não exploraram o modo como Lee se apropriou da estética de Brecht. Para uma apresentação mais completa da estética e da política de Brecht, ver Kellner, 1981.

¹¹⁸ Ver Barthes (1975) sobre o texto modernista que exige um leitor ativo.

tórica" tenta produzir obras sérias que mudem a percepção e a vida dos indivíduos, esforçando-se por promover uma transformação social. Movimentos como o futurismo, o expressionismo, o dadaísmo e o surrealismo atendem a esses critérios, assim como as obras de Brecht e de Lee, embora cheguemos a argumentar que os filmes de Lee contêm uma mistura inigualável de formas culturais populares norte-americanas e de modernismo, com as nuances conferidas por sua experiência de negro americano.¹¹⁹

Portanto, estamos afirmando que, num sentido formal, as obras de Spike Lee se enquadram nesses critérios modernistas e que sua estética está especialmente próxima da de Brecht. Os textos de Lee tendem a ser abertos, a provocar leituras divergentes e a gerar grande quantidade de reações, muitas vezes divergentes. Nesse sentido, ele é um "autor" cujos filmes projetam uma visão e um estilo distintivos, exibindo cumulativamente um *corpus* coerente com características e efeitos distintivos. Sua obra é extremamente séria e empenhada na obtenção de efeitos morais e políticos específicos, de cunho transformador. No entanto, nela também há ambigüidades. Enquanto o *disk-jockey*, Mister Señor Love Daddy, funciona como porta-voz da moralidade social (*Sittlichkeit*, como tratar os outros), em *FCC*, fica aberta a questão de saber-se que posição política - se houver alguma - Lee está defendendo. Por acaso ele concorda com a política de Malcolm X ou com a de Martin Luther King? Está advogando reformas ou uma revolução, integração ou nacionalismo negro, ou uma síntese de ambos?

Durante todo o filme, ressoa o vigoroso *rap* "Fight the Power" do grupo Public Enemy, mas o enredo não deixa claro como se deve combater o poder ou que estratégias políticas devem ser empregadas para empreender essa luta. Na verdade, *Faça a coisa certa* poderia ser interpretado como um esvaziamento pós-moderno das opções políticas viáveis para os negros na época atual.¹²⁰ Ou seja, pode-se ver o filme como uma demonstração de que, politicamente, não há "coisa certa" que fazer na situação de pobreza desesperada do gueto, de racismo virulento e de ausência de op-

119 Jameson (1990 e 1991) enfatiza o papel da visão e do estilo individual no modernismo, enquanto Bürger (1984 [1974]) analisa a "vanguarda histórica" que tenta transformar a arte e a vida, em oposição à arte modernista de orientação mais formalista.

120 Essa leitura foi sugerida numa conversa por Zygmunt Bauman depois de uma série sobre cinema pós-moderno na conferência de 10º aniversário de *Theory, Culture, and Society*, no verão de 1992. Além disso, o filme *FCC*, de Lee, é visto como "pós-moderno" com um sentido algo indeterminado em Denzin 1991: 125 ss; do mesmo modo, Baker (1993a: 174-5) descreve Lee como um "verdadeiro pós-moderno", que faz uma "crítica astuta, espirituosa e brilhante do hibridismo urbano pós-moderno" em *FCC*, mas sem conferir ao termo "pós-moderno" substância alguma. Argumentaremos abaixo que Lee assenta sua política e sua estética basicamente em posições modernistas, e não é "pós-modernista" em nenhum sentido importante.

ções e movimentos políticos viáveis. Segundo essa leitura pós-moderna, o filme projeta uma visão desolada e niilista do futuro, marcada pela desesperança e pelo colapso da moderna política de defesa do negro. Nesse contexto, o reformismo político e a não-violência de Martin Luther King mostram-se questionáveis como instrumentos de transformação. Mas não está claro que a violência seja uma opção atraente, e pode-se até ver o filme como um questionamento da violência social, demonstrando que esta, em última análise, fere as pessoas nos bairros em que explode (poderíamos interpretar de modo semelhante os eventos de Los Angeles, que o filme de Lee prenuncia de maneira impressionante).

Segundo essa leitura pós-moderna, não está claro qual o poder que se deve combater, que instrumentos é preciso usar e quais devem ser os objetivos. Essa interpretação niilista pós-moderna indica que a política moderna como um todo falhou,¹²¹ que nem a reforma nem a revolução funcionam, que os negros dos Estados Unidos estão condenados à pobreza desesperada e à posição subalterna de subclasse oprimida sem a menor possibilidade de melhora da situação por qualquer meio. Contudo, *FCC* também pode ser visto como um filme modernista que obriga o espectador a comparar a política de Malcolm X com a de Martin Luther King e a decidir sozinho o que é a "coisa certa" para os negros dos nossos dias. Na análise que se segue, veremos se *Faça a coisa certa* é um filme modernista ou pós-modernista em termos de estilo e política, e se Lee privilegia Malcolm X ou Martin Luther King. Mas antes devemos investigar a visão cultural contida no filme.

Visão cultural em *Faça a coisa certa*

As personagens do filme são retratos de americanos de origem africana, hispânica, italiana, inglesa e coreana, e Lee retrata seus comportamentos típicos e os conflitos que têm entre si. A raça é apresentada em termos de identidade e imagem cultural, especialmente de estilo cultural. Como mostra Denzin (1991: 125, 130 ss.), as personagens vestem camisetas que identificam postura cultural e estilo. Mookie, o negro que trabalha na pizzeria, veste uma malha de beisebol Jackie Robinson, como símbolo de sua posição de negro que rompeu a barreira da cor no mundo dos brancos (como o próprio Lee). No trabalho, Mookie também veste uma camisa com

121 Evidentemente, há muitas posições políticas pós-modernas, desde o niilismo de Baudrillard após os anos 1980 até o reformismo pragmático de Lyotard e Rorty, passando pela política identitária multiculturalista de muitas mulheres e minorias pós-modernas; ver levantamento em Best e Kellner, 1991.

seu nome marcado e o logotipo "Sal's Pizzeria", identificando sua posição entre os dois mundos. Radio Raheem, cujo rádio ruga "Fight the Power", o que provoca o confronto com Sal, usa uma camiseta que proclama "Bed-Stuy or Die". Essa mensagem o identifica como uma figura que defende a solidariedade e a rebelião do negro para preservar a comunidade.

Lee também ostenta um simbolismo cromático no uso de camisetas: Pino, filho racista de Sal, usa camiseta branca, ao passo que Vito, o filho que se dá com negros, usa preta. As roupas de Sal o codificam como trabalhador-patrão que chega à pizzeria dirigindo um Cadillac, mas usa avental para fazer pizzas, o que o apresentando como um comerciante pequeno-burguês. Outras camisas identificam quem as veste com heróis culturais brancos ou negros. Um jovem branco, que acaba de comprar um apartamento no gueto, usa um agasalho Larry Bird, Boston Celtics, enquanto um jovem negro usa o agasalho Magic Johnson, do L.A. Lakers. Os hispânicos usam camisetas coloridas sem mangas, enquanto os homens negros mais idosos usam camisetas brancas sem mangas, camisas convencionais de uma cor só, ou andam com o peito desnudo. A maioria das mulheres jovens usa minibusas, embora Jade, irmã de Mookie, use roupa de *griffe*.

Roupas e acessórios da moda pintam os diferentes estilos e identidades das personagens. Buggin' Out, jovem negro revoltado, usa camisa africana amarela com uma corrente de ouro no pescoço e um dente de ouro. Também usa tênis Nike Air tipo Jordan (para o qual Lee faz comerciais) e fica com muita raiva quando o fã do Celtic o suja sem querer. Radio Raheem usa o mesmo tipo de calçado, e seu potente rádio portátil, tocando *rap*, estabelece sua identidade cultural (ele só toca Public Enemy). Também ostenta uma fileira de anéis folheados a ouro, gravados com as palavras "amor" e "ódio": os supostos dois lados do ora gentil, ora violento Raheem.¹²² Mookie também exibe um dente e um brinco ouro, o que o marca como participante das convenções culturais dos negros urbanos.¹²³ Os três filósofos negros de esquina, que discursam sobre a atual situação dos negros, vestem-se indiferentemente, enquanto o alcoólatra Da Mayor (Ossie Davis) usa roupas velhas e sujas, o que o codifica como um exemplo da negritude fracassada. Mother Sister (Ruby Dee)

122 É uma homenagem à personagem de Robert Mitchum em *Mensageiro do Diabo*, que, no entanto, era muito má; portanto, o modo como Lee se apropria desse simbolismo talvez tenha, sem querer, codificado Raheem como mais negativo do que Lee pretendia.

123 Lee dá indícios de que se opõe à exibição de correntes de ouro e coisas semelhantes por parte da juventude negra ("Eles não entendem que a longo prazo essas porcaria não valem nada"), mas não faz nada no filme para criticar essa forma de consumismo e, na verdade, a reproduz em suas imagens cinematográficas e nas empresas capitalistas (ver Lee e Jones 1989: 59, 110 para a rejeição de Lee).

veste-se de maneira convencional e representa os valores negros tradicionais e matriarcais, desaprovando Da Mayor [o prefeito, no filme] e os negros jovens "sem iniciativa".

O próprio filme influenciou as tendências da moda: "no verão de 1989, viram-se milhões de jovens usando camiseta larga estilo Mookie sobre *short de lycra*" (Patterson, 1992: 125). Na verdade, Spike Lee abriu uma loja de roupas no Brooklyn: tornou-se criador de moda em camiseta e vestuário ao mesmo tempo que atuava em comerciais do tênis Jordan da Nike Air, produzidos por ele mesmo. Desse modo, ele retrata uma sociedade em que a identidade cultural é criada pela moda e pelo consumo, contribuindo pessoalmente para essa tendência com seus filmes e sua atividade comercial.¹²⁴

As maneiras como as imagens da cultura de massa permeiam os modos de ser e vestir levam a crer que a identidade cultural é constituída em parte por imagens icônicas de heróis culturais étnicos, emblemas de identidade e forças de divisão entre as raças. Sal tem fotos de italo-americanos famosos (seu "Panteão da Glória") nas paredes da pizzeria, e diante do pedido de Buggin' Out, de pendurar fotos de negros também, Sal recusa-se veementemente, o que precipita a tentativa de boicote e a violência subsequente. Smiley, negro gago e talvez retardado mental, está vendendo fotos de Malcolm X e Martin Luther King,¹²⁵ que aparecem como ícones da política negra, enquanto se vêem, em grafites, referências a Jessie Jackson e a Al Sharpton, constituindo os líderes políticos negros como heróis culturais, ao lado dos astros do esporte e da música.

Essas cenas indicam até que ponto a cultura da mídia fornece material para a formação de identidades e de que modo as diferentes subculturas se apropriam de imagens diferentes para identificação. Assim, a identidade é formada sobre um terreno de luta, no qual os indivíduos escolhem seus próprios significados culturais e seu próprio estilo, num sistema diferencial que sempre implica a afirmação de alguns emblemas identitários e a rejeição de outros. As instituições sociais individualizam as pessoas com números: da seguridade social, do título de eleitor, das relações de consumidores, dos bancos de dados, da polícia, dos registros acadêmicos, etc., mas criar identidade própria significa recusar-se a ser definido por essas determinações e optar por outras formas de identificação. Cada vez mais, a cultura da mídia fornece recursos apropriados à produção de significados pelo público, à criação de identidades, como quando as garotas vêem em

124 Patterson (1992: 125 ss.) faz algumas críticas à atividade comercial de Lee e nós voltamos a criticar a avaliação da política cultural de Lee adiante neste capítulo.

125 bell hooks (1990: 179) queixa-se de que um negro gago e confuso tenha sido escolhido para representar as opiniões profundamente inteligentes e lúcidas de Malcolm X e Martin Luther King.

Madonna um modelo, ou os negros imitam heróis culturais negros, ou os aspirantes a *yuppie* admiram os profissionais de programas de TV como *L.A. Law*, em busca de padrões de identidade.

O processo de identificação, portanto, é mediado por imagens produzidas para a massa na sociedade contemporânea em que predomina a mídia, enquanto a imagem e o estilo cultural são cada vez mais fundamentais para a construção de identidades – conforme indicamos neste estudo e retomaremos nos próximos capítulos. A cultura da mídia constitui vigorosa fonte de novas identidades, substituindo nessa função nacionalismos, religiões, família e educação. Como disse Benedict Anderson (1983), o nacionalismo constituía um poderoso instrumento de comunhão imaginária e identificação, e as diversas formas da cultura da mídia oferecem hoje sucedâneos para indivíduos e grupos que sejam capazes de participar de comunidades imaginárias, por meio de estilos culturais e de consumo, e de produzir identidades individuais e grupais apropriando-se de imagens dessa cultura.

A cultura da mídia também fornece as modernas fábulas morais que mostram qual é o comportamento certo e o errado, o que deve ou não ser feito, o que é ou não “a coisa certa”. Por isso, é uma nova e importante força de socialização, e um dos méritos de *Faça a coisa certa* é apresentar esse processo de identificação por meio de imagens e de estilos culturais, de um modo capaz de mostrar também como as diferentes identidades contrastantes se produzem e representam um terreno no qual se desenrolam os conflitos sociais.

Esse filme mostra como a identidade cultural também se expressa pela música e por modos de ser. O DJ negro e Radio Raheem só tocam música negra, enquanto os adolescentes porto-riquenhos de rua tocam música hispânica. Uma cena em que Radio Raheem e os porto-riquenhos duelam com seus respectivos rádios no último volume significa choque e divisão cultural na comunidade do gueto. Além disso, Sal provoca Radio Raheem mandando-o “desligar a música da selva. Nós não estamos na África”, enquanto Buggin’ Out replica: “Que negócio é esse de música da selva e da África?”

Portanto, diferentes culturas utilizam a música popular para estabelecer sua identidade cultural, e a comunidade é dividida por diferentes estilos de música. Mas são os epítetos raciais que expressam de maneira mais pungente os conflitos e as tensões sociais contemporâneas. Num momento crucial do filme, num modo modernista e brechtiano, Lee interrompe a narrativa e põe as personagens a olhar para a câmera, vociferando insultos raciais: Mookie ataca os italianos (“carcamano, macarrone, parasita, bafo de alho, bodoqueiro de pizza, enrolador de espaguete”, etc.). Pino, o filho racista, retruca para a câmera, insultando os negros: “Frango frito, árvore de Natal, macaco comedor de pão, mico, babuíno, apressadinho, pula-pula, iô-

iô de cesta de basquete, valete de espadas, pega essa porcária de pizza e volta pra África”.

Um porto-riquenho ataca os coreanos em termos racistas semelhantes, e o vendedor coreano ataca os judeus. Essa cena, perfeitamente brechtiana, mostra com brilhantismo as diferenças raciais codificadas na linguagem, mas tende a equiparar todas as modalidades de racismo como logicamente equivalentes, embora se possa argumentar que o racismo institucional contra os negros é muito mais virulento que os racismos culturais variáveis assim expressos, e que Lee, de fato, jamais capta a realidade do racismo como parte de um sistema de opressão.¹²⁶ Dessa perspectiva, a sociedade vigente oprime de modo especial os negros: então, o que ocorre não é exatamente racismo e ódio racial entre todas as raças e etnias, mas uma distribuição desigual de poder e riqueza na sociedade americana contemporânea, o que leva os negros a sofrerem desproporcionalmente a opressão sistêmica em termos de raça e classe. Em outras palavras, Lee não vê o capitalismo como um sistema de opressão que explora e oprime suas classes baixas e em especial os negros.

Ao contrário, apresenta o racismo em termos pessoais e individualistas, como hostilidade entre diversos membros de diferentes grupos, deixando, assim, de elucidar as causas e as estruturas do racismo. Ademais, o filme denigre efetivamente a ação política, caricaturando a ação coletiva e a tática do boicote econômico que também atendia aos interesses do movimento de direitos civis. Como aponta Guerrero:

Ao apresentar Buggin’ Out e Radio Raheem como personagens arrogantes e irracionais que defendem o instrumento de ação social mais eficaz do movimento de direitos civis, o boicote econômico, para depois apresentar a juventude do bairro descartando a possibilidade de ação social e rendendo-se ao prazer efêmero de um bom pedaço de pizza, o filme trivializa qualquer entendimento da luta política dos negros contemporâneos, bem como a história recente dos movimentos sociais neste país. Essa rejeição à ação coletiva é mais acentuada pela contraposição de Buggin’ Out e Raheem a Mookie, que funciona como cauteloso intermediador, situado entre Sal e a comunidade. Pois

126 Em outras palavras, o retrato que Lee faz do racismo não leva em conta aspectos lógicos, pois uma hierarquia na virulência racista, geralmente ditada pela cor (os negros estão sujeitos ao racismo mais extremado, no que são seguidos por hispânicos, asiáticos e outros grupos étnicos, como os italianos). Outras hierarquias são as de sexo (as mulheres abaixo dos homens), preferência sexual (os homossexuais submetidos ao preconceito dos heterossexuais), etc., de tal modo que as lésbicas negras seriam objeto de muito mais opressão do que, digamos, os homens hispânicos. A cena em questão, porém, retrata todas as formas de racismo em termos de equivalência linguística entre diferença cultural e ódio racial (agradecemos a Rhonda Hammer por essa percepção).

é por intermédio da perspectiva reservada e individualista de Mookie que grande parte do filme se apresenta ao espectador.

(Guerrero, 1993b: 149)

Além disso, Lee está o tempo todo celebrando o consumismo, que é o centro de grande parte do foco do filme e dos investimentos afetivos, em vez de dizer como o consumismo acabou por organizar de modo fundamental a vida do gueto. Há muito investimento afetivo no ato de comer pizza e sorvetes, tomar cerveja e ostentar artigos de consumo. Como notamos, é forte a ênfase na construção de identidade por meio de roupas e moda, e ninguém questiona as práticas consumistas.

No entanto, Lee mostra de modo incisivo como o vestuário, a música, a linguagem e o modo de ser separam os vários grupos étnicos, em sua visão de comunidade dividida no gueto. Tal situação é propícia à violência, e o filme prenuncia as sublevações que irromperam em Los Angeles no mês de maio de 1992, depois que um júri constituído por brancos absolveu os policiais que foram filmados enquanto surravam Rodney King. *Faça a coisa certa* deve ser interpretado, portanto, como uma fábula admonitória a advertir sobre o que pode ocorrer - e de fato ocorreu - caso as relações entre raças continuem piorando.

Assim, o filme é clarividente ao mesmo tempo que tem limitações, e uma crítica diagnóstica poderá interpretá-lo como uma obra que expressa algumas das condições produtoras de violência nos guetos. O filme é especialmente vigoroso na retratação da sublevação do gueto, ocorrida depois do assassinato de Radio Raheem por policiais brancos quando ele começa a brigar com Sal. Lee apresenta sua própria personagem, Mookie, atirando uma lata de lixo pela vidraça da pizzaria de Sal, e então irrompe a violência que destrói o estabelecimento. Um exame atento da ação de Mookie indica que se trata de um ato consciente e deliberado, e que Lee o apresenta como "a coisa certa". A câmera dá um *zoom* sobre Mookie enquanto ele decide o que fazer depois que a polícia asfixiou acidentalmente Radio Raheem numa briga que começou quando Sal destruiu seu amado rádio. Então, numa panorâmica longa e lenta, Lee mostra Mookie a se afastar metodicamente para pegar uma lata de lixo, voltar com ela e atirá-la pela janela da pizzaria, começando assim a revolta que termina com a destruição desta. Está claro que ele faz isso porque a morte de Radio Raheem o enfureceu, e que Lee retrata o ato como uma ação consciente e deliberada.¹²⁷

127 Em entrevistas dadas depois do lançamento do filme, Lee disse que sempre se espantava com a indignação das pessoas diante da destruição da propriedade, mas que pouca gente parecia prestar atenção à morte do jovem negro. Lee inicialmente estava preocupado em descobrir que condições teriam levado aos assassinatos injustificáveis

Segundo essa leitura, Lee está privilegiando a vida humana em detrimento da propriedade e sugerindo que a violência contra a propriedade é um ato legítimo de retaliação. Podê-se também argumentar que Mookie está direcionando a violência da turba contra a pizzaria, afastando-a de Sal e dos filhos, o que, em última análise, os protege da ira da multidão.¹²⁸ Sem dúvida, pode-se discutir o caráter de "coisa certa" do ato de violência, mas o fato é que ele consiste numa rejeição à filosofia de não-violência de Martin Luther King. No entanto, não está claro se esse ato produz algo positivo para Mookie ou para a comunidade negra; na verdade, pode-se afirmar o contrário.¹²⁹ Smiley pendura o retrato de Malcolm X e o de Martin Luther King lado a lado, atendendo, assim, ao desejo de Raheem de ver imagens de negros na pizzaria. Mas eles são vistos a queimar na parede, o que leva a pensar na possibilidade de se interpretar o fato como um sinal da futilidade da política negra na atualidade, representando-se alegoricamente o desvanecimento da pertinência de Malcolm e de Martin Luther King no presente momento.

Seja como for, não é cabível a crítica (branca e conservadora) de que FCC é "ruim" porque pode produzir violência e aumentar o ódio racial. Ao contrário, o filme de Lee revela as condições de vida e as tensões e os conflitos raciais que podem produzir violência racial e outras formas de conflito urbano. Ou seja, analisa o meio social que produz violência e explosões urbanas. Em entrevistas dadas depois do filme, Lee objetou que estava apenas retratando as situações urbanas existentes, e não oferecendo soluções; essa posição parece bem razoável.

Contudo, Lee também pode ser criticado por desconstruir a política moderna, apresentando-a como fútil ou irrelevante e dando razão, assim, a

de jovens negros, incitado pelas mortes de Howard Beach, onde jovens brancos atacavam gratuitamente jovens negros, provocando a morte de um deles. Portanto, Lee parece acreditar que o protesto violento é uma reação legítima ao assassinato insensato dos negros, como talvez o próprio Malcolm X acreditasse.

Num livro sobre a filmagem de FCC (Lee e Jones 1989), Lee observa: "A personagem que represento em *Faça a coisa certa* pertence à linha de pensamento de Malcolm X: 'Olho por olho'. Que se dane essa merda de 'dar a outra face'. Se a gente continua nessa loucura, a gente morre. É ISSO AÍ, OLHO POR OLHO" (ibid., 34; maiúsculas de Lee).

128 Essa leitura foi sugerida por Kelly Oliver num comentário sobre um esboço anterior de nosso trabalho. Na verdade, como se vê na nota 127, Lee estava zangado com o fato de muitas pessoas, que tinham visto e revisto seu filme, terem ficado desconcertadas com a destruição da propriedade, enquanto deixavam de ver que um jovem negro fora morto pela polícia.

129 Como quem não quer nada, Jade, irmã de Mookie, diz que gostaria de ver algo positivo acontecer na comunidade, mas não está claro o que ela tem em mente, e, na falta de um desenvolvimento mais completo de seus pontos de vista políticos, só é possível fazer conjecturas.

um niilismo pós-moderno.¹³⁰ Mas certos aspectos do filme impedem que ele seja interpretado como expressão de um pessimismo pós-moderno desesperançado que afirmaria a obsolescência de uma política negra moderna do tipo praticado por Malcolm X e Martin Luther King. O próprio Lee, depois, declarou estar afirmando uma política que desposaria aspectos de ambos os líderes, lançando mão da filosofia e das estratégias de ambos para a transformação social em diferentes contextos. Ele chama a atenção para o quadro imóvel a queimar na parede da pizzaria:

Malcolm X e King estão sorrindo de mãos dadas. Por isso, quando pus ali aquelas duas referências, não foi uma questão de ou/ou; não para mim, em todo caso; mas apenas uma escolha de táticas. Na minha opinião, eram dois homens que escolheram caminhos diferentes na tentativa de atingir o mesmo ponto de chegada contra um oponente comum.

(Lee e Wiley, 1992: 5)

Portanto, desse ponto de vista, as referências aparentemente opostas a King e Malcolm X, que encerram *Faça a coisa certa*, expressam posições válidas, e a questão seria então de contexto e tática na busca da visão mais apropriada. Contudo, o próprio roteiro do filme parece privilegiar Malcolm X, que acabaria sendo tema do principal épico cinematográfico de Lee até hoje. Na verdade, a visão de *FCC* de alguma forma condiz com os ensinamentos do nacionalismo negro preconizado por Malcolm X, o que afirma certas posições políticas modernas. Um dos filósofos de esquina expressa admiração e tristeza porque o vendeiro coreano consegue transformar uma construção de madeira num negócio rentável, enquanto os negros não conseguem. Sem dúvida, trata-se de um aceno à visão de Malcolm X sobre a auto-suficiência e a independência econômica do negro, e por certo Spike Lee concretizou essa filosofia com um sucesso ímpar na comunidade negra. Está claro que Mookie não tem futuro trabalhando na pizzaria de Sal e que outros companheiros seus também estão caminhando rapidamente para futuro nenhum. "Tá na hora de acordar, manos, e de unir forças", é uma das mensagens do filme.

Do mesmo modo, a ênfase de Malcolm X é posta na ascensão do negro à estrutura de poder do branco, no revide à agressão e na ação decisiva para manter o respeito próprio. Nesse sentido, a ação violenta de Mookie foi um instantâneo de certos ensinamentos de Malcolm; embora se possa perguntar se aquela foi de fato "a coisa certa". Também é possível indagar se Malcolm X fez ou defendeu a "coisa certa" política nas várias fases de sua vida e o que seu legado representa hoje em dia. Examinaremos X dessas perspectivas, argumentando que esse filme, assim *FCC*, é em última análise

¹³⁰ É exatamente contra esse niilismo que Cornell West adverte os negros (1992b).

um conto moralizador, e que a visão política de Lee resvala para uma posição identitária que não pode ser enquadrada em posturas modernas específicas (por exemplo, Martin ou Malcolm) nem no niilismo pós-moderno.

Malcolm X como conto moralizador

Da perspectiva de nossa leitura de *FCC*, pode-se argumentar que X é interpretável como um conto moralizador que interroga o que é a "coisa certa" para os negros na sociedade americana contemporânea tanto no sentido individual quanto no político. Segundo essa leitura, é a figura de Malcolm X que está no centro do filme, e as transições fundamentais consistem na sua transformação: de criminoso em nacionalista negro, dedicado a trabalhar pela Nação do Islã, e depois num internacionalista mais secular. A chave, então, está em Malcolm X como ideal moral, como modelo de negro em transformação e realização, a conquistar autonomia, e não em qualquer posição política ou mensagem específica transmitida por Malcolm X.

Embora Lee afirme veementemente a política de Malcolm X, ele não nos parece um adulator e hagiógrafo acrítico, pois questiona algumas das posições de seu protagonista, obrigando o público a decidir se as ações de Malcolm ou de outras personagens de seus filmes são na verdade "a coisa certa". Assim, vemos X e *FCC* como peças políticas moralizadoras e acreditamos que Spike Lee tinha razão quando disse que as crianças negras e outras deveriam faltar à aula para verem o filme *Malcolm X*. Com ele não só aprendemos muito sobre uma das figuras mais importantes de nossa época como somos obrigados a refletir sobre o que é a "coisa certa" para a moralidade individual e política. No entanto, diríamos que o principal foco do filme de Lee recai em Malcolm X como um modelo para os negros, transformando-o num conto moralizador contemporâneo. A vida de Malcolm X é sem dúvida exemplar em termos de capacidade de submeter-se a uma transformação profunda e de forjar sua própria identidade em circunstâncias difíceis (a delimitação de tais modelos de moralidade também é congruente com a estratégia brechtiana).

A primeira parte de *Malcolm X* mostra o que é a coisa errada para os negros hoje, ou seja, enveredar pelo caminho do crime, das drogas e do materialismo rasteiro.¹³¹ No entanto, Lee despense tanto tempo e energia nes-

¹³¹ Em geral, deixou-se de ver nas críticas do filme que boa parte de *Febre da selva* foi dedicada ao ataque ao *crack*, retratando-o como causador de morte certa e, em termos extremamente negativos, como uma das principais forças de destruição da comunidade negra. No entanto, Lee evitara a questão das drogas nos seus primeiros filmes, pelo que foi criticado.

sa fase da vida de Malcolm que transforma o outrora criminoso Malcolm Little em figura quase encantadora e sem dúvida simpática. O próprio Malcolm X, em sua autobiografia, apresenta Malcolm Little como um sujeito muito mau e negativo (Haley e X, 1965), embora essa imagem não pareça emergir do filme de Lee. Denzel Washington cria uma personagem sedutora, e o uso que Lee faz da comédia e do melodrama infundem energias positivas em Malcolm Little. Assim, ainda que ele seja flagrado a praticar atos criminosos e vá para a prisão, o filme mostra de um modo positivo a sua vida pregressa, cheia de momentos de alegria com mulheres brancas, drogas, atividade febricitante e bons companheiros.¹³²

Lee utiliza a tática dos quadros históricos épico-realistas nessa seqüência, fortemente temperada com comédia, sátira e música. Como sempre, a música é extremamente importante nos filmes de Lee, e X pode ser visto e ouvido como uma história da música negra ao longo de décadas e do seu caráter de parte integrante da essência da vida diária. Mais uma vez, são óbvios os paralelos com Brecht, visto que este usava a música para captar o *ethos* e o estilo de um época e como modo de afirmar ou ressaltar certos aspectos didáticos. Além disso, está claro que Lee apresenta como reprováveis certas formas de comportamento do negro, como alisar o cabelo, e as seqüências iniciais contêm a óbvia moral de que a consequência do crime é a cadeia. A mensagem sobre o envolvimento do negro com mulheres brancas é menos clara, embora Lee tenda a apresentar negativamente as relações inter-raciais em X e em outros filmes, como *Febre da selva*.¹³³

A seqüência da prisão mostra Malcolm Little recusando-se a submeter-se às humilhações da vida no cárcere e sendo vencido pelo confinamento da solitária. Mas também é visto a aceitar os ensinamentos islâmicos e a aperfeiçoar-se por meio do estudo. Uma das mensagens onipresentes em Lee é a da educação como maneira de "erguer a raça" (uma das máximas de *School Daze* [Lute pela coisa certa] e título do livro sobre esse filme), e sem dúvida, Malcolm X personifica positivamente essa filosofia, quando é mostrado a estudar e a adquirir conhecimento. Na verdade, Malcolm X sai

132 Brecht também era solidário com os criminosos e muitas vezes os apresentou de modo positivo, como na *Ópera de três vinténs*. Às vezes, eram figuras de proletários oprimidos, embora também usasse a figura do bandido para representar capitalistas e fascistas.

133 Embora a narrativa sugira que Malcolm se sentia atraído pela mulher branca, Sophia, como meio de exercer poder sexual e obter desforra racial, há imagens positivas e negativas do relacionamento, que é apresentado com luzes mais favoráveis do que a imagem das relações inter-raciais em *Febre da selva*, ainda que o próprio Malcolm X condenasse veementemente a persistência com que o homens negros buscam as mulheres brancas; abaixo, estudamos a controversa visão que Lee tem da questão sexual.

da prisão totalmente modificado, exemplar do indivíduo que se empenha com sucesso na própria transformação.

Até aí a estética de X pode ser vista como a do drama épico brechtiano, como conto moralizador brechtiano que incorpora determinadas lições para os negros e para os outros, mediante apresentação de quadros de condutas sociais e associadas que contrapõem valores e comportamentos positivos e negativos. Lee expõe vários gêneros e estilos, misturando música, comédia e *flashbacks* dramáticos em episódios-chave da vida pregressa de Malcolm X (a mistura de gêneros também é característica brechtiana). O último terço do filme continua essa estratégia, embora seja denso e compacto demais para apresentar adequadamente o pensamento de Malcolm X e a complexidade de suas últimas posições. O episódio fundamental descreve o momento em que Malcolm X se desliga dos ensinamentos de Elijah Muhammad e do islamismo, aderindo a uma filosofia de ativismo social radical. No entanto, o que se vê é muito ensinamento religioso e racial islâmico dúbio e pouco da última filosofia social de Malcolm X, que muitos reputam como o seu legado mais valioso.¹³⁴

Em defesa de Lee, pode-se dizer que ele despendeu muita energia tentando esclarecer as razões do rompimento de Malcolm X com o islamismo, e que mostra Malcolm passando por uma transição importantíssima que o leva a assumir posições radicalmente novas, abordando assim, novamente, a importância da autotransformação radical. Lee também tratou da complexidade do assassinato de Malcolm X e da forte possibilidade de envolvimento de islamitas e de órgãos do governo americano no atentado - em oposição aos que só atribuem a culpa aos islamitas. Ele também deixou bem claro que o Malcolm "maduro" considerava iguais todas as cores, de acordo com sua vivência em Meca. De fato, neste estudo estamos deixando de lado a questão da precisão histórica (sobre a qual grande parte do foco da crítica recaiu, tanto do ponto de vista dos amigos quanto dos inimigos de Lee) para dar mais atenção às questões estéticas e políticas do filme.¹³⁵

134 A Nation of Islam, por exemplo, apregoava a superioridade do negro, apresentava o homem branco como um "diabo" e em geral professava ensinamentos racistas, defendendo o separatismo negro, em vez da transformação social estrutural. Durante alguns anos, Malcolm X abraçou essa perspectiva, mas acabou se distanciando dela e desenvolvendo uma visão mais revolucionária e internacionalista. Ver coletânea dos escritos mais recentes de Malcolm X, como X, de 1992.

135 Obviamente, a questão da precisão histórica é importante na avaliação de um filme que tem a pretensão de contar a verdade sobre a vida de Malcolm X. Como o livro de Lee sobre o filme (Lee e Wiley, 1992) indica que ele estava tentando descobrir a verdade da vida de Malcolm X por meio de pesquisas e entrevistas, parece-nos válido examinar o filme do ponto de vista da precisão histórica; tal projeto, porém, extrapola o âmbito deste estudo. Para algumas reflexões sobre a correção histórica e suas distorções em X, ver simpósio em *Cineaste*, Vol. XIX, Nº 4 (1993): 5-18 e a resenha feita por hooks em 1993.

De qualquer modo, o filme de Lee sobre Malcolm X suscita questões referentes à sua própria visão política - assunto que abordamos a seguir.

A visão política e cultural de Spike Lee

Neste estudo, trataremos da visão política e cultural de Lee e do modo como ele se vale da estética brechtiana. Contudo, há algumas diferenças importantes entre Brecht e Lee. Brecht era um comunista convicto que defendia valores políticos bem específicos e seguia um programa político marxista específico (embora haja algumas dúvidas sobre isso; ver Kellner, 1981). Lee, ao contrário, não parece ter um programa político tão definido. Sua visão política mostra-se mais vaga e indefinida do que a de Brecht, o que talvez o situe em algum ponto entre uma posição modernista avessa a posições políticas determinadas, uma política contextualista mais pragmática, inspirada em fontes díspares para as suas intervenções em situações políticas concretas, e uma política identitária definida sobretudo pela produção de identidade cultural.

O horizonte social dos filmes de Lee é constituído pela opressão dos negros numa sociedade extremamente racista e pela resistência destes à opressão, por meio da produção de estilos culturais e identidades distintas. Os filmes de Lee transcodificam os discursos de orgulho e afirmação do negro e apresenta figuras de negros fortes que resistem ao racismo e lutam pela criação de uma identidade própria. No todo, Lee privilegia o aspecto cultural em detrimento das lutas dos movimentos políticos. Seus filmes dão ênfase à especificidade da opressão e da resistência dos negros e apresentam o estilo cultural e a identidade distintiva como componentes-chave de um política identitária centrada na afirmação do orgulho negro e da positividade da cultura negra. Tal visão cultural é útil à conscientização das formas distintas de opressão sofridas por determinados grupos, servindo também para transformar a produção de um estilo cultural e de uma identidade independente em aspecto importante da luta contra a opressão. Mas a visão cultural desvia a atenção das questões políticas e econômicas prementes e pode produzir uma consciência separatista que solapa a política de aliança capaz de mobilizar grupos diferentes contra as forças, as práticas e as instituições opressoras.

Por isso, convém condicionar a apresentação que fizemos de Lee, como brechtiano, pois não nos parece que Malcolm X desempenhe o papel que Marx desempenhava na obra de Brecht, nem, por isso mesmo, que a tradição negra radical como um todo tenha função tão importante na obra de Lee quanto a tradição marxista teve na de Brecht. A visão política

de Lee é, no geral, culturalista, pois ele dá ênfase à identidade e às decisões morais do negro em termos de raça, sexo e pessoa. Isso se evidencia em *Faça a coisa certa*, filme no qual Lee interroga as insígnias culturais visíveis e apresenta os conflitos da comunidade sobretudo em termos culturais, esmerando-se na apresentação da dinâmica de um pequeno grupo sem ter sucesso na articulação de estruturas mais amplas - e do contexto estrutural da opressão do negro - que agem sobre a vida das comunidades, dos grupos sociais e dos indivíduos. Portanto, ele realmente não articula a dinâmica de opressão de classe e raça na sociedade americana contemporânea.

Isso nos leva a outras questões correlatas sobre representações de sexo, raça e classe nos filmes de Spike Lee. O foco de *FCC* incide mais sobre questões de sexo e raça do que de classe, e o antagonismo entre italianos e negros é visto mais como um conflito racial do que de classe. O pequeno comerciante Sal, embora possa ser considerado um representante do sistema de classes que oprime os negros, na verdade faz parte de uma classe trabalhadora étnica, assim como o vendeiro coreano, mesmo pertencendo ao pequeno comércio. Lee afirma que em *FCC* tentou tratar da classe trabalhadora negra; escreve: "Nesse roteiro quero mostrar a classe trabalhadora negra. Contrariando a crença popular, nós trabalhamos. Aqui não chove grana não, meu chapa: é gente trabalhando duro para viver com decência" (Lee e Jones, 1989: 30).

Esse trecho, escrito antes que o filme fosse realmente feito, é curioso porque os únicos negros que trabalham são o DJ, Mookie e um policial. Diz-se que a irmã de Mookie trabalha, mas não fica claro se algum dos outros negros tem emprego ou não. E embora o bairro descrito seja habitado por aquilo que se poderia chamar de lumpemproletariado negro, não se focalizam as condições suas opressivas de vida e trabalho. Todas as personagens definem sua própria identidade em termos de moda, consumo e estilo cultural. Só o velho bêbado, Da Mayor [o prefeito], se veste com desmazelo, enquanto todas as outras personagens parecem estar perfeitamente integradas na sociedade de consumo (grande parte do filme, de fato, trata do consumo de pizza, sorvete, cerveja e outras bebidas, alimentos e bens diversos, para o que todos sempre parecem ter dinheiro).

Por conseguinte, como vimos antes, Lee tende a festejar o consumo e a definir a identidade cultural em termos de moda e consumismo. Além disso, deixa de analisar a realidade e a dinâmica da opressão de classe. Na verdade, em seus filmes não examina a fundo a exploração e a miséria do lumpemproletariado negro. Refletindo sua própria perspectiva de classe média, a maioria das personagens de Lee são negros de classe média ou em ascensão. Os protagonistas de *She's Gotta Have It* são de classe média, e alguns estudantes de *Lute pela coisa certa*, embora sejam representados como membros de diferentes classes e grupos, estão no mínimo em ascen-

são. A cena do restaurante, em que os estudantes entram em confronto com negros-trabalhadores, indica hostilidade e diferença entre esses setores da etnia negra contemporânea nos Estados Unidos, mas as diferenças não são suficientemente estudadas nos filmes de Lee. *Mais e melhores blues* (1990) e *Febre da selva* (1991) tratam de profissionais negros, e, embora este último contenha imagens fortes de uma *crack house* e da degradação provocada pela dependência de drogas, nenhum dos dois investiga a realidade da opressão do lumpen negro.

Portanto, ainda que todas as personagens de *FCC* sejam moradores do gueto, o fenômeno de classe e opressão de classe não é realmente examinado neste nem em outros filmes, inclusive *Malcolm X*. Os negros do gueto, no início deste último filme, usam *zoot suits** alisam os cabelos e dançam em salões de baile onde conseguem fisgar mulheres brancas. Numa das cenas, em que Malcolm, trabalhando num trem, tem o devaneio de lambuzar de comida o rosto de um freguês antipático, o que se mostra é mais ódio racial que de classe. Na cena seguinte, Lee mostra Malcolm a ingressar na vida do crime, quando fica conhecendo um mandachuva do Harlem que contrata seus serviços, sugerindo-se que é o ódio racial, e não a opressão de classe, que empurra o negro para o crime. E em nenhum ponto Lee examina de modo suficiente o mundo das diferenças e exploração de classe.

O Malcolm que se converte ao islamismo assume com determinação os valores da classe média, e o lumpemproletariado negro quase desaparece do filme quando ele sai da prisão e se transforma em político importante. Portanto, Lee não retrata a opressão de classe, e projeta seus próprios valores de classe média negra nas personagens de todos os seus filmes. Amiri Baraka afirma que Lee "é a quintessência do *buppie*,"** quase o espírito do profissional pequeno burguês jovem e negro em ascensão." (Baraka 1993: 146), afirmando que esses valores permeiam seus filmes.

No entanto, as questões de sexo, como as de raça, são um dos principais focos de todos os filmes de Lee, embora ele tenha sido acerbamente criticado por feministas negras pelo modo como trata o assunto bell hooks, por exemplo, critica o modo convencional como Lee constrói a masculinidade e o caráter estereotipado em geral negativo de suas imagens de mulher (hooks, 1990: 173ff.). Suas personagens masculinas muitas vezes se definem por atos de violência e por comportamentos tipicamente machistas e extremados. As mulheres em geral são mais passivas e impotentes, embora às vezes, como ocorre com Jade, irmã de Mookie, e com Tina, sua

* Terno considerado típico dos negros americanos na década de 1940: paletó cinturado com enchimento nos ombros; calça afunilada. (N.T.)

** Profissional negro e jovem em ascensão. (N.T.)

esposa porto-riquenha, ataquem verbalmente as personagens masculinas. Na verdade, esses exemplos mostram a inclinação de Lee à utilização de imagens estereotipadas de "megerice" feminina, ainda que Jade, interpretada por sua irmã Joie Lee, seja uma personagem simpaticíssima.

Como nota Michelle Wallace, Lee privilegia as relações heterossexuais convencionais e estigmatiza o sexo oral, o que, ainda segundo Wallace, rebaixa os gays, retratando também negativamente "o restante do vasto espectro de práticas sexuais ilícitas e das condutas psicossociais situadas além das fronteiras da heterossexualidade compulsória em que são incluídas paixões perversas como o sexo inter-racial e a dependência de drogas" (Wallace, 1992: 129). De fato, acreditamos que parte do problema que está por trás da visão sexual de Lee diz respeito à sua inclinação a utilizar personagens brechtianas "típicas" e a pintar cenas "típicas". O "típico", porém, está a um palmo do estereotípico, arquetípico, convencional, representativo, mediano e assim por diante, prestando-se à caricatura e à distorção. As personagens de Lee, portanto, muitas vezes personificam estereótipos sexuais ou raciais. Ele é "realista" no sentido de Brecht apenas por tentar retratar situações "reais", mas não ingressa na realidade da vida das classes baixas ou da opressão sexual em grande profundidade. Na verdade, assim como Brecht, ele usa a comédia, a interrupção estética, a sátira, a farsa e outros instrumentos para tratar dos problemas de raça, sexo e sexualidade. Trata-se de questões candentes do momento, e grande parte do interesse de sua obra reside no fato de pôr o dedo nessas feridas. Entretanto, poderíamos perguntar se ele investiga o sexo e a sexualidade com mais seriedade ou sucesso do que o faz nas questões de classe.

Como notamos, em todos os seus filmes, Lee retrata certos tipos característicos de comportamento e interação entre os sexos, mas frequentemente o faz de modo estereotipado. Também é grande a ênfase que dá às nuances da cor da pele, dividindo os negros em *Lute pela coisa certa* segundo esse critério. Em *Febre da selva* também há contraposições constantes entre negros claros e escuros, e as esposas das duas personagens masculinas principais são extremamente claras. Tanto *Febre da selva* quanto *Malcolm X* fetichizam a pele branca das mulheres, mostrando-as como intenso objeto de desejo do homem negro e como um caminho para a sua derrocada. Uma das namoradas do jazzista de *Mais e melhores blues* tem pele clara, enquanto a outra é escura. A maioria das cenas de sexo nos filmes de Lee transcorre à noite, e a iluminação exagera as diferenças de cor, ressaltando o interesse quase obsessivo na cor da pele, presente nos filmes de Lee.

No entanto, conforme argumentaram hooks (1990), Wallace (1992), Guererro (1993b), Reid (no prelo) e outros, Lee parece excluir a possibilidade de existência de relações românticas sadias entre pessoas de cores di-

ferentes - posição quase segregacionista que seria rejeitada por uma visão multiculturalista mais progressista. Também há uma divisão estereotipada das mulheres entre "boas" e "más", muito evidente em *X*, onde a namorada de Malcolm, Laura, passa de boa à má. Laura primeiro é pintada como a namorada boazinha de Malcolm, ao contrário de Sophia, mulher branca, mas depois se prostitui e se vicia em droga, invertendo-se a oposição boa/má com Laura. Por fim, Betty, esposa de Malcolm, aparece como "a" boa mulher, em comparação com a qual todas as outras parecem "ruins". Esse fato, porém, reproduz a oposição estereotipada entre a "santa" e a "meretriz", que predominou em certo tipo de cinema hollywoodiano clássico. Uma possível exceção a esses estereótipos, em *X*, são as irmãs muçulmanas, seduzidas e engravidadas por Elijah Mohammed; em última análise, contudo, elas também são apresentadas como vítimas, objetos indefesos do desejo masculino, máquinas procriadoras a perpetuarem o patriarcado.

Além disso, em todos os filmes de Lee as mulheres são relegadas à esfera doméstica, enquanto os homens têm vida ativa e pública. Isso é notável em *X*, no qual a mulher de Malcolm é retratada sobretudo como esposa dedicada, que educa os filhos e permanece passivamente ao lado dele. Portanto, nos filmes de Lee são poucas as imagens positivas de mulheres ou de relações igualitárias entre os dois sexos.¹³⁶ Malcolm é mostrado como patriarca severo que parece querer uma esposa principalmente para procriar. Flipper, em *Febre da selva*, abandona a esposa negra por uma mulher branca, e depois esse relacionamento malogra. Nola Darling, em *She's Gotta Have It*, põe três homens negros um contra o outro, e a tensão resultante prejudica todas as suas relações. O jazzista de *Mais e melhores blues* tem duas namoradas e, mais uma vez, essa situação é mostrada como insustentável; a personagem principal casa-se com a mulher mais convencional, constitui família e desiste da carreira. Portanto, raramente vemos nos filmes de Lee mulheres fortes e independentes, relações igualitárias, ou homens que tratem as mulheres com respeito e zelo genuínos.

Em parte, a visão sexual de Lee está presa aos estereótipos do cinema hollywoodiano clássico e não transcende esse nível. Mas também reflete o chauvinismo masculino da comunidade negra e de outras minorias, bem como a intensidade dos conflitos entre homens e mulheres - tensões ex-

136 Um conjunto curioso de imagens para a interpretação da visão de Lee sobre a questão sexual encontra-se na dança de abertura de *Faça a coisa certa*, interpretada por Rosie Pérez hooks (1989) nota que essa dança reproduz o comportamento masculino (formas masculinas de dança, luta de boxe, briga, etc). Mas Lee talvez pretenda, com isso, passar uma imagem forte da mulher de cor; a dança é acompanhada pelo rap "Fight the Power", que infunde energia positiva na cena. É uma seqüência notável, porém ambígua; talvez indique o modernismo do filme, que exige do espectador que construa sua própria leitura.

plosivas também expressas no rap. Mas seu cinema não investiga as causas dessas tensões nem propõe soluções. Do mesmo modo, em última análise ele deixa de analisar as causas e de propor soluções para a opressão política dos negros.

Na maioria das vezes, Lee privilegia a moral em detrimento da política, e seus filmes devem ser vistos mais como contos moralizadores do que como peças didáticas políticas, no sentido de Brecht.¹³⁷ Embora seu primeiro musical, *Lute pela coisa certa*, aborde até certo ponto os problemas de classe como tema, no todo os filmes de Lee tratam mais de raça e sexo do que de classe (que, evidentemente, é um assunto de grande importância na estética marxista de Brecht).

Antes das críticas finais, porém, queremos ressaltar o caráter progressista e a boa qualidade dos filmes de Lee em comparação com outros produtos do cinema de Hollywood. Seus filmes são muitíssimo superiores à maioria dos filmes de Hollywood, e é ótimo que Lee possa usar a cultura da mídia para expressar as perspectivas dos negros, que são difundidas por meio de todas as suas obras e da enérgica divulgação que ele faz delas. Tanto do ponto de vista estético quanto do político, seus trabalhos são tão superiores à maioria dos filmes de Hollywood que parece injusto criticá-los. No entanto, é por meio da crítica e da autocritica que se atinge o progresso cultural e político, e Lee tem sido criticado pela própria comunidade negra por não assumir posições políticas mais específicas, por ser politicamente vago e indefinido e por substituir questões políticas substanciais por uma visão puramente cultural.¹³⁸

Assim, Lee tende a reduzir política a identidade e a *slogans* culturais. *Lute pela coisa certa* termina com a mensagem "Acordem!", proclamada pelo ativista negro, herói do filme, e *Faça a coisa certa* começa e termina com o DJ Mister Senior Love Daddy fazendo essa proclamação. Ótimo, acordem. Mas para o quê, e o que se faz depois de acordar? Tal política concreta parece estar além do campo de visão de Lee e indica as limitações de sua política.

Além disso, ele parece estar mais preocupado com a situação e a opressão dos negros, e não examina a opressão de outros grupos. Esse fato poderia ser desculpado dizendo-se que é útil ter alguém que faça isso, mas há limitações, como já notamos, no exame que Lee faz da opressão do negro, exa-

137 Para Brecht, uma peça didática política deveria transmitir visões e comportamentos políticos exemplares a seus espectadores, ajudando a politizá-los e incitando-os a participar da transformação social. Não é indubitável que os filmes de Lee funcionem dessa maneira; ao contrário, conforme argumentamos, servem sobretudo como contos moralizadores para os negros.

138 Ver, por exemplo, Reed 1993, 18-9 e Baraka 1993, 145 ss.

me que tende a ignorar o modo como um sistema de exploração oprime negros e outras etnias e grupos oprimidos. Na verdade, o fetichismo de Lee pela cor ajuda a perspectiva do "dividir para conquistar" que, em essência, cega o colonizado e impede a solidariedade entre os oprimidos. Cornell West diz:

Enquanto simplesmente acobertarmos vários particularismos (...) não poderá haver um projeto democrático radical. Por isso, é preciso que haja estratégias e táticas que transcendam a política identitária, a região, o sexo, a raça, a classe. A questão da classe ainda está viva, embora esta tenha sido incapaz de constituir uma identidade que com a proeminência e a força de outras identidades. E precisamos tentar pensar em como criar e manter organizações que reconheçam esse fato. Porque estamos nessa situação difícil em parte porque fomos incapazes de dar uma orientação transexual e transracial à mobilização social, ao *momentum* social, ao movimento social. E se não pudermos fazer isso, então haverá muitos, muitos mais David Dukes até o fim do século XX, por mais que fiquemos nesse falatório sobre identidade.

(West, 1992a: 23)

Portanto, a política identitária ajuda a manter separados os povos oprimidos e tende a reduzir política à busca de identidade e estilo cultural. Lee nunca retrata movimentos políticos com seriedade. Fetichiza líderes, o que, como diz Adolph Reed:

Também reflete uma idéia antidemocrática e passiva de política. Os grandes líderes não produzem movimentos. Desde que não sejam apenas obra de publicitários espertos, eles são, em aspectos importantíssimos, hologramas criados pelos movimentos. Entender política como histórias dos grandes líderes traz como resultado nostalgia e celebração, e não mobilização e ação.

(Reed, 1993: 19)

Embora na obra de Lee haja um conflito entre a afirmação da política moderna de Malcolm X e a evocação de um pessimismo político pós-moderno, parece-nos que o problema central da sua visão política está no fato de ele, em última análise, propender para o lado de uma política identitária e culturalista, que subordina a política em geral à criação da identidade pessoal. E identidade, para Lee, é sobretudo identidade do negro, e ele sempre trabalha com uma oposição binária entre negro e branco, "nós" e "eles". A política identitária de Lee, ademais, é principalmente culturalista, pois nela a identidade é definida por "imagem" e estilo cultural. Isso está claro em *FCC*, em que a postura política de cada personagem é definida em termos de estilo cultural. Nenhuma das várias personagens participa de qualquer organização, movimento ou luta política, e o boicote de Buggin' Out à Sal's

Pizzeria é uma caricatura patética das lutas reais dos negros pela sobrevivência e por seus direitos.

As questões políticas concretas da causa negra, em *FCC*, foram reduzidas a grafites nos muros, onde se lêem *slogans* como "Tawana disse a verdade", "Abaixo Koch", ou "Jesse", referindo-se à campanha de Jesse Jackson em 1988 pela presidência. Mas também nesse caso, a causa negra é sublimada em *slogans* e imagens, e a política identitária e culturalista de Lee nunca se alça realmente além desse nível. Como nota bell hooks, Lee nunca aborda a questão da aliança política e não percebe que:

Para combater o racismo e outras formas de dominação será preciso que o negro crie laços de solidariedade com gente diferente, que tenha compromissos políticos semelhantes. O racismo (...) não desaparece quando controlamos a produção de bens e serviços em várias comunidades negras ou quando infundimos em nossa arte uma perspectiva afrocêntrica. As saudosas expressões do estilo negro estão cada vez menos acessíveis aos negros que já não vivem em comunidades predominantemente negras.

(hooks, 1990: 183-11)¹³⁹

hooks também argumenta (1993) que Malcolm X é reduzido a uma imagem na apresentação de Lee; acrescentaríamos que isso ocorre tanto em *FCC* quanto em *X*. Spike Lee, em última análise, é vítima de uma cultura consumista da imagem, em que valor, mérito e identidade são definidos em termos de imagens e estilo cultural, em que a imagem pessoal determina quem somos e como seremos recebidos. O filme, sem dúvida, é na melhor das hipóteses uma festa de imagens, mas o filme crítico interroga essas imagens, desconstrói as que servem aos interesses da dominação e desenvolve imagens, narrativas e estéticas outras. Lee, porém, não se alça acima do repertório de imagens dominantes já estabelecido e reproduz muitas imagens questionáveis de homens, mulheres, negros e outras raças. Seus filmes, apesar de terem grandes méritos e de mostrarem que o cinema pode tratar de questões de fundamental importância política, gerando discussões interessantes com possíveis efeitos políticos progressistas, até agora se limitaram, especificamente, à política identitária.

Entretanto, atacam pelo menos algumas das muitas formas de opressão sexual, racial e de classe. Embora, em última análise, não constituam um modelo de "cinema contra-hegemônico", como desejariam bell hooks e outros negros radicais, propiciam intervenções cinematográficas cativantes e provocantes, infinitamente superiores aos espetáculos grosseiros do cinema de Hollywood.

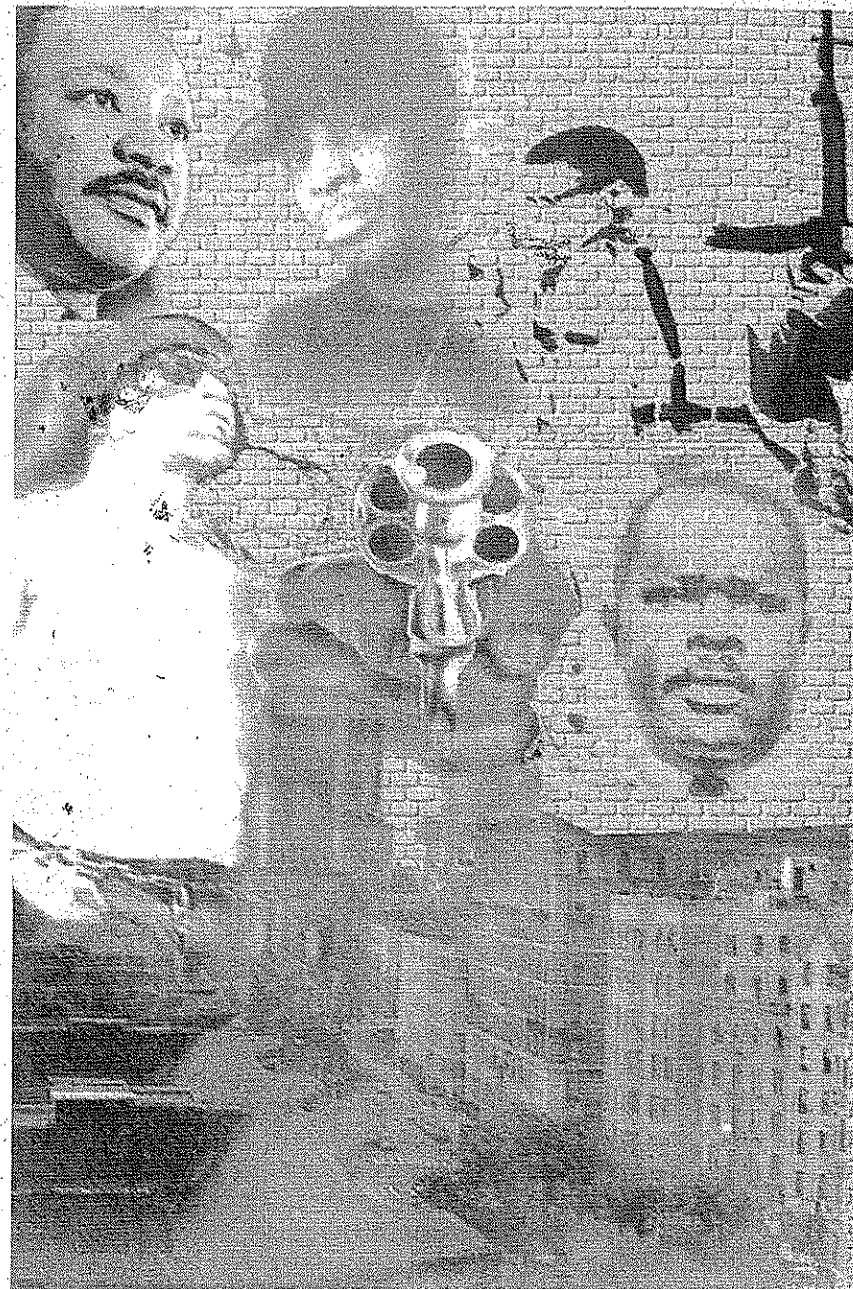
¹³⁹ Ver estudo sobre essas questões em hooks, 1992 e West, 1992b.

O RAP E O DISCURSO NEGRO RADICAL

Os negros americanos têm tradicionalmente usado a música e a linguagem musical como forma privilegiada de resistência à opressão. O *gospel* surgiu como reação à opressão da escravidão, enquanto o *blues* expressava uma resposta ao racismo institucional, de tal forma que ambos refletiam o sofrimento produzido pela opressão e pela resistência a ela. O *ragtime* e o *jazz* baseavam-se nas experiências dos negros americanos em busca de uma linguagem musical que articulasse sofrimento e alegria, angústia coletiva e expressão individual, dominação e resistência. À medida que os negros foram migrando do sul para as cidades industrializadas do norte, criaram novas formas musicais para expressar suas experiências, produzindo, entre outras coisas, o *rhythm and blues*. Algumas dessas formas musicais e culturais muitas vezes se limitaram às áreas habitadas pelos negros, difundindo-se sobretudo por apresentações ao vivo.

Durante a década de 1950, o *rhythm and blues* se transformou no *rock and roll*, e artistas negros como Fats Domino, Chuck Berry, Little Richard e outros ingressaram na cultura prevalecente. Alguns artistas brancos, porém, como Pat Boone, logo começaram a abranger e explorar a música negra, embora a genuína cultura do *rock* desprezasse tais "invasões", e a maioria dos fãs do *rock* preferissem os artistas negros que estavam ingressando na cultura prevalecente. Foi um acontecimento especialmente significativo que a música negra utilizasse a cultura da mídia para disseminar seus significados, seus sons, suas vozes. Os anos 1950 foram uma época de proliferação das estações de rádio, e as novas tecnologias fonográficas punham métodos baratos de gravação à disposição da indústria estereofônica em expansão. Gravadores de fita, rádios de carro e, por fim, os cassetes ajudaram a pôr a música em posição ainda mais central na cultura da mídia, e provavelmente poucas coisas foram tão úteis como o esporte profissional e o *rock* para propugnar pelas liberdades civis dos negros, para mostrar aos brancos que preto é "legal", para demonstrar que eles são seres humanos merecedores de todas as liberdades civis existentes.

Grande parte do *rhythm and blues* negro que migrou para o *rock and roll* constituía um produto urbano, dos guetos, e a cultura negra logo integrou a música na trama da vida urbana. Transmissores comuns, aparelhos de som, aparelhos *walkman* e potentes rádios portáteis transmitiam os sons da cultura negra pelo país, nas cidades e nos subúrbios. Os novos desenvolvimentos musicais logo foram assimilados na linguagem musical negra. O *reggae* criava novos sons e um nova politização da música. Nos anos 1970 *rappers* negros, como Gil Scott-Heron e Grandmaster Flash, de-



envolveram novas formas de música política, expressando as experiências de opressão e luta nos meios negros urbanos.¹⁴⁰

Nos anos 1970 e 1980, a cultura negra urbana do *hip hop* desenvolvia novas formas de música, dança e canto, apropriadas à experiência e à cultura negras¹⁴¹ – grafite urbano, *break*, rádio negro, *DJs* de clubes que praticavam o chamado *sampling* (sobreposição de músicas populares com sons do *rap* e ruídos eletrônicos), *scratching* (movimentação rápida da agulha sobre o disco) e *punch-phrasing* (mudança hábil de um prato para o outro). Portanto, o *rap* começou como uma *performance* em clubes noturnos ou em festas *rap*, mas a sua explosão em CDs e vídeos musicais tornaram o *rap* e o *hip hop* muito visíveis, produzindo novas formas de identidade e experiência. Popularizado em filmes como *Beat Street (A loucura do ritmo)*, *Breakin'* e *Wild Style*, e tocado com mais frequência nas chamadas *BET* (Black Entertainment Television) e na MTV, o *rap* foi ficando cada vez mais conhecido, popular e controverso à medida que a década avançava.

RAP é uma forma de falar ou fazer música em que o R significa rima e ritmo, e o P, poesia – e em alguns casos política. No estudo que se segue dessa forma extremamente controversa, argumentamos que a melhor maneira de considerar o *rap* em si é vê-lo como um fórum cultural em que os negros urbanos podem expressar experiências, preocupações e visão política. Como fórum cultural, é um terreno de disputas entre diferentes tipos de *rap* em que competem diversas modalidades de expressão vocal, visão política e estilo. Portanto, é um erro generalizar em torno do *rap*, visto que

140 Algumas histórias e análises do *rap* que selecionamos deixam de citar Gil Scott-Heron and the Last Poets como precursor do *rap*. Sua obra está viva em nossa memória, e quando começamos a ouvir *rap* com mais assiduidade nos anos 1980, ao lado de um *rap* extremamente politizado, sempre voltávamos a ouvir Gil Scott-Heron e the Last Poets, grande grupo digno de ser ouvido até hoje. Portanto, foi gratificante ler o que Chuck D, do Public Enemy, disse:

O interessante de Last Poets and Gil Scott-Heron é que eles tinham uma abordagem jazzística, faziam poesia sobre um ritmo. Quando o *rap* chegou, também era poesia sobre ritmo, mas na batida do tempo. Mais importante do que Last Poets and Gil-Scott Heron, para nós, foi James Brown. Seu disco "Say it Loud, I'm Black and I'm Proud" causou grande impacto porque era dançável mas mesmo assim fazia pensar... na época era *funk* e *soul*, diferente do *jazz*.

(*apud* Decker, 1993: 63).

141 Na cultura *hip hop*, ver Toop, 1984; George, 1988; e Dyson, 1993a. Paul Gilroy (1991) indica as raízes britânicas e caribenhas do *rap* e do *hip hop*. Na maioria das definições, o *rap* é uma categoria da cultura *hip hop* que inclui estilos de roupa e modos de falar, dança, grafite e outras formas de expressão cultural. Muito do *hip hop* desapareceu, mas o *rap* sobreviveu e impera como estilo musical preferido de grandes segmentos da juventude negra.

as diferenças entre os *rappers* são extremamente significativas. Assim, como veremos, enquanto alguns glorificam a vida de gângster, as drogas e as atitudes misóginas, outros contestam essas intervenções problemáticas, usando o *rap* para expressar valores e políticas muito diferentes.

Embora já houvesse *rappers* na década de 1970, foi só nos anos 1980 que essa forma cultural se tornou conhecida e maciçamente popular. A década de 1980 foi um período de declínio das condições de vida e das expectativas dos negros, durante os governos conservadores que transferiram a riqueza dos pobres para os ricos, fizeram cortes nos programas sociais e negligenciaram negros e pobres. Durante esse período, houve uma queda no padrão de vida e no nível de emprego dos negros, e as condições de vida nos guetos urbanos se deterioraram com o aumento da criminalidade, o uso de drogas, a gravidez na adolescência, a AIDS, as doenças sexualmente transmissíveis, as gangues e a violência urbana.

O *rap* transmitia as experiências e as condições dos americanos negros que viviam em guetos violentos e, assim, se transformou num poderoso veículo de expressão política, traduzindo a raiva dos negros diante da crescente opressão e da diminuição das oportunidades de progresso, quando a simples sobrevivência passou a ser um grave problema. A música tocava uma corda sensível, e as gravações de *rap* estavam nas paradas de sucesso, levando as gravadoras a produzirem cada vez mais álbuns desse tipo de música. Durante as décadas de 1980 e 1990, novos artistas como N.W.A. (Niggers With Attitude), Public Enemy, Ice-T, Ice Cube, Sister Souljah, Queen Latifah e 2 Live Crew ganharam notoriedade e fama com suas composições cada vez mais radicais, chocantes e às vezes ultrajantes.

O *rap* põe seus ouvintes diante de uma colagem de sons urbanos, combinando seleções de rádio, televisão, discos populares e outros sons conhecidos que, executados em altíssimo volume, são pontuados pelo discurso de vozes distintivas e agressivas. A voz é muito importante, e as letras características transmitem experiências e, muitas vezes, mensagens. O *rap* é um modo de falar e não de cantar, que frequentemente utiliza rimas complexas, embora não ortodoxas. Em geral é executado em andamento rápido, em *staccato*, e a combinação complexa de rima e ritmo pode criar tensões entre a espontaneidade da *performance* e a fixidez da letra. As canções são frequentemente longas e às vezes sinuosas, continuando uma tradição afro-americana de contar histórias longas e complexas com variações individuais e refrões em solo repetidos indefinidamente como no *rag-time*, no *jazz* e no *blues*. O *rapper* muitas vezes é como um ministro da igreja: traz uma mensagem para seu público, que é transmitida de modo bem característico; assim como a igreja tem um coro, o *rapper* às vezes tem um coral de fundo.

O *rap* geralmente utiliza um trilha sonora produzida por meios eletrônicos, com um andamento que costuma ser rapidíssimo; Chuck D do Pu-

blic Enemy notou que seu grupo acelera as batidas por minuto em produções típicas do *rock*, aumentando assim a velocidade. Mas o *rap* também é dança, e os *rappers* muitas vezes convidam o público a dançar, balançar e movimentar os braços, às vezes a erguer o braço com o punho cerrado ou a mostrar atitude de desafio, ou então a participar de algum modo da *performance*. Queen Latifah freqüentemente pede ao seu público "dance para mim", e Ice-T explica que o *rapper* "só fica feliz quando o pessoal que dança está molhado" de suor, "descontrolado" e "possuído" pelo ritmo e pela música (*apud* Shusterman, 1991: 628).

A afetividade do *rap*, os prazeres que produz e seus efeitos somáticos, relacionam-se então à conjunção de voz, música, espetáculo, *performance* e participação. Sem dúvida, alguns desses elementos não estão presentes quando se ouvem discos de *rap*, mas alguns dos efeitos somáticos são sensíveis apenas com o som. Os vídeos de *shows* ou de álbuns de *rap*, ou então certas canções, ajudam a reproduzir alguns dos prazeres afetivos e as apresentações ao vivo, e em determinados casos multiplicam os prazeres visuais por meio de cortes rápidos, técnicas de edição e imagens realmente interessantes. A versão em vídeo de "Original Gangster", de Ice-T, por exemplo, é um *tour de force* visual com cinematografia brilhante, e muitos vídeos do Public Enemy, que podem ser encontrados em lojas de locação mas raramente são apresentados na TV, também combinam eficazmente montagem visual e música, gerando um rico complexo de efeitos cognitivos, visuais e somáticos.

O *rap* também depende de virtuosismo tecnológico, e o *DJ*, que manipula os sons eletrônicos, é parte importante da equipe. Portanto, trata-se de uma forma que combina tradições orais afro-americanas com sofisticadas modalidades tecnológicas de reprodução de som. Além disso, os sons do *rap* muitas vezes são transgressivos, infringindo as regras da correção e do discurso aceitável. Trata-se freqüentemente de sons desordenados, com ruídos de carros de polícia, helicópteros, tiros, vidro quebrando e agitação urbana. Os sons do *rap* são especialmente perturbadores quando tocados no último volume em espaços públicos, anunciando que o inimigo está dentro, que a sociedade está dividida e enfrenta conflitos explosivos.

Também há referências freqüentes a acontecimentos do momento, como as cenas de Rodney King, em 1992, e a insurreição de Los Angeles, citada em muitos álbuns *rap*, que muitas vezes usam uma colagem de sons do gueto com tratamento eletrônico. O *rap* desenvolve o léxico de uma linguagem característica, com referências políticas e sons icônicos, que podem ser misturados e muitas vezes repetidos em outros álbuns, como quando "Mind Over Matter", do Ice-T, reproduz o uso que o Public Enemy fez dessa expressão. Há, portanto, um contexto social, político e cultural comum do *rap*, que é extremamente intertextual (também há ataques a outro

rappers ou músicos negros que abandonaram o *rap* ou fizeram concessões, como veremos abaixo).

O *rap*, porém, está centrado na fala rápida, às vezes interpretada por um único *rapper*, freqüentemente acompanhado por um coro ou retrucado por outros, e às vezes interpretada por grupos inteiros, que se revezam no microfone. Uma das primeiras coisas que notamos quando ouvimos o *rap* contemporâneo é a sua característica de instrumento de identidade e auto-afirmação num meio cada vez mais hostil aos negros. Os *rappers* freqüentemente chamam a atenção para si e usam essa forma musical para afirmar sua própria identidade. O que pode beirar o narcisismo e um materialismo que se evidencia nas vendas de discos e na posse material, mas é também um modo de auto-afirmação num meio hostil a qualquer forma de auto-expressão negra. É como se eles dissessem: Ei, estamos aqui! Prestem atenção e ouçam o que estamos dizendo!

A natureza freqüentemente coletiva dos grupos de *rap*, por um lado, descentra o individualismo em favor da identidade grupal, mas muitas vezes afirma ambas as coisas, visto que muitos *rappers* chamam a atenção para si, individualmente, como uma voz distinta, voltando depois a submergir no grupo. Assim como os grafiteiros, os *rappers* muitas vezes utilizam pseudônimos, como Chuck D, ou Snoop Doggie Dogg, com o significado de anonimato da voz negra ou da necessidade de assumir outra personalidade para expressar suas inquietudes. O nome serve de máscara na tradição da cultura africana e, em algumas ocasiões, significa que o *rapper* está falando pelo grupo ou pela comunidade, assim como por si mesmo.

O *rap*, pois, é um veículo de expressão de vozes bem específicas, que ficaram fora da cultura prevaiente a preocupação de seus praticantes é dizer quem são, de onde vêm e o que têm em mente. A música do Public Enemy adota como refrão constante o nome de grupo como fundo, nome que, em si, é expressão do *status* de exclusão e da rebeldia contra a cultura prevaiente. Vale-se do sentido de "inimigo público" segundo o qual a juventude negra é vista na sociedade em geral. Esse nome também significa que eles estão emergindo para a esfera pública, para a cultura prevaiente, como inimigos, como excluídos, como força desintegradora. Também se afirmam com freqüência como "Public Enemy Number One", mostrando-se como inimigo público número 1, ameaça e perigo para a sociedade estabelecida.

Os grupos Ice-T e Ice Cube adotam a metáfora do "gelo" [*ice*], para indicar frieza e dureza absolutas. O Ice-T evoca constantemente seu próprio nome, às vezes embelezado com o refrão "Ice, mother-fucking T" e descrevendo-se como "original gangster". Ice Cube se autodescreve como "o mais procurado da América", e o coro zomba: "foda-se Ice Cube", enquanto ele dispara sua letra radical. A Queen Latifah é uma rainha [*queen*], Sua Ma-

jestade, e majestade africana! Por isso, mais respeito, irmãos! Sister Souljah apropria-se da expressão "soul sister", que com sotaque africano fica "Souljah," o que também a situa como "sister soldado",* militando pela causa do radicalismo negro, e o coro vai cantando seu nome enquanto ela vocifera uma letra agressiva.

Efeito Sister Souljah: durante as eleições presidenciais de 1992, o candidato Bill Clinton, num gesto oportunista e eficaz, atacou a violência das letras do rap em presença de Jesse Jackson e de outros negros, propondo que Sister Souljah fosse censurada. A cantora rap conseguiu quinze minutos de glória na mídia, e Clinton conseguiu enorme publicidade, aparecendo como candidato que não tinha medo de falar abertamente sobre crime e violência e de pôr os negros em seu devido lugar - num apelo oportunista aos chamados "Democratas de Reagan", no qual lhes dizia que ele não era testa-de-ferro de interesses particulares, como o dos negros. Para uma crítica diagnóstica, porém, está claro que Clinton era exatamente um testa-de-ferro oportunista dos interesses e dos medos dos conservadores brancos.

A classificação de intenções de voto de Clinton deu um pulo, e ele acabou por ganhar as eleições. Antes, o presidente George Bush atacara o rapper Ice-T por sua canção "Cop Killer".** Bush reproduzia as preocupações da polícia e dos grupos de direitistas, desferindo contra o rap ataques verbais de grande publicidade; desse modo, ambos os candidatos à presidência optaram por atacar o rap. Nesse ínterim, o rap foi ficando mais agressivo e controverso, expressando a percepção correta, por parte dos negros, de que eles iriam continuar sendo alijados da ação, de que o novo governo do Partido Democrata não teria mais simpatia por seus problemas do que os governos republicanos de Bush e Reagan. O resultado foi um aumento da violência e da provocação no rap e a continuação da violência nos guetos cada vez mais explosivos.

Na verdade, o uso de obscenidades, de termos ofensivos como "nigger" e de outras técnicas de choque pelos rappers constitui tanto um modo de auto-expressão quanto de tradução da linguagem e da violência reais da cultura do gueto urbano. O uso do termo "nigger" para se autodescreverem é uma tentativa de transformar um insulto racista numa divisa de orgulho racial. O uso dos termos "bitch" e "ho",*** como referência pejorativa às mulheres, reflete o sexismo da comunidade negra e o alto nível de tensão nas

* "Soul sister" e "soul brother" servem para indicar jovens da raça negra (feminino no primeiro, masculino no segundo); uma "soul soldier" seria uma militante (soldado) negra. (N.T.)

** "Matador de tiras" (N.T.).

*** O sentido original de "bitch" é de "cadela". É empregado para expressar diversas formas de insulto à mulher. "Ho" é uma corruptela de "whore", prostituta. (N.T.)

relações entre os sexos. Em 1993, os rappers foram violentamente criticados pelas mulheres de sua própria comunidade e de outras pelo uso de tal terminologia sexista. Queen Latifah, por exemplo, num videoclipe de 1993/4, "U.N.I.T.Y.", faz um apelo à unidade e zomba: "Quem vocês chamam de puta?!" O coro diz à mulher negra da plateia "Você não é puta, você não é vadia" e: "Mostre isso a eles". O vídeo retrata a perseguição das mulheres nas ruas e mostra como acabar com esse comportamento.

Na verdade, o 2 Live Crew e alguns outros grupos de rap adotam termos constantemente depreciativos em relação às mulheres, retratando-as como boas só para a cama; para o resto são biscoitos (*bitches*) inúteis, resmungonas e burras.¹⁴² Esse sexismo causou grande agitação na comunidade negra e provocou muita discussão, o que provavelmente ajuda a esclarecer as relações entre os sexos. Portanto, para uma crítica diagnóstica, as canções sexistas em si são um índice de profunda hostilidade entre os sexos e da necessidade de reestruturar as relações entre homens e mulheres.¹⁴³ Isso não é desculpar o sexismo dessas letras, mas combinar crítica com diagnóstico, na tentativa de discernir o que tais atitudes dizem sobre as realidades sociais contemporâneas e o que precisa ser feito para tratar do problema.¹⁴⁴

O uso de termos como "nigger" e a freqüente obscenidade são índices das relações violentas e conflituosas entre homens e mulheres da comunidade negra, entre negros, brancos e outras forças sociais dos guetos ten-

142 Num artigo do *New York Times*, escrito em 1990 sobre o 2 Live Crew, na época em que o grupo sofria um processo por obscenidade, o ilustre acadêmico negro Henry Louis Gates defendeu o grupo, dizendo que seu excesso verbal era sátira, que raps como "Me so horny" eram uma transgressão grotesca das conveniências, e que eles demonstravam "grande virtuosidade". Um dos críticos mais notáveis da cultura afro-americana, Houston Baker, retrucou que essa defesa indiscriminada deixa de fazer distinção entre os vários grupos de rap, e que uma avaliação mais discriminativa notaria que o grupo 2 Live Crew é claramente inferior a outros grupos e que seus raps são ofensivos e medíocres (Baker 1993b: 64 s.).

143 Isso se aplica não só à comunidade negra: o estupro e os crimes contra as mulheres atingiram um nível intolerável em todas as raças e classes socioeconômicas; portanto, o rap expressa atitudes misóginas não só na comunidade negra, mas em toda a sociedade americana. Na verdade, um aspecto indesejável da popularidade do rap pode estar no fato de expressar em relação à mulher atitudes negativas que reproduzem as atitudes dos grupos não-negros que são incapazes de expressar abertamente esse sexismo agressivo.

144 Uma mesa redonda sobre o rap, promovida pela *Essence* (setembro de 1992: 83 ss.), discutiu a questão e concluiu, nas palavras de Q-Tip: "Os homens negros e as mulheres negras precisaram aprender a trabalhar juntos" (120). Portanto o rap, embora tenha atitudes indubitáveis de supremacia masculina e ostente um sexismo clamoroso, também propiciou um debate em torno desses fenômenos na comunidade negra e na sociedade em geral.

sos e deteriorados dos Estados Unidos. A vida no gueto é violenta, e os *rappers* insistem em dizer que a música que fazem e a linguagem que usam simplesmente expressam a experiência dos guetos, sem enfeites e “na sua cara”. Na verdade, há muitas vezes uma idéia de centro do *rap*, e os grupos Ice-T e Ice Cube, por exemplo, situam o centro-sul de Los Angeles como local de sua expressão musical. Os vídeos de *rap* muitas vezes se passam em guetos urbanos com algumas incursões em espaços públicos mais familiares e simbólicos como Los Angeles ou Nova York.

Chuck D, do Public Enemy, descreveu o *rap* como a CNN da comunidade negra, sua fonte de notícias, pois trata do que está rolando na comunidade, do que sua gente está sentindo e pensando, e o que está à vista. Na verdade, os álbuns de grupos como Public Enemy, Ice-T, Ice Cube e outros previram estranhamente as sublevações reais de Los Angeles em maio de 1992, quando os policiais que surraram Rodney King foram absolvidos por um júri composto por brancos de classe média da Califórnia (apesar de um videoteipe que mostrava com detalhes vívidos a violência excessiva utilizada para “deter” King).¹⁴⁵ Há constantes referências – em geral muito depreciativas – a políticos norte-americanos, como George Bush ou Bill Clinton, ou a altos funcionários, como o ex-chefe de polícia de Los Angeles, Darryl Gates.

Portanto, o *rap* expressa um senso bem característico de lugar e tempo. Os *rappers* frequentemente esclarecem de onde estão falando e a data da realização do álbum (“Ice-T, 1991, seu sacana, você devia ter me matado no ano passado”). Estão sempre perguntando “Que horas são?”, e respondendo: “Hora de acordar!” Spike Lee, como vimos, usava constantemente a expressão “Acordem!”, quase como um refrão emblemático de seus filmes. No entanto, estes não deixavam claro quem devia acordar para fazer o quê. O *rap* dá uma pista. Fala com clareza e dá algumas boas dicas sobre “o que precisa ser feito”. Conta que a hora é de conflitos entre raças, sexos e classes. Hora de fogo, fogo agora e outra vez, hora de violência e explosão urbana. Hora de molhar o biscoito, do sexo desenfreado, de doenças sexuais, de HIV e AIDS, das drogas, do crime, das gangues. Hora violenta, hora de muitas vítimas, sobretudo de quem é homem, jovem, negro.

¹⁴⁵ John Fiske nos lembra que, quatro meses antes do caso Rodney King, outro suspeito negro, Tracy Mayberry, morreu em consequência de espancamento por parte da polícia, mas esse caso, como muitos outros semelhantes, passou quase em brancas nuvens porque não foi documentado pela cultura da mídia (Fiske, 1993: 227 s.). Fiske tem um excelente registro da rádio Black Liberation e de outras formas de resistência da cultura contemporânea afro-americana, mas, curiosamente, ignora o *rap* e outras formas de expressão cultural do negro, como o cinema e a literatura. Na verdade, a obra recente de Fiske marca uma mudança: ele deixa de se preocupar com textos dentro do âmbito dos estudos culturais e passa para a cultura do dia-a-dia.

Também é hora de fazer algo, hora de se instruir sobre o que está acontecendo, hora de pensar e atuar. “Não acredite em propaganda!”, grita o Public Enemy, e o *rap* ataca sistematicamente a cultura da mídia, enquanto contribui para o desenvolvimento de uma cultura alternativa. Na verdade, de certo modo o *rap* encarna o que Herbert Marcuse (1964) descrevia como “a grande recusa”, recusa de submeter-se à dominação e à opressão. O *rap* frequentemente fala de grupos que estão fazendo algo, assim como de heróis e tradições negras radicais do passado recente. O Public Enemy e outros grupos de *rap* referem-se com frequência a Malcolm X, aos Panteras Negras, a R. Rap Brown e a outros integrantes da tradição negra radical, e eles mesmos expressam as críticas radicais dessa tradição à opressão racial, bem como a recusa a submeter-se à dominação. O Public Enemy apresenta-se com roupas quase militares e, assim como os Panteras Negras, têm seus “ministros” da informação, da educação e da defesa, além da “técnica de assalto” deles para produzir os sons eletrônicos, usando metáforas militares e revolucionárias para se autodescreverem.

Também é hora do apocalipse para o povo negro, hora de fazer alguma coisa ou pagar caro. Sister Souljah canta “Solução final, a escravidão está de volta”, dizendo que o presidente acabou de anunciar que ele, o vice-presidente Duke e o Congresso declararam a volta da escravidão porque o negro não progrediu tecnologicamente, seus resultados escolares estão em queda, ele depende da previdência social e tem filhos demais, etc. Em sua visão apocalíptica, o governo fascista ordenou que todos os negros se apresentem em determinados campos. Ice Cube se autodefine como “Amerikkka’s Most Wanted”,* usando o código fascista “Amerika” para designar os Estados Unidos, marcado por três *ks*, que significam Ku Klux Klan; ele e vários outros *rappers* frequentemente evocam quadros de uma América fascista, no presente e no futuro.

Outros *rappers* também projetam um futuro apocalíptico, em que a violência se volta contra o negro. Na verdade, para muitos *rappers*, o apocalipse é já. Muitos negros acreditam que o HIV e a AIDS são fruto de uma conspiração do governo para matar os negros, que as drogas são incentivadas e permitidas pelo governo para destruir a comunidade e a juventude negra, e que a estrutura de poder não vê mais utilidade para o negro numa sociedade tecnológica e quer exterminá-lo. E estão também cientes de que os negros estão se matando em números recordes, e que a violência ameaça a própria existência da comunidade negra. A pergunta então é: O que pode ser feito?

Nessa situação apocalíptica, apenas soluções e políticas radicais têm sentido. Enquanto Spike Lee é uma voz do nacionalismo, da identidade e do orgulho do negro, grande parte do *rap* é expressão do radicalismo na causa

* “O mais procurado da Amerikkka”. (N.T.)

negra. Como notamos, há freqüentes referências a ícones da tradição revolucionária negra, com o uso do discurso político radical dos anos 1960. No entanto, há também forte componente de nacionalismo e de política identitária, o que liga o *rap* a Spike Lee.¹⁴⁶ Na verdade, são freqüentes as referências positivas a Lee no *rap*. "Burn Hollywood Burn!"^{*} do Public Enemy (exemplificado num vídeo vigoroso), elogia os filmes de Spike Lee, contrapostos ao tratamento estereotipado ou negligente que Hollywood dispensa aos negros. Lee, evidentemente, promoveu o *rap* "Fight the Power", do Public Enemy, em *Faça a coisa certa*. Ice Cube, por sua vez, em uma de suas canções usou a linguagem de xingamentos racistas proferidos pelos italianos no mesmo filme, para lembrar aos negros o que os brancos realmente pensam deles. E incluiu imagens de Spike Lee na sua versão em videoclipe de "Original Gangster".

Assim, tanto o *rap* quanto Spike Lee tendem para uma forma de política identitária, embora haja alguma discussão quanto aos parâmetros de identidade. O Ice-T, por exemplo, tem uma canção em que equipara todos os não-brancos e oprimidos aos "niggers", identificando mexicanos, coreanos e outros como oprimidos por uma sociedade racista branca. O Ice Cube e outros *rappers*, porém, às vezes fazem referências depreciativas aos coreanos e a outras minorias raciais, limitando a orgulhosa insígnia "nigger" ao negro afro-americano como grupo privilegiado. E o X-Klan e outros grupos de *rap* defendem um nacionalismo negro afrocêntrico que privilegia as visões de uma nação negra.

Na verdade, grande parte do *rap* afirma uma linha política radical, que vai de Malcolm X aos Panteras Negras, passando por Louis Farrakan e Elijah Muhammad.¹⁴⁷ O Public Enemy e outros *rappers* muitas vezes reproduzem discursos de Malcolm X e fazem referência a outros grupos ou figuras radicais da causa negra. O Ice-T decanta abertamente a revolução negra, e, ainda que às vezes celebre os prazeres do materialismo consumista (por exemplo, sua casa, seu carro, suas posses, etc.), também ataca com freqüência o capitalismo como sistema econômico, enquanto Spike Lee, como vimos, tende a apoiar uma forma de capitalismo consumista em que os negros também têm seu quinhão. Além disso, Chuck D, do Public Enemy, vê o sistema como uma estrutura de opressão, e muitos *rappers* pedem o fim da opressão e defendem mudanças políticas radicais.

146 Para um estudo esclarecedor das ressonâncias do radicalismo negro dos anos 1960 e do nacionalismo negro afrocêntrico no *rap* contemporâneo, ver Decker 1993.

* "Queimem Hollywood, queimem" (N.T.)

147 O Public Enemy e outros *rappers* expressam-se freqüentemente de maneira positiva em relação à Nation of Islam, e o Ice Cube surpreendeu alguns seguidores ao aparecer como partidário do movimento em seu álbum *Death Certificate*, de 1991, que estudaremos adiante.

Alguns *raps* defendem abertamente a revolução violenta, enquanto Lee advoga reformas liberais. Os vídeos do Public Enemy apresentam *flashes* da opressão e da luta do negro e depois *flashes* da mensagem "Onde estão os revolucionários? Acabem com isso!" Mas há outra linha no *rap* que enfatiza a urgência da mera sobrevivência, como quando Grandmaster Flash afirma no seu sucesso de 1982, "The Message":

*Don't push me cuz, I'm close to the edge,
I'm trying not to lose my head.
It's like a selva sometimes, it makes me wonder
how I keep from going under...
broken glass everywhere,
people pissing on the stair,
you know they just don't care.
I can't take the smell,
I can't take the noise.
Got no money to move out,
I guess I got no choice. **

Nos últimos anos, houve debates acalorados dentro da comunidade negra e da mídia dominante após o suposto louvor à formação de gangues, à violência e às drogas por parte dos *rappers*. Na verdade, no *rap* há casos em que essas coisas são elogiadas ou consideradas naturais, mas os principais artistas geralmente têm uma posição mais sutil. Já em 1987, os grupos *rap* se organizaram num movimento pelo fim da violência, que produziu uma declaração coletiva, com música e vídeo, intitulada "Self-Destruction" [Autodestruição] (George, 1988). Os grupos Public Enemy, Ice-T e outros fizeram uma crítica acerba da droga como veneno que escraviza e destrói os negros. Quando esses e outros grupos adotam palavras como "gangsta" e metáforas referentes à formação de gangues, muitas vezes estão se referindo a seu próprio grupo, ao seu "bando". Como notamos, há um forte componente de identificação grupal no *rap*, onde é possível encontrar a própria identidade dentro de comunidades mais amplas. Embora tal elogio do *ethos* grupal e a adoção de metáforas referentes à formação de gangues possam respaldar a existência de gangues de rua, também incentiva formas mais benéficas de comunidade que servem de contrapartida positiva ao individualismo

* Não me enche o saco, cara, tô quase explodindo,/ tentando não perder a cabeça./ Às vezes isso parece uma selva,/ e eu me pergunto como é que não afundo.../ vidro quebrado pra todo lado,/ gente mijando na escada,/ cê sabe que eles nem ligam./ Não agüento o cheiro,/ não agüento o barulho./ Tô sem dinheiro pra mudar,/ acho que não tenho escolha.

narcisista, endêmico na sociedade americana contemporânea.

Na verdade, há um ingrediente fortemente moralista e didático em muitos grupos de *rap*. Ouvindo-se atentamente o *Original Gangster* do Ice-T, nota-se a condenação moralista dos que se dedicam à vida do crime e das drogas, assim como dos negros que se vendem e se afastam de seu próprio povo. Uma canção chamada "Ed" descreve a vida de um camaradinho que bebia muito, mexia com drogas, jogava e queimava todo o dinheiro com mulheres.

*One night he got drunk
And started drivin real fast ...
... Ed's dead.**

"Midnight" [Meia-noite], de Ice-T, fala das aventuras noturnas de uma gangue, com violência e polícia; embora o personagem do *rap* tenha voltado para casa são e salvo, caiu no sono e às seis da manhã a polícia lhe arrombava a porta - repisando-se a mensagem de que a vida de "gangsta" não compensa. "House" descreve um casal que mora numa casa daquela rua; ambos bebem e maltratam o filho, e Ice-T diz aos vizinhos que eles deveriam "fazer de conta que se importam!" e "tomar uma atitude, chamar a polícia". "Escape From the Killing Fields" [Fuga dos campos de extermínio], de Ice-T, pinta um retrato pungente da vida violenta dos guetos, com o coro repetindo: "Você precisa cair fora! Precisa cair fora!" "Body Count" descreve a violência do gueto e apela desesperadamente para a necessidade de enfrentar os problemas e encontrar soluções.

Embora o Ice-T se apresente com uma *persona* machista e às vezes violenta, também ataca constantemente o uso de drogas e mostra as consequências da violência; por isso está errado afirmar que todo o *rap* celebra tais coisas, se alguns dos *rappers* mais populares não o fazem. Em "Keep your head up", o 2 Pac aconselha os "irmãos" a tratarem suas mulheres com mais respeito, dizendo que homem que engravida mulher e dá no pé não é "homem de verdade". O Ice Cube adverte para os perigos das doenças sexualmente transmissíveis, assim como Sister Souljah e outras *rappers*. Além disso, Sister Souljah, toalmente condenada por Bill Clinton, aconselha com paixão o seu povo a deixar de comportar-se de modo destrutivo e amoral. Numa canção, "Nigga's Gotta," ela diz:

*Nigga's keep dyng, mother keep crying
I ask why
Why we don't open our eyes 'cause*

* Uma noite ficou bêbado/E saiu em alta velocidade.../ Ed está morto. (N.T.)

*Nigga's keep killing, illin' and thrilling
No time, nigga's still chillin'
Nigga's still drinking, boozing and stinking
St Ides¹⁴⁸ big banking and nigga's not thinking
Nigga's still smoking, gagging and choking
Counting pennies and broke
And still nigga's joking
Nigga's still fucking, humping and sucking
Family gone broken, father out buggin'
Ask a nigga something he replies nothing
Grabs his balls and keeps walking
Nigga's grow bolder, wild with no order
Time grows shorter, father raped the daughter
Father up and left her, though he shouldn've kept her
Reverend should've blessed her, instead he tripped and slept her
Nigga's sink deeper
Nigga's still sittin', eating and shittin'
Roots cut off, forgotten and forgetting
Wanting for plenty ain't got any, needing for many
I wonder when we gonna get up, get serious
Nigga's got to do better
Nigga's too lazy, confused and crazy
Having more babies, no answers for the maybes
Gave up too easy, minds too weak, see ...
Nigga's gotta do better.¹⁴⁹(*)*

148 St. Ides é uma marca de cerveja de alto teor alcoólico que Ice Cube promoveu numa propaganda, pelo que foi criticado por algumas pessoas.

149 Decker critica acerbamente Sister Souljah por ter reiterado as atitudes patriarcais do Public Enemy quando cantou com o grupo; isso implicaria que ela não tem visão feminista (Decker, 1993: 67 ss., 77), ao passo que a canção citada faz uma crítica bem clara ao comportamento do homem negro de um ponto de vista feminista.

* O negro continua morrendo, a mãe sempre chorando/Pergunto por quê/ Por que não abrimos os olhos. Porque/o negro continua matando, ferrando os outros, assustando./Ele nem liga, continua apagando./O negro ainda está bebendo, enchendo a cara e fedendo./A St. Ides é uma mina, e o negro tá bobeando./O negro continua fumando, se entupindo e engasgando./Contando os vinténs, numa dureza danada./Mas assim mesmo tá brincando./O negro ainda tá trepando, transando e chupando/A família se desfez, o pai tá na rua se drogando./Pergunta alguma coisa para ele, ele diz coisa

Todos os motivos até agora estudados estão bem evidentes em *Death Certificate* (1991), de Ice Cube. O texto é uma colagem modernista bem complexa de sons e vozes dos nossos dias, numa condenação à sociedade que oferece ao negro um rápido atestado de óbito juntamente com a certidão de nascimento. Quando se abre o álbum encontra-se uma menção a um "estado de emergência", e Ice Cube diz que o "Lado da Morte" tem uma "imagem em espelho de onde estamos agora" enquanto o "Lado da Vida" dá "uma visão do lugar aonde precisamos ir para passar nosso atestado de óbito" - significando que a revolução negra eliminará a supremacia do branco. Na contracapa se lê que "o melhor lugar para um jovem negro é a Nation of Islam", e uma foto mostra Ice Cube lendo o jornal da organização com a seguinte manchete "União ou morte", enquanto alguns jovens negros bem vestidos e uniformizados, pertencentes à Nation of Islam, são vistos no segundo plano.

O Lado da Morte começa com uma colagem musical do funeral de um jovem negro e rapidamente passa para uma advertência desafiadora do Ice Cube, avisando que ninguém deve persegui-lo porque ele é "o negro errado pra ser ferrado". As primeiras estrofes advertem quem queira "ferrá-lo" e ameaça em termos violentos, semeados de obscenidades, quem pense em fazer isso. A seguir, vangloria-se dizendo que seu grupo de *rap* é o número 1 do pedaço, numa típica gabarolice dos *rappers*, enraizando sua música no centro-sul de Los Angeles e notando que: "Em 91, o Ice Cube ficou maior e mais forte". A última estrofe anuncia que é hora de "pagar", e a letra ameaça o chefe de polícia de Los Angeles, Darryl Gates, dizendo que, se ele fizer algo contra o Ice Cube, "vai estar atentando contra um Zulu". Com uma bravata machista típica de certas correntes do *rap*, o Ice Cube diz a Gates que vai "quebrar seu espinhaço" e "chufar sua bunda até sentir cheiro de merda", concluindo: "Meta-se com Ice Cube e você vai se ferrar rapidinho, seu porco!"

A bravata e a violência são compreensíveis apenas no contexto das tensas relações entre os negros e a polícia de Los Angeles, cujo ex-chefe, Darryl Gates, se transformou em símbolo do racismo branco e da violência contra os negros. O Ice Cube está avisando que haverá uma cobrança, e expressa a raiva do negro contra a polícia de Los Angeles. Em outro *rap*, um policial berra "Vamos tratá-lo como um rei" e o Ice Cube pergunta:

nenhuma./Coça o saco e vai andando./ O negro tá mais metido e brabo, mas não sabe bem com quem./O tempo tá acabando. O pai estupra a filha./Dá no pé e deixa ela, em vez de cuidar dela./O pastor não abençoa: dá uma cantada e come ela./O negro continua se afundando./ O negro continua sentando, comendo e cagando./Sem raízes, esquecido e esquecendo./Quer tudo e não tem nada, tahta gente precisada./Pergunto quando a gente se levanta e fica sério./O negro tem de melhorar./ O negro tá vagal, confuso e pirado./Cada dia mais filhos e menos respostas./Faz tempo largou mão, não tá mais nem aí. Olha.../O negro tem de melhorar. (N.T.)

"Que diabo de rei?", ao que o policial responde: "Rodney King! Martin Luther King! E todos os outros reis da África!", e a seguir atira. As referências a "King" dizem respeito tanto à violência dos brancos contra os líderes negros e os negros comuns como também à violência dos brancos contra os negros na África, inclusive os reis, transcodificando o popular discurso nacionalista negro segundo o qual os negros já constituíram uma nação de reis e príncipes.

O álbum é muito moralista e politicamente radical; diz aos negros que "larguem a bebida" e está sempre atacando os negros vendidos e os enquadrados, como o Tio Tomás. Um *rap*, "Look Who's Burning", adverte sobre as doenças venéreas, e no álbum todo aconselha-se a fazer sexo seguro. Embora antes o Ice Cube se recusasse a censurar o uso da droga, agora, talvez seguindo a linha da Nation of Islam, ataca o uso da droga na comunidade e avisa os negros de que o que está em jogo é a própria sobrevivência deles.

Vários outros *raps* do Lado da Morte descrevem a morte dos negros jovens, e muitos expressam a raiva do negro pelas condições opressivas do gueto. O Lado da Vida se inicia com sons de um nascimento e passa a "I Wanna Kill Sam", em que o Ice Cube começa com uma feroz ameaça de matar Sam "porque a porcaria que ele fez não tem o menor cabimento". Na segunda estrofe, descreve-se o estupro de uma negra e, a seguir, a captura e a prisão num lugar onde eram forçados a "trabalhar o dia inteiro" - provavelmente uma colônia de escravos, embora a descrição pudesse ser de negros atirados nas prisões e nas colônias agrícolas de hoje. O resultado foi a dissolução das famílias negras e a destruição da força de vontade do negro, até que os negros se renderam e suplicaram piedade e alívio ao Deus branco.

Voltando ao presente, o Ice Cube queixa-se de que hoje o governo americano quer cobrar impostos dele, executar os negros insubmissos, disseminar as drogas e o HIV e levar o povo de cor a lutar nas guerras dele. O *rap* termina dizendo que o Ice Cube quer matar Sam "porque ele não é meu tio porra nenhuma", indicando que os negros são estrangeiros nos Estados Unidos. Nesse *rap*, a ira do Ice Cube é extravasada, as palavras voam como balas, e o rancor e a raiva são evidentes em cada verso.

Assumindo ares mais meigos e cuidadoso com a juventude negra em "Doing Dumb Shit", o Ice Cube conta que puxava o cabelo das meninas na escola primária, ria da cara do valentão da escola, bancava o palhaço da classe, fazia brincadeiras idiotas, atirava com a espingardinha de chumbo, batia nas portas e saía correndo, brincava de esconde-esconde, "até que levei umas palmadas na bunda quando tinha dez anos, porque estava fazendo besteiras". Quando era adolescente, apaixonou-se, começou a fazer sexo, pôs a camisinha do jeito errado, e acordou certa manhã com um caso grave de gonorréia porque estava "fazendo besteira". Quando já era mais velho, ganhou um Volkswagen, entrou em rachas, conviveu com os OGs (*ori-*

ginal gangsters), ficou conhecendo a rua e arranhou problemas "fazendo besteiras" - mas sobreviveu.

Hoje, quando vê um negro fazendo as mesmas besteiras, passando pelos mesmos estágios de crescimento, mas morrendo cedo, o Ice Cube se sente insultado pela cultura que os está matando, mas ao mesmo tempo avisa o jovem que o ouve, de que hoje "fazer besteira" pode levar à morte e que é tempo de começar a criar juízo. O rap termina com o refrão "dumb, dumb, dumb" [idiota], e seu corolário é que os negros jovens devem ficar inteligentes e parar de embarcar em coisas idiotas como gangues, drogas, o crime e a violência, que estão matando os jovens negros em quantidade impressionante.¹⁵⁰

Em "Us", o Ice Cube começa com o sonho de riqueza e consumismo de um menino negro e passa a condenar os negros que se recusam a investir na sua comunidade. Reitera as mensagens de que "a culpa é só nossa", concluindo com a advertência de que "tá todo o mundo se lixando pra...". (e corta abruptamente antes de dizer "nós"). Portanto, a mensagem é de unidade, auto-suficiência e independência, não se devendo esperar nada da benevolência dos brancos ou das esmolas do governo. Esse realismo cru permeia o rap, e pelo menos uma de suas correntes condena moralisticamente todas as práticas que mantenham os negros divididos, oprimidos, viciados e subordinados.

Além disso, enfatiza-se a necessidade de trabalhar para mudar a comunidade. Uma gravação de rádio sobreposta indica que o próprio Ice Cube ficou na sua comunidade, investe nela e tenta trabalhar pela transformação. Na verdade, em "Vaseline" ataca acerbamente os membros de seu antigo grupo N.W.A. por terem deixado a comunidade para conviver com os brancos, traindo o radicalismo negro (menos palatável é seu ataque homofóbico ao empresário judeu, dizendo que "Easy E virou bicha" e que seu antigo grupo agora está "sendo ferrado sem vaselina").

150 *Boyz n the Hood*, de John Singleton, em que Ice Cube atua, começa com a seguinte estatística: "Um em cada 21 homens negros americanos morrerá assassinado. A maioria vai morrer nas mãos de outro homem negro". Algumas outras estatísticas:

Para os homens negros entre 18 e 29 anos, o suicídio é a principal causa de morte. (...) Entre 1973 e 1986, a renda real dos homens negros de 18 a 29 anos caiu 31% enquanto a porcentagem de jovens negros do sexo masculino no mercado de trabalho despencou 20%. O número de homens negros alijados do mercado de trabalho dobrou, passando de 13 para 25%. Em 1989, quase 32% dos homens negros entre 16 e 19 anos estavam desempregados; entre os homens brancos, o desemprego era de 16%. E enquanto os negros constituem apenas 12% da população dos Estados Unidos, perfazem 48% da população carcerária. (...) Apenas 14% dos homens brancos que moram em grandes áreas metropolitanas já foram detidos, mas a porcentagem de homens negros é de 51%.

(Dyson, 1993: 209)

Os ataques violentos e amargos do Ice Cube ao seu antigo grupo e aos traidores negros indicam as profundas divisões que há na comunidade rap e as tremendas diferenças entre os grupos. Na verdade, há uma grande distinção entre os rappers e os praticantes de rock, do soul ou da música popular comercial. Também há diferença entre os grupos centrados nos guetos, que incitam a reformas ou à revolução nas comunidades, e os grupos centrados na cultura africana, que incitam à criação de uma nação africana separada. Os níveis de radicalismo diferem no rap: muitas vezes se define mais em apresentações ao vivo, que tendem a ser mais cruas e extremadas; seus discos às vezes não são tocados no rádio por serem radicais, ao contrário dos vídeos de rock, que tendem a ser mais pacíficos por causa da censura da televisão.¹⁵¹

Também há muitas outras diferenças entre os vários grupos em termos de estilo, ideologia política e personalidades. Mas a competição entre os grupos também indica o costume de brincar de desrespeitar os oponentes, com base em jogos e tradições jamaicanas e em outros jogos afro-americanos, e essa talvez seja uma função da forte competição entre os grupos. Também há um esforço entre os vários grupos para ser o melhor, embora os rappers muitas vezes também se refiram aos rivais em termos positivos: o Ice-T dedica todo um rap a fazer referência a outros rappers e grupos que são tocados. No começo de 1994, muitos dos raps mais populares tocados na BET (Black Entertainment Television) faziam referência ao Public Enemy, que se tornara um ícone do rap político.

Na verdade, há agora uma tradição coerente do rap com seus ídolos, hierarquias, tipologias, lendas e vilões. O rap tem uma língua e uma gíria particulares, com coisas como *homies* ou *homeboys* (os *chapinhas* do bairro), *crews* e *posses* (o grupo de rap), um jargão técnico musical e várias expressões que, sendo originalmente negativas, adquirem sentido positivo com freqüentes obscenidades rituais e pejorativos destinados a iniciados. Termos como "gang" muitas vezes funcionam metaforicamente para descrever a equipe do grupo rap, e termos como "bad" passam a significar "legal" ou "bom", com uma inversão das conotações costumeiras. Uma forma linguística tão complexa exige aprendizado e interpretação dos muitos estratos de significado e significação.

Em certo sentido, é surpreendente ver que essa forma musical se manteve popular por tanto tempo, sobrevivendo com grande popularidade durante pelo menos quinze anos. Embora tenha surgido nos anos 1970,

151 O Public Enemy lançou em 1993 uma coleção de seus maiores "supressos" ("Greatest Misses"), aludindo ao fato de geralmente não serem tocados em rádio, a despeito de sua grande popularidade. Assim também, seus vigorosos vídeos, como "Shut it Down", raramente são apresentados na televisão comercial.

o *rap* só chegou às paradas de sucesso e ao conhecimento do público no fim da década, explodindo nos anos 1980. Parece estar sendo ainda mais popular nos anos 1990, expressando obviamente experiências de alienação e raiva para amplos segmentos da juventude e de negros urbanos. Também foi ficando cada vez mais controverso nos últimos anos, como indicaremos na próxima parte, depois de mostrarmos que ele não pode e não deve ser descrito como "pós-moderno".

Houston Baker descreve constantemente o *rap* como "pós-moderno" em virtude de sua "colagem não autoritária ou do arquivamento de sons e estilos que denuncia um hibridismo desconstrutivo. A linearidade e a progressão levam a uma sincronidade vertiginosa" (Baker, 1993b: 89). O *rap* realmente faz uma colagem de sons contemporâneos e um pasticho de formas anteriores. Porém essa colagem é às vezes desconstrutiva (como quando uma canção romântica é misturada a um contexto violento que enfraquece seu *ethos*), mas também pode ser positiva, como nas freqüentes homenagens a James Brown e a outros clássicos do *rhythm and blues*, ou ao Public Enemy por partes dos jovens *rappers* atuais, além da colagem de Malcolm X. De qualquer modo, sendo positiva ou negativa, a colagem tende a recontextualizar o *rap* em novas configurações de significação; portanto, opondo-se aos textos pós-modernistas unidimensionais que "deixam de fazer sentido", resistindo ao significado e à interpretação, o *rap* é, muitas vezes, uma máquina de significados que exige interpretação, múltiplos sentidos, significações e mensagens políticas.

No sentido com que estamos usando o termo "pós-modernismo" (mais ou menos o de Jameson, 1991), o *rap* é modernista. É uma forma extremamente expressiva, e os *rappers* têm vozes, estilos e mensagens distintas, muitas vezes relacionadas com a política moderna. Em oposição aos textos pós-modernos fragmentários, desconexos, planos e unidimensionais, que só se referem a si mesmos ou carecem de profundidade de significado, a colagem da maioria dos *raps* muitas vezes representa uma declaração política, e não fragmentos sem sentido ou com sentido minimalista. O *rap* freqüentemente se identifica com determinada política, como o radicalismo negro dos anos 1960 ou o afrocentrismo, e não com o esvaziamento político, como em alguns textos pós-modernos.¹⁵²

As gravações de um Public Enemy, um Ice-T, um Ice Cube ou uma Sister Souljah consubstanciam afirmações coerentes e, como notamos, o *rap* é muitas vezes bastante intertextual, produzindo uma coletividade e códigos característicos, e não a fragmentação pós-moderna extrema. Na verdade, certos *rappers* como Ice Cube e Ice-T freqüentemente expõem histórias lineares

152 Sem dúvida, há um pós-modernismo de resistência assim como um pós-modernismo lúdico ou apolítico (ver Foster, 1983).

ou fios narrativos bem convencionais, com freqüentes desfechos (embora o Public Enemy muitas vezes trabalhe com formas mais complexas).

No entanto, também há características pós-modernas no *rap*, como a apropriação com reciclagem e a colagem de formas anteriores,

a mistura eclética de estilos, a adesão entusiástica à nova tecnologia e à cultura de massa, o desafio às noções modernistas de autonomia estética e pureza artística e a ênfase no localizado e temporal, em oposição ao supostamente universal e eterno.

(Shusterman, 1991: 614)

Shusterman demonstra a presença dessas características da estética pós-moderna no *rap*, e nossa única discordância está no fato de ele começar sua definição de *rap* afirmando que este se caracteriza por uma "apropriação com reciclagem, e não por uma criação originária única" (ibid.: 614).

Ao contrário, temos argumentado que o *rap* muitas vezes é originalíssimo, que expressa uma voz distintiva e forte, que freqüentemente tem mensagens distintas e estruturas narrativas coerentes, que é fértil em significados, exige um público ativo e, nesses sentidos, tem as principais características do modernismo. Concluiríamos, pois, que o *rap* está entre o moderno e o pós-moderno, e que utiliza tanto uma estética modernista quanto pós-modernista. A descrição dessas categorias estéticas, evidentemente, é controversa, mas diríamos que o *rap* não é acima de tudo pós-modernista, ou melhor, não é uma forma que se possa definir fundamentalmente pelo uso de uma estética pós-moderna por alguns *rappers*.

Sem dúvida, trata-se de uma forma híbrida, que combina tradições afro-americanas com estilo contemporâneo, misturando voz humana e tecnologia, sons existentes e fragmentos sonoros da mídia, música e ruído dissonante. Mas a colagem e o hibridismo, em si, são características de movimentos modernistas como o cubismo, o surrealismo, o dadaísmo e o futurismo. O mais importante, porém, é que, em vez de desconstruir identidades, à maneira pós-modernista, o *rap* está criando identidades. Os próprios *rappers* firmam suas identidades por meio da música que fazem, e seu público identifica-se com a cultura contestadora e com as atitudes e posturas críticas do *rap*, produzindo assim identidades contestadoras. Na verdade, os *rappers* são os "intelectuais orgânicos" de Gramsci, capazes de expressar as experiências de opressão de sua comunidade e de detectar causas e possíveis soluções para problemas expressos na música. O que nos leva à candente questão dos efeitos do *rap* e da constituição de formas culturais contra-hegemônicas e comunidades alternativas na atualidade.

RESISTÊNCIA, CONTRA-HEGEMONIA E DIA-A-DIA

Portanto, o *rap* constitui uma cultura de resistência contra a supremacia e a opressão dos brancos. A resistência dos negros não só assume a forma de expressão musical e cultural, mas também formas múltiplas de resistência no dia-a-dia, através da linguagem, do modo de ser, das atitudes e das relações sociais. A expressão afro-americana através de produções culturais é evidente nas formas da cultura da mídia estudadas neste capítulo, mas também se encontra em configurações mais vanguardistas de cultura. No cinema, por exemplo, *Tongues Untied* (1989) de Marlon Riggs traduz a experiência dos gays negros, a opressão imposta pela cultura prevaiente, bem como as atitudes contraditórias de Riggs em relação aos brancos e à condição de branco. *Daughters of the Dust* (1991), de Julie Dash, conta a história do negro e a experiência das mulheres do ponto de vista de uma mulher negra em visita a uma ilha da costa da Geórgia que outrora foi refúgio de escravos fugidos, o que a obriga a refletir sobre sua posição na sociedade americana. O filme também indaga as tensões entre tradição e modernidade na experiência afro-americana.

O curioso em relação ao *rap* negro é que justamente as produções mais radicais parecem ser as mais vendidas, embora se calcule que mais da metade seja comprada por adolescentes brancos do sexo masculino. A música exige menos capital que o cinema, com grande retorno, o que possibilita produzir e vender rapidamente. O cinema e as formas de cultura que exigem mais capital dificultam o acesso dos negros, ainda que, como notamos, o sucesso dos filmes de Spike Lee ajudou um número de jovens cineastas negros a intervir na cultura da mídia.

Isso nos leva à questão da cooptação do *rap* pela cultura de consumo. Como notamos, os mega-sucessos do *rap* muitas vezes são consumidos por jovens brancos de classe média, e não está claro que efeitos ele exerce sobre esses grupos. Durante o ano de 1994, a MTV anunciou uma publicação de *rap* chamada "Vibe", cujo anúncio transformava o *rap* num fetiche consumista para *buppies*, *yuppies* e jovens em geral. E o tipo de *rap* tocado na MTV, na BET e em outras redes de televisão geralmente é uma versão mais aguada.

Portanto, o *rap* pode facilmente transformar-se numa mercadoria fetiche e num modo de assimilação. Suas técnicas também têm sido usadas em propagandas de tênis, carros e até de alimentos (a campanha [w]rap da Reynolds). No entanto, todas as mercadorias comercializadas têm dois gumes, ou até mais. O *rap*-mercadoria pode divulgar modos irreverentes de agir e pensar, dando força na luta contra o sistema de opressão. Pode funcionar apenas como uma amenidade e um divertimento, sendo cooptado para finalidades conservadoras.

Além disso, a evocação que nele se faz de questões históricas e políticas poderia ter efeitos contraditórios. Por um lado, é salutar que o *rap* se volte para a tradição negra radical e presente em suas letras e vídeos imagens de Malcolm X, dos Panteras Negras, de Martin Luther King e de heróis políticos negros. Contudo, essa apropriação também tem o efeito de transformar personagens e posições históricas complexas em imagens, em ídolos do radicalismo de fácil consumo, sem substância política real. A política do *rap* pode, pois, contribuir para reduzir a política a *slogans* e clichês, ajudando a esvaziar a política que trata dos genuínos sofrimentos e lutas do povo. Essa redução da política a imagem e clichê também ajuda a transformar a política contemporânea numa batalha de imagens e num tipo de fórmula digerível da mídia.

Mas assim como é erro descartar toda a cultura da mídia por circular na forma de mercadoria e poder ser facilmente cooptada pela cultura consumista, também o é acreditar que toda a chamada "cultura popular" fortalece politicamente o povo por produzir significados, prazeres e identidades que de algum modo o capacite a controlar sua própria vida e a resistir à dominação. Em especial, é importante ver que mesmo uma forma ostensivamente contestadora como o *rap* pode ser cooptada, mas também pode radicalizar-se e provocar comportamento rebelde. A diferença vende, mas a diferença pode provocar efeitos diferentes dos da cultura prevaiente, tal como a produção de identidades e práticas contestadoras.

Na verdade, durante os últimos anos, houve um furioso debate em torno dos efeitos do *rap*. Quando o N.W.A. lançou o primeiro disco, "Fuck the Police", no fim dos anos 1980, o FBI escreveu cartas ameaçadoras à gravadora, e a questão foi amplamente discutida na mídia. Em 1990, houve um verdadeiro ataque em massa ao *rap* na mídia, e Tipper Gore escreveu um artigo que teve ampla divulgação e foi publicado por vários jornais, em que atacava o Ice-T e outros *rappers* (*Washington Post*, 8 de janeiro de 1990).¹⁵³ O *Los Angeles Times* publicou um longo artigo com muitas críticas ao *rap* (11 de fevereiro de 1990), assim como vários outros jornais. O *Newsweek* publicou uma longa invectiva contra a "atitude" do *rap* (19 de março de 1990), e o *U. S. News and World Report* (19 de março de 1990) também publicou um ataque ao *rock* e ao *rap*. Efeito *rap*: quanto mais discos os *rappers* vendiam, mais preocupados ficavam os pais, mais a mídia atacava seus excessos, mais crimes e violências lhe eram atribuídos.

153 Tipper Gore, esposa do Senador e depois Vice-Presidente dos Estados Unidos, Al Gore, foi uma das fundadoras (com Nancy Baker, esposa de James Baker, luminar do Partido Republicano e importante protagonista dos governos Reagan e Bush), do Parents' Music Resource Center. A Sra. Gore tornou-se presidente do controverso grupo que atacava as letras de *rock* e *rap*, reivindicando um sistema de classificação para orientação dos pais. Esse grupo criou uma tremenda agitação na mídia e foi muito atacado (ver Grossberg, 1992).

Em 1992, o Ice-T formou um grupo chamado Body Count, que lançou um álbum com o *rap*-título "Cop Killer" [Matador de tiras]. Como notamos, o presidente George Bush atacou o Ice-T, o FBI escreveu à Warner Brothers dizendo que não tinham gostado da música, e o mesmo fizeram vários policiais e cidadãos, possivelmente mobilizados por grupos conservadores. O Ice-T primeiro concordou em tirar a canção do álbum, mas substituiu-a por um vigoroso *rap* a favor da liberdade de expressão. A seguir, por razões não totalmente esclarecidas, saiu da Warner Brothers, talvez devido às pressões por maior censura de suas opiniões radicais. Essas questões iam sendo ventiladas na grande imprensa, que continuava o acalorado debate sobre os efeitos do *rap*, intensificando-se os esforços para censurá-lo e proibi-lo.

A partir de então, o efeito *rap* continuou produzindo grande número de declarações, em que se dizia que certos atos violentos e criminosos eram causados por ele, havendo muitos apelos em favor de sua proibição e censura. Em 1993, muita gente da comunidade negra estava atacando o *rap*, e algumas estações de rádio negras concordaram em não tocar o chamado "gangsta *rap*", que, conforme se dizia, exaltava o sexo, as drogas, a obscenidade e a violência. No mesmo ano, alguns *rappers*, como Flavor Flav do Public Enemy e Tone Loc e Snoop Doggie Dogg foram detidos sob a acusação de atos criminosos. Assim, em 1994, o *rap* era uma forma musical sob fogo cerrado - embora continuasse vendendo bem e sendo popularíssimo, em parte talvez devido à furiosa controvérsia.

A violência do ataque ao *rap* talvez não tenha precedentes na história da mídia. É provável que nunca antes uma forma cultural tenha sofrido assalto tão pesado. Durante os últimos meses de 1993 e do início de 1994, foram publicados literalmente centenas de artigos mensais sobre *rap* e violência, e noite após noite viam-se ataques ao *rap* na televisão - material suficiente para todo um livro sobre o assunto. A histeria é sinal seguro de pânico do público diante do aumento da criminalidade e da transformação do *rap* em bode expiatório causador do aumento da violência e dos distúrbios. Também é sintomática da negatividade com que são vistos os jovens negros na sociedade americana contemporânea; sem dúvida, eles constituem o grupo mais estigmatizado da atualidade.

Não há dúvidas de que o *rap* produz fortes efeitos, mas estes são complexos e multilaterais. Também é preciso ver a diversidade de pontos de vista e posições na comunidade do *rap*, em que alguns grupos e indivíduos exaltam abertamente o crime, as drogas, a misoginia e o anti-semitismo, glorificando a vida marginal, enquanto outros grupos criticam mais essas tendências e defendem a independência, a educação, a autonomia, a unidade e a busca de soluções políticas genuínas para os problemas do negro nos Estados Unidos hoje.

De fato, o *rap* muitas vezes é um bode expiatório para os verdadeiros problemas de uma sociedade extremamente dividida, onde os conflitos entre

classes, raças e sexos são por demais explosivos. É perverso imputar essas divisões ao *rap*, que simplesmente chama a atenção para eles. Numa leitura diagnóstica, portanto, vê-se que os elementos mais extremos e ofensivos do *rap* são sintomáticos dos reais problemas que precisam ser resolvidos, e a simples proibição do *rap* não trará a solução desejada. A maioria dos melhores grupos de *rap* tem consciência dos poderosos efeitos da forma de cultura que praticam, e alguns tentaram usá-la de modo construtivo, embora haja expressões ofensivas óbvias que devem ser criticadas, analisadas e debatidas.

Mas é ridículo gastar tanta energia atacando as fantasias de violência de um Ice Cube, quando a violência de verdade está sendo exercida contra os membros de sua comunidade. Esse é o problema real, e transformar um *rapper* em bode expiatório é demagógico e fútil. As expressões culturais permanecerão enquanto os problemas não forem resolvidos. Até então, deveremos esperar expressões violentas e ofensivas de *rappers* que estão traduzindo experiências de uma sociedade violenta e ofensiva.

Uma crítica diagnóstica, portanto, estará interessada naquilo que o *rap* significa, naquilo de que ele é sintoma e no que ele nos diz sobre a sociedade americana contemporânea. Trata-se de uma forma cultural curiosa com tendências radicais contestadoras, algumas das quais (ou pelo menos as mais vendáveis) entraram a fazer parte da cultura prevalecente, forma que parece ser de extrema popularidade. Efeito *rap*: quanto mais ofensivo, mais comentado e consumido. Os canais de TV e muitas estações de rádio, com certeza, não tocam os exemplares mais radicais do *rap*, mas sua popularidade subterrânea e o modo como ele circula e é disseminado pelas comunidades contestadoras o transformam numa forma contra-hegemônica eficaz.

Por outro lado, muitas vezes é preciso sair do predominante e procurar fora dele vozes negras mais radicais e distintas. Muitos escritores e poetas não conseguem ser publicados pelas editoras comerciais e são obrigados a recorrer a edições alternativas. Audre Lorde, em *Sister Outsider* (1984), fala das dificuldades de uma feminista negra e lésbica para conseguir publicação, e muitos escritores negros precisaram recorrer a publicações alternativas. Na verdade, há muitas publicações da cultura afro-americana fora e dentro dos principais meios de comunicação negros que abastecem grupos mais marginais.

Mas, como nem todos os negros podem gravar *raps*, fazer filmes ou escrever livros, a gente comum desafia o sistema racista branco de várias outras maneiras. A gíria e o jargão constituem um meio bem particular de comunicação e um repertório lingüístico e gestual capaz de veicular a identidade e a rebeldia do negro. A dança e os modos de percorrer o espaço situam o corpo do negro em sua tipicidade, visto que ele atravessa de maneira desafiadora um espaço hostil com um jeito capaz de expressar sua iden-

tidade e suas formas de rebeldia. Usar potentes rádios portáteis no último volume ou atravessar os espaços urbanos num carro-som ouvindo *rap* são outras tantas formas de expressão cultural do dia-a-dia do negro - na verdade, tais atos constituíram um elemento-chave do roteiro de *Faça a coisa certa*, e uma das características mais típicas dos filmes de Spike Lee é sua capacidade de captar a maneira como o negro fala, faz humor, movimenta-se, expressa-se culturalmente, exprime-se e relaciona-se.

Portanto, há muitas formas de expressão cultural contestadora que resistem a códigos, práticas e ideologias da cultura predominante. Essas formas às vezes se evidenciam nos meios comerciais, mas são encontradas com mais frequência nas culturas alternativas e no dia-a-dia. Esse terreno é uma mina de ouro para os estudos culturais, e só está começando a ser explorado; para o futuro, promete trabalhos e perspectivas importantes na área. Por tais razões, um programa multiculturalista crítico é parte importante da reforma educacional e deve vir a fazer parte da prática dos estudos culturais. Nossa cultura é profundamente enriquecida pelas contribuições dos grupos e dos indivíduos até agora marginalizados, e só poderemos auferir benefícios da maior diversidade de vozes e experiências. Por isso, os estudos culturais devem ouvir essas vozes e tentar trazê-las para o seu campo.

Pois bem, que tempos eram aqueles, do início de 1991? Enquanto o Ice-T dava os últimos retoques no seu álbum "Original Gangster", estava-se para lançar bombas sobre Bagdá. O Ice-T termina seu álbum expressando solidariedade pelas vítimas da guerra que se anunciava e pelos negros que seriam tirados de suas comunidades para lutar nos desertos do Oriente Médio por algo que realmente não lhes dizia respeito. No próximo capítulo, analisaremos esse momento usando os recursos dos estudos culturais para dissecar a Guerra do Golfo como evento da mídia.

Na atualidade, a propaganda, a televisão, o cinema e a música popular estão produzindo novas formas de identidade. Está na hora de ficar a par disso. O futuro está diante de nossos olhos, trazendo drásticas mudanças tecnológicas e, portanto, ansiedades e problemas. E como está na hora de cuidar desses assuntos dentro dos estudos culturais, nossa abordagem continuará dando atenção ao programa multiculturalista e analisando questões de classe, raça, sexo e outros componentes desse tipo de estudo, dando atenção a omissões e exclusões, bem como a representações e discursos encontrados em produções fundamentais da cultura da mídia contemporânea.

No próximo capítulo, porém, desejamos ampliar o foco do estudo cultural multiperspectívico, atentando para a produção e a economia política da cultura, analisando texto é público, explicitando o que até agora só foi implícito. O estudo que se segue ilustrará tal modelo e continuará examinando o modo como a cultura da mídia fornece material para a construção de identidades, transcodifica os discursos políticos existentes e configura a matriz cultural em que vivemos, sofremos e morremos.

6 A Guerra do Golfo: uma leitura. Produção/texto/recepção*

Nos capítulos anteriores, indicamos algumas das maneiras como os estudos culturais podem analisar a transcodificação de discursos políticos e ideológicos nos textos culturais tanto em nível macropolítico, dos grandes eventos e lutas políticas, quanto micropolítico, da vida diária. Dissemos que os estudos culturais também podem utilizar suas leituras dos textos culturais para elucidar os eventos e as realidades sociopolíticas da nossa era e que a análise dos vários discursos políticos rivais pode ser usada como base para a análise dos textos culturais. Neste capítulo, indicaremos como os métodos dos estudos culturais podem ser usados para analisar e criticar eventos políticos como a "Guerra do Golfo" e também contribuir para expandir aquilo que concebemos como estudos culturais multiperspectívicos.

Em certo sentido, a guerra dos anos 1990 contra o Iraque foi um evento cultural e político, além de militar.¹⁵⁴ Em retrospectiva, o governo Bush e o Pentágono realizaram uma das mais bem-sucedidas campanhas de

* Este estudo foi apresentado em diversas aulas dadas na Universidade de Michigan, na conferência da Popular Culture Association de San Antonio, na conferência de verão do Marxist Literary Group em Delaware, na York University e na Trent University do Canadá, numa conferência internacional de estudos culturais realizada em Taiwan e em várias outras faculdades e universidades. Pelos comentários críticos e pela utilíssima troca de idéias, gostaríamos de agradecer aos participantes desses eventos, bem como a Richard Keeble, que fez críticas construtivas ao texto. Diferentes versões deste estudo foram publicadas em: *Centennial Review*, Vol. XXXVI, Nº. 1 (Winter 1992) p. 5-42 e *Styles of Cultural Activism*, org. de Philip Goldstein e publicação da University of Delaware Press (1994). Neste estudo, utilizamos material do livro *The Persian Gulf TV War* (Kellner, 1992b).

¹⁵⁴ Utilizamos a expressão "guerra contra o Iraque" por razões que serão expostas abaixo. Enquanto escrevemos (primavera de 1994), a guerra ainda está ocorrendo; por isso, seria um erro limitar o evento em questão aos acontecimentos descritos como "Guerra do Golfo", que vão de janeiro a março de 1991.

relações públicas da história da política moderna com seu uso da mídia para obter apoio para a guerra. A grande mídia dos Estados Unidos e de outros países tenderam a transformar-se em veículo obediente da estratégia governamental de manipulação do público, pondo em risco a democracia, que implica a existência de cidadãos informados e de um equilíbrio de poder e contrapoder, para evitar abusos autoritários, bem como de meios de comunicação livres, críticos e robustos. (ver Kellner 1990a, 1992b).

E assim os estudos culturais enfrentam o desafio de explicar como ocorreu a manipulação bem-sucedida de mídia e público durante a "crise do Golfo" e da guerra contra o Iraque. Um estudo cultural politicamente ativo deve intervir nos debates sociais e políticos de sua época e tentar elucidar os principais eventos e crises políticas, bem como os textos populares da cultura da mídia, sua recepção por parte do público e as práticas deste. Como veremos, a área dos estudos de cultura está especialmente aparelhada para empreender essa tarefa, e os estudiosos que desejem imprimir caráter político à sua atividade, vinculando-a aos eventos políticos mais importantes de sua época, não devem furtar-se a tais responsabilidades. Também é dever do bom cidadão tomar conhecimento das técnicas de manipulação da mídia e enxergar por meio da propaganda comercial e da desinformação promovida pelo governo, pois a democracia só pode florescer onde há cidadãos bem informados e ativos.

Neste capítulo, portanto, aplicaremos os métodos dos estudos culturais ao "texto" da "Guerra do Golfo" e aos seus efeitos (guerra que, em si mesma, foi um construto da mídia, como veremos). Também ilustraremos nosso modelo de estudo cultural multiperspectívico, que combina 1) análise da produção e da economia política dos textos com 2) análise e interpretação textual e 3) análise da recepção por parte do público e de seu uso da cultura da mídia. Dissemos no capítulo 1 que, no todo, os trabalhos recentes na área dos estudos culturais tendem a ignorar a economia política e a produção da cultura, são ostensivamente textualistas ou se atêm de maneira estrita e unilateral ao estudo etnográfico da recepção do textos por parte do público. Portanto, os estudos culturais têm se mostrado propensos a fazer uma análise crítica da mídia, da cultura consumista e de sua recepção, em detrimento do contexto e da análise do modo como a cultura da mídia é produzida. Em vista disso, demonstraremos a necessidade de dar atenção à produção, à recepção e aos efeitos dos textos da cultura da mídia a fim de explicar o papel desta em eventos como a guerra contra o Iraque.

Essa abordagem multiperspectívica é necessária para superar abordagens mais limitadas que enfocam sobretudo o texto e o público. Por isso, primeiramente veremos a produção do texto da "crise do Golfo" e depois da "Guerra do Golfo". Isso implica a análise da campanha de desinformação

e da propaganda feita pelo governo Bush, pelo Pentágono e seus aliados, bem como a análise das injunções causadas pelo chamado sistema de *pool*. Também mostramos como a economia política da mídia nos Estados Unidos facilitou a fabricação do consentimento ao plano de ação do governo americano. A seguir, analisaremos os significados implicados no texto da guerra contra o Iraque e a recepção desse texto pelo público. Este último processo exigirá alguma especulação sobre os motivos de a Guerra do Golfo ter sido popular e do modo como o governo Bush e o Pentágono mobilizaram o apoio do público. O exemplo que damos indica que encaramos os estudos culturais como um projeto político preocupado com as questões fundamentais da atualidade.

DESINFORMAÇÃO E PRODUÇÃO DE NOTÍCIAS

A guerra contra o Iraque pode ser lida como um texto produzido pelo governo Bush, pelo Pentágono e pela mídia, texto que utilizou as imagens e os discursos da crise e, posteriormente, da guerra para obter consentimento e apoio à intervenção militar norte-americana. Para destrinchar os textos da "crise do Golfo" e da "Guerra do Golfo" é preciso analisar o processo de produção das notícias e das informações, incluindo uma análise das fontes, da triagem de informações e da censura, dos códigos e práticas do jornalismo "normal", da sociologia da produção de notícias e dos processos de desinformação e propaganda. Essa dimensão dos estudos culturais tem sido menosprezada, o que consideramos lamentável porque a análise da produção de notícias e informações, assim como a do entretenimento, lança luzes sobre as origens e o contexto do surgimento dos textos culturais, contribuindo para a compreensão de seu significado e de seus efeitos.

A análise do texto da "crise do Golfo" indica que, desde o início, as grandes agências noticiosas seguiram as linhas do governo Bush e do Pentágono.¹⁵⁵ A grande mídia americana tem cunho comercial, está sujeita a intensa concorrência por audiência e lucro. Por conseguinte, sua televisão, seus jornais e suas revistas não desejam hostilizar os consumidores, evitando ao máximo contrariar a opinião pública e a linha oficial do governo. A grande mídia também favorece as fontes governamentais oficiais em seus artigos, sobretudo em tempos de crise. Portanto, tende a ser um canal de

155 Por grande mídia nos Estados Unidos entendemos: as grandes redes de televisão, que compreendem os canais ABC, CBS, CNN e NBC; as revistas semanais de âmbito nacional: *Time*, *Newsweek* e *U.S. News and World Report*; e jornais de âmbito nacional como *New York Times*, *The Wall Street Journal*, *USA Today* e *Washington Post*. Ver a comparação entre grande mídia e mídia alternativa que desenvolvemos em Kellner 1990a.

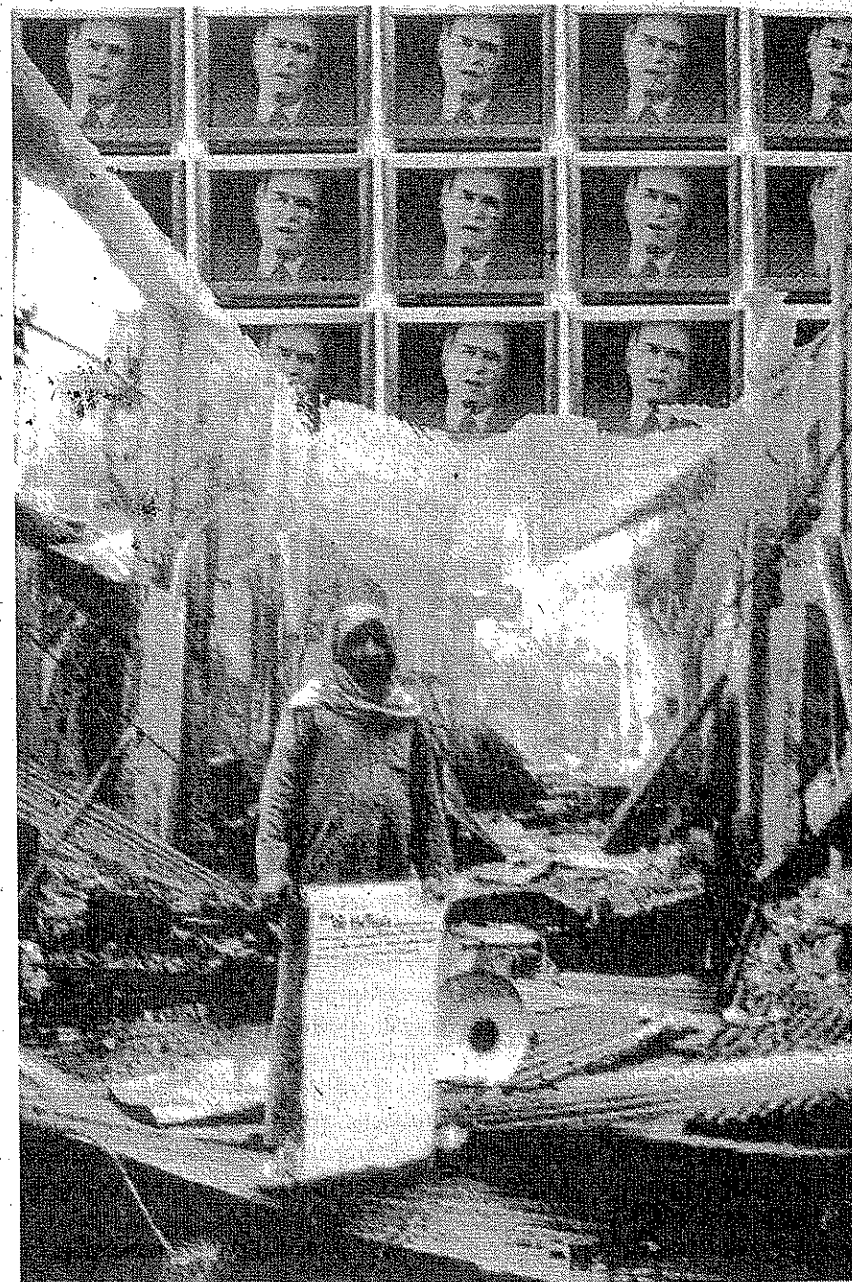
comunicação dos planos de ação e das ações do governo americano, embora haja importantes exceções (ver Kellner, 1990a).

Como reação à invasão do Kuwait pelo Iraque no início de agosto de 1990, o governo americano começou imediatamente a criar consenso para a intervenção armada e, depois, a fazer propaganda da solução militar para a crise, no que a grande mídia agiu como cúmplice dócil. Quando o governo Bush enviou um grande contingente para a região, a grande mídia aplaudiu e transformou-se em canal de mobilização de apoio para a ação norte-americana. Durante várias semanas, foram poucas as vozes discordantes ouvidas na grande mídia; de modo especial, as reportagens, os comentários e as discussões na TV privilegiaram sobremaneira a solução militar para a crise, servindo de veículo de propaganda para o aparato militar americano e o sistema de segurança nacional que haviam enfrentando sérios cortes orçamentários às vésperas da invasão. Não houve debate significativo na TV sobre as graves conseqüências da maciça reação armada dos norte-americanos à invasão do Iraque, ou em torno dos interesses políticos a que a intervenção armada atendia. Os críticos da atitude americana eram os grandes ausentes da cobertura dada pela mídia à crise, e poucas foram as análises que deixaram de aderir às questões apresentadas pelo governo.

Grandes mentiras e desinformação

O governo Bush controlou o discurso da mídia em parte por meio da desinformação e da propaganda e em parte pelo controle da imprensa graças ao sistema de *pool*. Nos primeiros dias da "crise do Golfo", por exemplo, o governo levou a cabo uma campanha de desinformação muito bem-sucedida graças ao controle e à manipulação das fontes que legitimavam a mobilização militar americana na Arábia Saudita em 8 de agosto de 1990. Durante os primeiros dias da crise, o governo americano afirmava constantemente que os iraquianos estavam mobilizando tropas nas fronteiras da Arábia Saudita, dispostos a invadir esse reino rico em petróleo. Era pura desinformação, e os estudos feitos posteriormente revelaram que o Iraque não tinha intenção de invadir a Arábia Saudita e não tinha grande contingente nas fronteiras em posição de ataque (ver documentação no estudo abaixo e Kellner, 1992b).

A campanha de desinformação que legitimava o envio de tropas americanas à Arábia Saudita começou pelo *Washington Post* em 7 de agosto de 1990, o mesmo dia em que Bush anunciou que estava mandando tropas americanas à Arábia Saudita. Em reportagem de primeira página, feita por Patrick Tyler, afirmava-se que, numa reunião ocorrida no dia anterior entre o encarregado de negócios norte-americano, Joseph Wilson, e o presidente



iraquiano Saddam Hussein, este se mostrara extremamente beligerante, afirmando que o Kuwait fazia parte do Iraque, que não era possível nenhuma negociação, que ele invadiria a Arábia Saudita se fossem interrompidos os oleodutos que transportam petróleo iraquiano para o Golfo através do território saudita, e que as areias do deserto se tingiriam de sangue norte-americano caso os Estados Unidos mandassem tropas para a região.

Uma transcrição posterior do encontro Wilson-Hussein, porém, revelou que Hussein foi cordial, deu indícios de pretender negociar, afirmou reiteradamente que não tinha intenção de invadir a Arábia Saudita e abriu as portas para uma solução diplomática da crise. A reportagem do *Washington Post*, porém, foi usada pelas redes de televisão, pelos serviços de telex e pela imprensa em geral, criando a idéia de que era impossível qualquer solução diplomática e de que seria necessário tomar medidas decisivas para proteger a Arábia Saudita da agressão iraquiana. Foi esse o roteiro que legitimou o envio de tropas norte-americanas ao Golfo e forneceu justificativa perfeita para a intervenção de Bush na região.

Os editoriais do *Washington Post* no mesmo dia davam apoio à iminente ofensiva militar do governo Bush. Mary McGrory escrevia um artigo intitulado "A besta de Bagdá" em que também partia do pressuposto de que o Iraque estava pronto a invadir a Arábia Saudita, e exigia que Bush bombardeasse Bagdá! Exatamente a mesma linha se fazia notar num editorial assinado por Jim Hoagland, editor assistente do jornal e principal correspondente estrangeiro, que chegava às vias de fato com uma coluna intitulada: "Obriguem Hussein a retirar-se" (p. A19). Com tanta certeza quanto McGrory sobre a iminente invasão da Arábia Saudita pelo Iraque, Hoagland começava proclamando que:

Saddam Hussein foi à guerra para obter o controle dos campos petrolíferos do Kuwait e, em última análise, da Arábia Saudita. Os Estados Unidos agora devem recorrer à força militar persuasiva contra o ditador iraquiano para defender os campos petrolíferos e preservar a influência americana no Oriente Médio.

(*Washington Post*, 7 de agosto de 1990)

Segundo Hoagland, Saddam Hussein "respeita só a força e não reagirá a nada mais".

O resto do artigo era constituído por falsas análises, analogias questionáveis e banalidade belicosas. Hoagland afirmava que a "base de apoio do ditador iraquiano é pequena e instável demais para suportar um golpe certo e eficaz". No entanto, cerca de seis semanas do bombardeio mais feroz da história foram incapazes de desalojar Hussein, cujo apoio ou poder de resistência obviamente era muito maior do que Hoagland poderia imaginar. Hoagland também acreditava que "ele [Hussein] é tão odiado em seu

país que sua derrota, mesmo por forças estrangeiras, será aclamada como uma libertação por sua própria nação e por grande parte do mundo árabe". Como se viu, o Iraque e o mundo árabe estavam profundamente divididos quanto a Hussein, e a grande generalização feita por Hoagland estava totalmente fora da realidade.

Hoagland também afirmava que a decisão de Ronald Reagan, de bombardear a Líbia, era o modelo certo que Bush deveria seguir. Esse exemplo era revelador, porque Muammar Kadhafi precedia Saddam Hussein como inimigo simbólico para o qual o ódio nacional podia ser projetado, servindo portanto de lição para os países do Terceiro Mundo que se recusassem a submeter-se à dominação das superpotências neo-imperialistas.¹⁵⁶ Ademais, ninguém sabe ao certo se o incidente terrorista pelo qual Kadhafi foi "punido" (um atentado a bomba num salão de baile de Berlim) foi executado por grupos ligados à Líbia. Mas os fatos tinham pouca importância no memorando de um ideólogo.

Em sua exposição de motivos, Hoagland ensinava a George Bush por que devia tomar medidas urgentes e enérgicas para salvar seu mandato, e, assim como McGrory, insistia na ação armada contra o Iraque. Hoagland partia do pressuposto de que o Iraque planejava invadir a Arábia Saudita e de que só a ação militar de George Bush poderia ser decisiva. Na realidade, houve várias iniciativas diplomáticas importantes dos árabes em andamento, que foram bloqueadas pelos Estados Unidos, mas esses esforços foram ignorados pelo belicista Hoagland.¹⁵⁷ Dissimulando mal suas crenças reacionárias, Hoagland interpretava a invasão do Kuwait pelo Iraque como um

¹⁵⁶ Em 6 de agosto de 1954, o *New York Times* publicou um editorial que festejava a derrubada do governo de Mossadegh no Irã e a retomada do poder pelo xá, fatos estes acompanhados pela passagem de 40% do petróleo iraniano para empresas norte-americanas, rompendo um monopólio britânico. Os editores escreviam:

Os países subdesenvolvidos ricos em recursos naturais agora têm um exemplo concreto dos altos custos em que incorre algum deles quando se deixa enlouquecer pelo nacionalismo fanático. Talvez seja demais esperar que a experiência do Irã evite a ascensão de Mossadeghs em outros países, mas essa experiência pode pelo menos fortalecer o poder de líderes mais racionais e clarividentes.

Ou seja, aqueles que vejam com clareza as prioridades esmagadoras dos Estados Unidos (gratos a Noam Chomsky por essa referência). Nesse contexto, a intervenção militar americana e a Guerra do Golfo constituíram uma lição exemplar para os líderes do Terceiro Mundo que não se submetam às prioridades e à política norte-americanas.

¹⁵⁷ Desde o começo, o Iraque estava tentando desesperadamente negociar uma solução para a crise e cooperava com os esforços árabes de mediação; mais de oito missões secretas iraquianas tentaram uma solução diplomática, e todas foram rejeitadas pelo governo Bush, que, obviamente queria a guerra; ver estudo em Kellner, 1992b.

desafio à "legitimidade de todas as monarquias remanescentes na Península Árabe, onde a Grã-Bretanha estabeleceu, durante a era colonial, a maior parte das fronteiras e dos sistemas políticos existentes". Hoagland, portanto, definia os princípios que estavam em jogo como legitimidade de algumas das monarquias mais reacionárias do mundo, cujas fronteiras haviam sido traçadas por colonialistas britânicos que haviam, deliberadamente, privado o Iraque de um porto marítimo viável, desapossando certos grupos, como os palestinos e os curdos, de sua terra natal.

Na verdade, todo o artigo de Hoagland manifesta o que Edward Said (1978) descreveu como mentalidade "orientalista", segundo a qual os ocidentais brancos marcam sua superioridade fazendo generalizações vazias sobre o povo árabe. Hoagland caracterizava os árabes como gente que só entende a linguagem da força e é incapaz de se defender e de resolver seus próprios problemas. Para ele, a crise do Golfo consubstanciava então "um caso raro em que os Estados Unidos seriam imprudentes em não usar a força". Não valeria a pena perder tempo e energia analisando uma justificativa intelectualmente pobre como essa para a ação militar contra o Iraque se o governo Bush e seus representantes não tivessem dado tanta atenção aos artigos de Hoagland. Além do mais, o artigo pedante, mal escrito, mal fundamentado e banal foi aclamadíssimo nos círculos políticos; na verdade, ganhou um prêmio Pulitzer "por sua perspicácia e presciência em relação aos eventos que levaram à Guerra do Golfo". Acresce que seus artigos e os de McGrory eram significativos porque publicados no *Washington Post*, suposto bastião da clarividência liberal, e lidos pelos tomadores de decisões nos Estados Unidos. Além disso, a satanização de Hussein por McGrory foi aclimatada e reproduzida no *Newsweek* (3 de setembro de 1990), que faz parte da empresa Washington Post.

Portanto, a desinformação e a propaganda do governo Bush e do *Washington Post* sobre a presteza dos iraquianos para invadir a Arábia Saudita funcionaram com eficácia no sentido de afeiçoar o discurso da mídia e a percepção da crise pelo público e de legitimar o envio de tropas americanas para a região. Em especial, a reportagem de primeira página feita por Patrick Tyler sobre o encontro de Hussein com Joe Wilson e a alegada recusa do Iraque de negociar uma solução ou sair do Kuwait constituíram o arcabouço decisivo que serviu de base para os debates ocorridos na mídia sobre a oportunidade de se enviarem tropas americanas à Arábia Saudita.¹⁵⁸ Em 7 de agosto, nos comentários de McNeil-Lehrer na PBS sobre a rea-

158 Por meio de pesquisas em bancos de dados, descobrimos como essa reportagem foi usada pelas redes de televisão, pela maioria dos grandes jornais e em muitos resumos posteriores para explicar por que Bush precisava mandar tropas americanas à Arábia Saudita; ver documentação em Kellner, 1992b.

ção apropriada dos americanos à invasão do Kuwait pelo Iraque, Judy Woodruff, também âncora do programa, afirmou: "O líder supremo do Iraque, Saddam Hussein, conforme reportagem de hoje [no *Washington Post*], disse que a invasão do Kuwait é irreversível e permanente". Mais tarde, no mesmo programa, o ex-consultor para assuntos de segurança nacional (e réu no caso Irã/Contras), Robert McFarlane, citava a reportagem como evidência de que Hussein não iria sair do Kuwait, e que, portanto, era necessária a intervenção militar americana na Arábia Saudita. E numa conversa com líderes árabe-americanos sobre a justificação ou não de uma intervenção armada, Woodruff exclamou: "o encarregado de negócios norte-americano em Bagdá teve, sim, com Saddam Hussein uma reunião de duas horas ontem que, segundo consta, foi insatisfatória pois Saddam Hussein insistiu em ficar no Kuwait e, conforme dizem, fez ameaças veladas a outras nações da área" - mentiras com que os representantes do governo Bush haviam alimentado o *Washington Post* e que estavam sendo disseminadas por outros meios de comunicação.

Em seu discurso televisionado, da manhã de 8 de agosto, que anunciava e defendia o envio de tropas americanas à Arábia Saudita, Bush afirmou que "o governo saudita pediu nossa ajuda, e eu respondi a esse pedido ordenando a mobilização de forças americanas de ar e terra para o reino da Arábia Saudita". No entanto, relatórios ulteriores das negociações entre os sauditas e os Estados Unidos indicaram que os Estados Unidos tinham pressionado os sauditas a permitirem a intervenção militar americana no seu país (Woodward, 1991: 241 ss. e Salinger e Laurent, 1991: 110 ss.). Bush repetiu a duvidosa afirmação de que o "Iraque reuniu uma enorme máquina de guerra na fronteira saudita", e seu governo enfatizava esse tema nas conversas com a mídia, que reproduzia obedientemente o argumento. Às 9h24 do dia 8 de agosto, por exemplo, Bob Zelnick, correspondente da ABC no Pentágono, comunicava com grande diligência que o Pentágono o informara de que a presença iraquiana dobrara desde a invasão do Kuwait, de que já havia mais de duzentas mil tropas no Kuwait, com um grande contingente disposto a invadir a Arábia Saudita.

No entanto, não há certeza absoluta sobre o número de tropas iraquianas realmente mobilizadas no Kuwait durante as primeiras semanas da crise. Todos os relatórios produzidos antes da invasão pelo governo Bush indicavam que o Iraque tinha reunido cerca de cem mil tropas na fronteira do Kuwait. Os primeiros relatórios, feitos nos primeiros dias depois da invasão, levavam a crer que o Iraque de fato tinha de oitenta mil a cem mil tropas no Kuwait, mais do que o suficiente para uma ocupação, como gostava de indicar o governo Bush e como a grande mídia reproduzia diligentemente; quando as forças americanas estavam a caminho da Arábia Saudita, as forças iraquianas duplicaram de repente, e os relatórios afirmavam que havia, no

mínimo, cem mil tropas iraquianas junto às fronteiras da Arábia Saudita. Mas a fonte desses números era sempre a administração Bush ou o Pentágono, e as fontes que criticavam as afirmações americanas sobre o número de tropas iraquianas mobilizadas revelaram um valor bem diferente.

Jean Heller, repórter do *St. Petersburg Times*, publicou duas reportagens (30 de novembro e 6 de janeiro) dizendo que as fotos feitas por satélite indicavam um número bem menor de tropas iraquianas na Arábia Saudita do que o divulgado pela administração Bush (a reportagem de 6 de janeiro foi repetida no *In These Times*, 27 de fevereiro de 1991: 1-2). As suspeitas de Heller nasceram quando ela viu no "Periscope", do *Newsweek*, que o programa "Prime Time Live", da ABC, nunca havia utilizado várias fotos da cidade ocupada e do sul do Kuwait, feitas por satélite no começo de setembro. Adquiridas pela ABC da empresa soviética Soyuz-Karta, esperava-se que as fotos revelassem a presença de maciça mobilização de tropas iraquianas no Kuwait, mas não revelaram nada que se parecesse com o número de tropas propalado pela administração Bush. A ABC recusou-se a usá-las, e Heller conseguiu que seu jornal comprasse as fotos tiradas de 8 de agosto a 13 de setembro no Kuwait e a partir de 11 de setembro na Arábia Saudita. Dois especialistas em fotos por satélite, que já haviam trabalhado para o governo americano, não conseguiram encontrar evidências do alegado aumento de contingente. "O Pentágono continuou dizendo que os malandros estavam lá, mas não vemos nada que indique a presença de uma força iraquiana no Kuwait com pelo menos 20% do tamanho que o governo afirmou", disse Peter Zimmerman, que trabalhou para o Arms Control e a Disarmament Agency durante o governo Reagan" (Heller, *In These Times*, 27 de fevereiro de 1991: 2).

Ambas as fotos tomadas por satélite em 8 de agosto e 13 de setembro mostravam uma camada de areia nas estradas, indicativa de que havia poucas tropas iraquianas na fronteira saudita, onde a administração Bush afirmava que estavam reunidas, ameaçando invadir a Arábia Saudita. As fotos do principal aeroporto do Kuwait não mostravam aviões iraquianos à vista, embora um grande número de aviões americanos fosse visível na Arábia Saudita. O Pentágono recusou-se a comentar as fotos, mas, às afirmações feitas pela ABC (que decidiu não mostrar as fotos), de que elas não tinham qualidade suficiente para detectar as tropas iraquianas, Heller retrucou que a fotografia do norte da Arábia Saudita mostrava todas as estradas sem areia e exibia claramente o contingente americano na área. Em setembro, o Pentágono estava afirmando que havia 265 mil tropas iraquianas e 2.200 tanques mobilizados no Kuwait, o que representava uma ameaça para a Arábia Saudita. Mas as fotografias não revelavam nada parecido com esse número, e até agora o governo americano se recusou a exibir suas fotografias feitas por satélite.

Na verdade, segundo Woodward (1991), depois da invasão iraquiana, os sauditas haviam mandado aviões de reconhecimento ao outro lado da

fronteira com o Kuwait, na tentativa de detectar as tropas iraquianas que os Estados Unidos afirmavam estar reunidas para uma possível invasão de seu país. "Os aviões não reconheceram nada. Não havia vestígios de tropas iraquianas em vias de deslocamento para o reino" (Woodward, 1991: 258-9). Logo depois, a equipe americana chegou com fotos das tropas iraquianas supostamente reunidas nas fronteiras sauditas, e o general Norman Schwarzkopf explicou aos sauditas que os iraquianos tinham enviado pequenas unidades de comando e controle à frente da massa das tropas, o que explicaria por que os aviões sauditas de reconhecimento não as haviam visto (ibid., 1991: 268). Ralph McGehee, ex-funcionário da CIA, disse ao jornalista Joel Bleifuss: "No passado nunca houve hesitação em usar fotografias de satélite falsificadas para apoiar a posição política que os americanos quisessem" (*In These Times*, 19 de setembro de 1990: 5). Na verdade, Emery (1991) disse que o rei Hussein, da Jordânia, também recebeu fotos de tanques em movimento pelas estradas próximas à fronteira da Arábia Saudita com o Kuwait, fotos que haviam sido mostradas aos sauditas, e o rei dissera que os sauditas haviam "entrado em pânico" quando as viram. O rei Hussein estava cético e "afirmou que, se Saddam Hussein tivesse desejado invadir a Arábia Saudita, teria ido imediatamente, uma vez que a única coisa existente entre ele e a capital saudita era um exército saudita minúsculo e sem treino, ainda que equipado com material caro" (Emery, 1991: 15).

Eis como a campanha de desinformação funcionou para legitimar a mobilização de tropas americanas para a Arábia Saudita: a cúpula do governo Bush convocou os jornalistas que serviriam de canal para a notícia de que o Iraque se recusava a negociar a retirada do Kuwait e que suas tropas estavam estacionadas junto às fronteiras da Arábia Saudita, ameaçando invadir o reino petrolífero. O Pentágono e a administração Bush também divulgaram informações em entrevistas coletivas, sobre a ameaça iraquiana à Arábia Saudita e sua falta de disposição para negociar, e esses pronunciamentos "oficiais" complementavam os relatos oficiosos dos repórteres. Por sua vez, editorialistas e comentaristas da TV reproduziam essas declarações, usando-as para reforçar os argumentos em favor do envio de tropas americanas para a Arábia Saudita.

Assim, as reportagens da desinformação foram criadas, reproduzidas e disseminadas, produzindo o efeito desejado. Na verdade, como notamos, há razões para se acreditar que a administração Bush tivesse exagerado no número de tropas iraquianas no Kuwait e na ameaça à Arábia Saudita para assustar os sauditas e levá-los a aceitar a presença de tropas americanas, justificando o aumento de seu próprio contingente na região e a ação militar final. A grande mídia reproduziu como fatos as afirmações e os números americanos, enquanto jornais como o *Washington Post* e as redes de televisão

serviam de canal para a desinformação criada pela administração Bush. Além disso, os editorialistas e jornalistas do *Washington Post* defendiam ativamente a solução militar, insistindo num ataque a Bagdá antes mesmo que Bush anunciasse que estava mandando tropas à Arábia Saudita, tornando-se, assim, duplamente cúmplices na legitimação da linha de ação de Bush.

Além disso, os principais jornais, revistas e redes de televisão não criticaram a mobilização promovida por Bush nem discutiram se era prudente mandar tantas tropas americanas à Arábia Saudita logo de saída. Os pacifistas e a imprensa alternativa argumentaram contra a mobilização, em favor do envio de uma força de paz da ONU para a área, em vez de um contingente militar maciço, mas essa posição não foi ouvida na grande mídia (FAIR, Comunicado à Imprensa, janeiro de 1991). Ademais, os líderes do Partido Democrata tampouco criticaram a mobilização militar americana, e a imprensa tendia a negligenciar os congressistas e outras vozes que se opusessem à ação, especialmente durante as primeiras semanas. Na verdade, foram muitas as vozes discordantes simplesmente excluídas da grande mídia, impossibilitando um debate sério sobre a reação apropriada dos americanos à invasão do Kuwait pelo Iraque. Mas a grande mídia só se baseava num número limitadíssimo de opiniões e privilegiava sempre os mesmos altos funcionários do governo e os principais líderes do Partido Democrata, alijando pontos de vista importantes dos debates e contribuindo para a crise da democracia, que é agora um aspecto fundamental da vida política nos Estados Unidos (Kellner, 1990a).

A campanha publicitária da Hill & Knowlton

E assim vemos que a administração Bush e o Pentágono empreenderam uma campanha de desinformação bem-sucedida; sua finalidade era legitimar o envio de tropas americanas à Arábia Saudita. Iniciada nos primeiros dias de outubro, estava em andamento uma campanha persistente de legitimação do uso da força militar americana para obrigar o Iraque a sair do Kuwait. Dessa campanha faziam parte a satanização dos iraquianos pela "violação do Kuwait" e de Saddam Hussein como "outro Hitler" e encarnação do mal.¹⁵⁹ Essa campanha inspirava-se numa outra, britânica, feita

159 Um estudo realizado pela Gannett Foundation indicou que mais de 1.170 artigos associavam Hussein a Hitler (La May et al. 1991: 42). Essa comparação obviamente pressupõe uma falsa analogia em termos de ameaça militar à região e ao mundo por parte do exército iraquiano — ameaça esta que foi exagerada desde o começo. A população do Iraque, de 17 milhões de pessoas, dificilmente poderá ser comparada à da Alemanha, de 70 milhões, e suas forças armadas eram bem menos ameaçadoras que as de Hi-

durante a Primeira Guerra Mundial e repetida pelos americanos quando entraram na guerra, sobre a "violação da Bélgica", que satanizava os alemães como estupradores e assassinos de crianças inocentes — acusações que, como se viu depois, eram falsas.

A satanização de Hussein e dos iraquianos era importante porque, se eles fossem absolutamente maus e constituíssem uma ameaça idêntica à de Hitler e dos nazistas, nenhuma negociação seria possível, e estaria excluída qualquer possibilidade de solução diplomática para a crise. Para ajudar a satanizar os iraquianos, um grupo do governo do Kuwait financiou uma campanha publicitária, levada a efeito pela empresa americana de relações públicas, Hill & Knowlton, que inventou atrocidades iraquianas no Kuwait, como a do assassinato de bebês prematuros, que teriam sido arrancados das incubadoras e deixados no chão até morrer. Em outubro de 1990, uma adolescente em prantos fez um depoimento à Comissão de Direitos Humanos da Câmara dos Deputados, em que dizia ter visto soldados iraquianos arrancar quinze bebês de incubadoras e deixá-los morrer no chão do hospital. A identidade da moça não foi revelada, supostamente para proteger sua família de represálias. Essa reportagem ajudou a obter apoio para a ação militar americana, em algo muito semelhante ao modo como as propagandas sobre Willie Horton ajudaram Bush a ganhar a presidência mexendo com emoções básicas. Bush citou essa reportagem seis vezes em um mês e oito vezes em quarenta e quatro dias; o vice-presidente Dan Quayle referia-se a ela com frequência, assim como Norman Schwarzkopf e outros porta-vozes militares. Sete senadores americanos citaram a reportagem em discursos de apoio à resolução de 12 de janeiro autorizando a guerra.

Num editorial de 6 de janeiro de 1992 no *New York Times*, John Mac Arthur, editor da revista *Harper*, revelou que a testemunha não identificada dos congressistas era filha do embaixador do Kuwait nos Estados Unidos. A moça fora levada ao Congresso pela Hill & Knowlton, que a instruiu e ajudara a organizar a audiência com a Comissão de direitos humanos. Além disso, Craig Fuller, antigo chefe do estado-maior de Bush quando ele era vice-presi-

ter, na década de 1930 a mais poderosa do mundo. Nem podia o Iraque, cuja produção de petróleo responde por mais de 95% de suas exportações, ser comparado a uma potência industrial como a Alemanha. Também é descabido comparar uma importante superpotência imperialista com um poder regional como o Iraque, que, em si, já é produto da colonização.

É também de se notar o modo como o governo Bush e mídia a personalizaram a crise, equiparando o Iraque a seu governante. Enquanto nas reportagens realizadas nos oito anos de guerra entre o Irã e o Iraque (na qual os Estados Unidos respaldaram secretamente o Iraque), as referências eram feitas a "Bagdá" e ao "Iraque," durante a crise e a guerra do Golfo, os textos referiam-se a "Saddam Hussein" como ator e fonte de todo o mal (agradecemos a Richard Keeble por essa percepção).

dente e sempre leal a ele, era presidente da Hill & Knowlton e participara da campanha do Partido Republicano, assim como vários outros altos funcionários do governo Reagan, que tinham estreitas relações com o governo Bush.

Portanto, o governo do Kuwait desenvolveu uma campanha publicitária para manipular o povo americano e levá-lo a aceitar a Guerra do Golfo, e o governo Bush usou essa campanha para fomentar seus objetivos. A Hill & Knowlton organizou uma exposição de fotos das atrocidades iraquianas que foi exibida nas Nações Unidas e no Congresso americano, com ampla cobertura pela televisão. Também ajudou os refugiados do Kuwait a contar histórias de tortura, pressionou congressistas e preparou material visual e impresso para a mídia.

Em 17 de janeiro de 1992, o programa "20/20" da ABC revelou que o testemunho de um "médico", dizendo que havia "enterrado catorze recém-nascidos arrancados das incubadoras pelos soldados", também era falso. O "médico" era na verdade dentista e, depois, admitiu na ABC que nunca tinha examinado os bebês e que não tinha como saber de que haviam morrido. O mesmo ocorreu com a Anistia Internacional, que publicou um relatório baseado nesse testemunho. (A Anistia Internacional depois se retratou do relatório, que fora citado com frequência por Bush e por outros membros da sua administração). A ABC também revelou que a Hill & Knowlton encomendara uma pesquisa ("focus group"), que reúne grupos e pergunta às pessoas o que as comove ou revolta. A grande maioria respondeu que eram as atrocidades dos iraquianos com os bebês, e a Hill & Knowlton mostrou essas pessoas nas campanhas do Partido Republicano pelo Kuwait Livre.

O efeito da satanização de Saddam Hussein foi a criação de um clima em que se privilegiava a necessidade de tomar medidas militares decisivas para eliminá-lo. Um sem-número de histórias foram contadas inúmeras vezes pela grande mídia; falavam de sua brutalidade, reproduzindo às vezes de maneira acrítica os relatos da Hill & Knowlton. Além disso, falava-se o tempo todo das armas químicas dos iraquianos, de seu possível potencial nuclear e de sua capacidade de patrocinar ataques terroristas nos Estados Unidos e nos países aliados - histórias divulgadas pela administração Bush para satanizar os iraquianos. A TV dava notícia de estações de rádio que tocavam paródias de *rock* com letras que falavam mal de Saddam. Apareceram várias camisetas com imagens maliciosas de Saddam Hussein e dos iraquianos. Certos tablóides publicavam notícias sensacionalistas com detalhes sobre seus supostos crimes e perversões sexuais (Rifas, 1994). É como se a cultura popular e política americana precisasse de demônios para sentir-se segura de sua própria bondade, e a mídia respondesse com a demonologia do ditador iraquiano.

Portanto, o retrato extremamente negativo que foi pintado de Hussein e dos iraquianos excluiu qualquer possibilidade de solução diplomáti-

ca para a crise. Além disso, as constantes menções à guerra criaram um clima propício a acreditar-se que só a ação militar poderia resolver a crise. A apresentação que a mídia fazia do confronto, como luta entre o bem e o mal, em que o malvado Hussein não desejava negociar e ameaçava os aliados, produziu grande tensão e a necessidade de uma resolução que só a guerra poderia trazer. A retórica da "violação" e da "penetração" iraquiana foi acionada desde o começo da crise e durou toda a guerra. A mídia satanizava o poder de fogo de Saddam e suas armas químicas, assim como seus mísseis que poderiam atingir o Cairo e Tel Aviv. Até seu nome era pronunciado como Sad-dam, lembrando sadismo e danação, e como Sod-dom, lembrando sodomia. Ostentando uma retórica racista e sexual, Bush afirmava que os americanos iam à guerra contra o "caos negro" de um "ditador brutal" que obedecia à "lei da selva" e "violava sistematicamente" um "vizinho pacífico" (citado em Joel Bleifuss, "The First Stone," *In These Times*, 20-6 de março de 1991: 4). O subsecretário da defesa Paul Wolfowitz era citado no mesmo artigo, perguntando retoricamente se alguém "deixaria um homem como esse [Hussein] pôr as mãos sobre aquilo que representa essencialmente os órgãos vitais do mundo".

Em toda a história americana, a vingança da violação - especialmente a violação de mulheres brancas por homens não brancos - foi usada para legitimar ações políticas e militares. Os dramas que narravam o cativo de mulheres brancas capturadas e violadas por indígenas constituíram um gênero-padrão da literatura colonial; na guerra com a Espanha, os jornais de Hearst popularizaram a história do rapto de uma mulher cubana de classe alta pelos espanhóis como pretexto para a intervenção americana. John Gottlieb escreveu em *The Progressive* que:

Bush não só usou a violação como justificativa para a guerra contra o Iraque, mas também (...) citou o assédio sexual à esposa de um oficial americano por um soldado panamenho como uma das razões para invadir o país, e (...) usou a violação de uma mulher branca pelo detento negro Willie Horton para atacar Michael Dukakis em 1988.

(abril de 1991: 39)

Além de promover maciça campanha publicitária, o governo americano também envidou grande esforço para controlar as informações e as imagens. Foi montado um sistema de *pool* que restringia o acesso da imprensa aos soldados e ao campo de batalha; os jornalistas eram levados em pequenos grupos a lugares escolhidos, sendo acompanhados o tempo todo por militares que restringiam seu acesso aos locais e até censuravam suas reportagens. Esse foi o controle mais cerrado sobre a imprensa de todas as guerras da história americana, garantindo-se, assim, que fossem criadas ima-

gens e reportagens positivas da guerra. O sistema de *pool* foi criado depois da invasão de Granada, em que a imprensa só teve permissão para entrar na ilha depois de levada a cabo considerável atividade militar. Foi criada uma comissão incumbida de fixar as regras segundo as quais a imprensa teria permissão para cobrir a ação militar em grupos supervisionados por militares que também teriam poder de censura. Esse sistema foi usado tanto na invasão do Panamá quanto na guerra contra o Iraque, com resultados extremamente controversos.¹⁶⁰

Além disso, foram poucas vozes de importância que puderam ser ouvidas contra a guerra na grande mídia durante os primeiros meses de mobilização de tropas na Arábia Saudita. Um estudo feito pelo grupo FAIR, observador atento da mídia, revelou que durante os cinco primeiros meses de cobertura da crise pela TV, a ABC dedicou apenas 0,7% do tempo à oposição à mobilização militar. A CBS dedicou 0,8%, enquanto a NBC dedicou 1,5%, ou seja, 13,3 minutos para todas as reportagens sobre protestos, organizações antibélicas e gente que se opunha por questões de consciência e religião. Por conseguinte, dos 2.855 minutos de cobertura da crise pela TV, de 8 de agosto a 3 de janeiro, o grupo FAIR descobriu que apenas 29 minutos, cerca de 1% do tempo, foram dedicados à oposição popular à intervenção militar americana no Golfo (FAIR, Comunicado à Imprensa, janeiro de 1991).

As poucas imagens de demonstrações antibélicas nos Estados Unidos que apareceram durante a crise do Golfo eram freqüentemente justapostas a demonstrações antiamericanas feitas pelos árabes, com queima da bandeira americana. Essa justaposição codificava os manifestantes antibélicos como árabes, oponentes irracionais do plano de ação americano. Os manifestantes americanos eram retratados como uma turba indisciplinada, marginais cabeludos; seu discurso raramente era citado, e a reportagem focalizava mais a repetição de *slogans*, ou imagens de passeatas, cujos contexto e interpretação eram fornecidos pela fala do repórter. Os principais jornais e revistas também deixaram de cobrir o novo e fervilhante movimento antibélico. Portanto, assim como a mídia construiu simbolicamente uma imagem negativa dos manifestantes antibélicos dos anos 1960, mostrando-os como irracionais, antiamericanos e anarquistas, também as redes de TV apresentaram o movimento antibélico que surgiu nos anos 1990 com uma aparência predominantemente negativa.

160 Ver estudos críticos do sistema de *pool* nas seguintes publicações: suplemento de domingo do *New York Times*, 3 de março de 1991; *Washington Journalism Review* (março de 1991); *Columbia Journalism Review*, março/abril de 1991, p. 23-9; *Index on Censorship*, abril/maio 1991; *Le monde diplomatique*, maio de 1991, p. 11-8; e artigos do *New York Times* em 5 e 6 de maio de 1991, além do estudo em Kellner, 1992b.

Não só se ignorou o discurso do movimento contra a guerra, como também "nenhum dos especialistas em política externa ligados ao movimento pacifista – como Edward Said, Noam Chomsky ou os acadêmicos do Institute for Policy Studies – apareceu em nenhum dos noticiários da noite" (FAIR, Comunicado à Imprensa, janeiro de 1991). Uma pesquisa do *Times-Mirror*, porém, documentada em setembro de 1990 e janeiro de 1991, descobriu "pluralidade no público, dizendo que queriam ouvir mais sobre a opinião dos americanos que se opunham ao envio de forças ao Golfo" (Special *Times-Mirror News Interest Index*, 31 de janeiro de 1991). Além disso, os soldados que se alarmaram com a mobilização para o deserto saudita e objetaram, indicando as condições primitivas de vida no local, foram silenciados, em parte por restrições impostas pelo Pentágono à cobertura pela imprensa e em parte pela atitude da própria imprensa, de não desejar buscar opiniões discordantes.

E no entanto, às vésperas da guerra, mais de 50% do público americano se opunham à solução militar para a crise. Talvez a imagem da separação das famílias e do envio de jovens para o deserto saudita tenha produzido uma reação negativa à possibilidade de guerra naquela região, onde poderiam perecer muitos americanos. Apesar da ausência de discursos críticos na mídia, talvez muitos indivíduos ainda pudessem pensar sozinhos e nutrir opiniões antibélicas na contramão de um governo e de uma mídia cuja propensão era pela solução militar. Talvez a lembrança do Vietnã e das desventuras militares dos Estados Unidos causassem apreensão em torno de uma guerra no Golfo Pérsico. Mas a desinformação e a propaganda tiveram sucesso, visto que convenceram a maioria dos países das Nações Unidas e o Congresso americano a apoiar a declaração que legitimava o uso da força para expulsar o Iraque do Kuwait. Iniciada a guerra, o governo Bush logo foi capaz de obter apoio para as suas posições. Como isso foi possível e de que modo os estudos culturais podem contribuir para explicar o apoio público a uma aventura militar repulsiva e condenável?

A GUERRA PUBLICITÁRIA NA MÍDIA

Quando os EUA deram início à ação militar contra o Iraque em 16 de janeiro de 1991, a grande mídia transformou-se em canal de comunicação das ações políticas do governo e do Pentágono e raramente permitia que suas posições, sua desinformação e as atrocidades cometidas durante a guerra fossem criticadas. A televisão funcionou sobretudo como instrumento de propaganda para as forças multinacionais, reunidas contra os iraquianos e como chefe de torcida para cada uma de suas vitórias. Alguns âncoras como Dan Rather da CBS e Tom Brokaw da NBC fo-

ram à Arábia Saudita e, juntamente com os correspondentes internacionais que ali estavam, pareciam identificar-se totalmente com o ponto de vista militar. Sempre que alguma proposta de paz era feita pelos iraquianos ou pela União Soviética, as redes de TV logo as descartavam como inadequadas e apresentavam as posições do governo americano e do Pentágono sobre todos os aspectos da guerra (para uma análise crítica sistemática, ver Kellner, 1992 b).

A mídia enquadrou a guerra como uma narrativa emocionante, uma minissérie noturna, com conflito dramático, ação e aventura, perigo para as tropas aliadas e para os civis, maldade perpetrada pelos vilões iraquianos e ações heróicas cometidas pelos estrategistas americanos, por sua tecnologia e suas tropas. Tanto a CBS quanto a ABC usaram nas primeiras horas da guerra o logotipo com as palavras "confronto final no Golfo", que a CBS continuou utilizando durante toda a guerra, o que codificava o evento como uma batalha entre o bem e o mal. Na verdade, a Guerra do Golfo foi apresentada como um filme de guerra com começo, meio e fim. O dramático bombardeio de Bagdá durante a noite de estréia e as emocionantes batalhas com o Scud do dia seguinte cativaram o grande número de espectadores, e as semanas que se sucederam foram pródigas em emoções, altos e baixos, surpresas e um roteiro riquíssimo. As ameaças de uso de armas químicas, de terrorismo e de uma sangrenta ofensiva iraquiana por terra pareciam produzir muito medo dos telespectadores e ajudavam a angariar apoio contra os vilões iraquianos (ver documentação no estudo abaixo). A guerra terrestre em especial produziu um pico de dramaticidade, com desfecho rápido e final feliz para a guerra (pelo menos para aqueles que torciam pela coalizão liderada pelos Estados Unidos).

A televisão também apresentava a guerra visualmente com imagens dramáticas produzidas pela tecnologia e reprisadas em vídeos *high-tech* que mostravam com precisão os bombardeios, a guerra aérea sobre Bagdá e as batalhas entre Patriot e Scud sobre a Arábia Saudita e Israel. Os efeitos da guerra sobre as famílias americanas foi um tema constante; o patriotismo e o apoio às tropas era um refrão permanente dos comentaristas. Os videotapes liderados pelos militares, que mostravam os bombardeios com alta precisão tecnológica, eram reapresentados várias vezes, como ocorre com o *replays* dos grandes feitos esportivos. De fato, eram constantes as metáforas esportivas, e os manifestantes favoráveis à guerra entoavam "USA!" "USA!", como torcedores de estádios, como se a Guerra do Golfo fosse uma decisão de campeonato. Os militares e a mídia mantinham um placar diário com a contagem dos tanques e do equipamento iraquiano eliminado, embora a cobertura pasteurizada da guerra não contasse "baixas"; números e imagens de soldados mortos ou feridos eram coisas estritamente proibidas. A "vencibilidade" e a justificação para a guerra estavam sempre

sendo ressaltadas, e a narrativa era orientada para uma conclusão feliz, sempre apresentada como uma vitória espantosa.

Obviamente era grande o interesse das redes de TV em atrair o público para a sua programação, e a concorrência entre elas girava em torno da cobertura mais patriótica, emocionante e completa. Para expor adequadamente essa dimensão do texto da Guerra do Golfo, será preciso focar a sua produção dentro do contexto da economia política da televisão comercial. Em primeiro lugar, a fonte de notícias da grande mídia limitava-se praticamente ao governo e às forças armadas. Isso ocorria em parte devido ao sistema de *pool*, que restringia o acesso da mídia ao teatro de batalha e censurava todas as imagens e textos transmitidos. No entanto, as próprias redes também restringiam o espectro de vozes que se faziam ouvir. Um levantamento feito pelo grupo FAIR sobre a cobertura dada pela TV nas duas primeiras semanas de guerra revelou que das 878 fontes noticiosas utilizadas pelas três principais redes comerciais, apenas 1,5% era constituído por manifestantes antibélicos, o que equivalia a aproximadamente a quantidade de pessoas às quais se pediam comentários sobre o modo como a Guerra do Golfo havia posto a perder os seus planos de viagem. Nos 42 noticiários noturnos, foi entrevistado apenas um líder de uma organização pacifista, enquanto se perguntava a sete jogadores de futebol o que eles achavam da guerra (citado em Joel Bleifuss, *In These Times*, 20 de março de 1991: 5).

Por outro lado, nas reportagens que se seguiam, a televisão retratava manifestações favoráveis à guerra, fitas amarelas e a onda de patriotismo que aparentemente varreu o país. As grandes redes também personalizavam as tropas americanas e suas famílias, vinculando, assim, o público ao contingente que estava no deserto, ajudando a angariar apoio para a política militar americana. Naqueles dias, os telespectadores foram mobilizados no sentido de respaldarem todas as medidas tomadas pelo governo e pelo Pentágono, e, como a guerra avançava sem tropeços e com relativa rapidez, o país foi sendo dominado por uma euforia de vitória, como se estivesse ganhando a supertafa das guerras e fosse, portanto, um campeão mundial. Tais imagens e tal discurso ajudaram a angariar apoio para uma guerra que dificilmente 50% do público e do congresso desejavam às vésperas do bombardeio de Bagdá.

Além disso, o público era levado pelo terror a dar apoio às tropas americanas; para tanto, uma série de propagandas foi magistralmente orquestrada pelo governo Bush e pelo Pentágono. Logo no começo da crise, vazaram notícias de que os iraquianos estavam levando armas químicas para o campo de batalha, e durante toda a guerra foram muitas as notícias de ameaças do uso de armas químicas por parte do Iraque. Também eram quase diárias as reportagens sobre as ameaças de terrorismo mani-

pulado pelos iraquianos. Quando os iraquianos expuseram os prisioneiros americanos na TV, afirmou-se que eles estavam sendo torturados. Essas reportagens criaram histeria coletiva em certos setores da população que viam positivamente o envio de tropas. Ademais, depois dos ataques iraquianos com os mísseis Scud a Israel e à Arábia Saudita, surgiram reportagens que mostravam milhares de pessoas comprando máscaras, de famílias inteiras vedando compartimentos da casa para proteger-se de eventuais ataques químicos. Obviamente, essa histeria ajudou a angariar mais apoio contra os iraquianos, levando as pessoas a desejarem sua derrota militar e sua punição.

Analisando-se o discurso de guerra da perspectiva da produção e dos efeitos da representação que a mídia fazia da guerra, conclui-se que a televisão e a grande mídia serviram de arma de propaganda para o governo americano. A mídia repetia sem parar as "grandes mentiras" da administração Bush, como por exemplo as alegações de que estavam sendo enviados esforços para negociar um acordo de paz com os iraquianos, enquanto o próprio governo minava a possibilidade de um acordo diplomático. A grande mídia repetiu até o fim que o objetivo da guerra americana era libertar o Kuwait, ao passo que estava evidente que o verdadeiro objetivo era a destruição das forças armadas iraquianas e da infra-estrutura econômica e militar do Iraque. E a mídia repetia todos os dias as mesmas palavras, amplificando as afirmações do governo Bush sobre a alegada tortura e os supostos maus-tratos infligidos aos prisioneiros americanos (mais tarde verificou-se que era tudo um grande exagero); dizia-se que uma fábrica de leite em pó iraquiana destruída por bombardeios americanos na verdade era uma instalação militar que produzia armas químico-biológicas, que um abrigo para civis era na realidade um centro de comando militar, ou que o "terrorismo ambiental" iraquiano era responsável pelo vazamento de petróleo e por outros desastres ecológicos no Golfo Pérsico (quando, na verdade, a responsabilidade cabia ao bombardeio dos aliados; ver documentação em Kellner, 1992b).

A grande mídia projetou a imagem da guerra desejada pelo Pentágono e pela administração Bush, ou seja, que aquela era uma guerra *high-tech* eminentemente limpa e bem-sucedida. Desde o começo, o bombardeio do Iraque foi retratado como eficiente e humano, objetivando apenas as instalações militares. Repetidas vezes, apesar das imagens do Iraque mostrando o contrário, o Pentágono e o governo Bush enfatizaram a precisão dos bombardeios, que era demonstrada por câmaras de vídeo instaladas nos próprios mecanismos de lançamento das bombas. Assim também as frequentes imagens dos mísseis Patriot, aparentemente derrubando os mísseis Scud iraquianos, criavam a impressão de que aquela era uma guerra tecnológica limpa. Mais tarde, o próprio Pentágono admitiu que apenas 7% das bombas utiliza-

das eram as chamadas "bombas inteligentes", e que mais de 70% das bombas lançadas não haviam atingido o alvo, enquanto as imagens da guerra *high-tech* passavam a impressão de extrema eficiência. Também foi revelado que grande porcentagem das baixas americanas decorreu do chamado "fogo amigo", ou seja, do bombardeio das próprias tropas americanas.

Embora a grande mídia tenha servido de veículo de propaganda para o governo e as forças armadas americanas, a nosso ver a mídia em si não é instrumento de propaganda do Estado, como argumentam alguns (Herman e Chomsky, 1988; Chomsky, 1989). Ao contrário, deveríamos ver as principais redes comerciais de televisão como máquinas de fazer dinheiro, em busca de audiência e lucro. Se a guerra é popular, então, na luta por audiência, as redes de televisão apresentarão uma imagem positiva da guerra, eliminando vozes discordantes, como ocorreu com a Guerra do Golfo. Ademais, a General Electric e a RCA, donas da NBC, são importantes fornecedoras de armamentos e lucrariam muitíssimo com uma guerra vitoriosa; assim, a NBC serviu docilmente como órgão de propaganda do Pentágono desde o começo até o fim da guerra (ver documentação em Kellner, 1992b). Afirmou-se que a GE produzia peças para todos os principais armamentos usados na guerra, de tal forma que a filmagem das armas americanas e as efusivas reportagens sobre sua maravilhosa tecnologia, na verdade, eram uma propaganda gratuita dos produtos da GE/NBC - na realidade, a intenção de promover a venda de armamentos americanos era um dos principais objetivos da guerra.

Mas foi o "liberal" Dan Rather da "liberal" CBS que funcionou como o maior torcedor e animador das forças armadas. Nos primeiros dias da guerra, Rather era o repórter mais cético e crítico. Mas, como sua audiência estava caindo, ele foi para a Arábia Saudita fazer uma reportagem *in loco*. Daí por diante, passou a louvar as forças armadas e transformou-se no mais fervoroso defensor da guerra terrestre, exultando com a ação militar "fulminante", "magnífica" e "brilhante" que massacrava os desafortunados iraquianos, totalmente desmoralizados depois de quarenta dias de bombardeio e sem tecnologia para combater a máquina de guerra *high-tech* da coalizão internacional liderada pelos EUA.

A ausência de opiniões críticas significativas na grande mídia durante a crise do Golfo e, depois, na Guerra do Golfo também pode ser explicada por meio de uma reflexão sobre a economia política da mídia e dos seus sistemas de produção nos Estados Unidos. Os meios de comunicação por televisão e rádio têm medo de contrariar aquilo que parece ser um consenso popular, de afastar-se do público e de defender pontos de vista impopulares porque receiam perder sua fatia de audiência e, portanto, seus lucros. Como as ações militares americanas foram apoiadas pela grande maioria das pessoas, pelo menos nos primeiros estágios, a televisão relutava muito em criticar aquilo que poderia vir a ser uma guerra popular.

A televisão e o rádio também costumam depender de um número restrito de comentaristas fixos e confiáveis e sentem-se pouco propensos a buscar opiniões novas e controversas num período de crise nacional. A mídia geralmente espera até que um político importante ou um "especialista" se manifeste contrário a determinada política e que esse ponto de vista obtenha certa credibilidade nas pesquisas de opinião ou em publicações de jornais ou revistas "respeitáveis". Infelizmente, a crise da democracia nos Estados Unidos é de tal porte que o Partido Democrata tem dado grande apoio às medidas conservadoras na última década, e os líderes políticos são extremamente cautelosos e demorados na crítica às ações de política externa, em especial às ações militares que possam ter apoio popular. A crise do liberalismo é tão profunda nos Estados Unidos que os liberais do governo têm medo de ser chamados de "fracotes" ou "moleirões" diante da agressão externa, dando assim apoio a medidas que seus melhores instintos os levariam a rejeitar.

Por conseguinte, as únicas críticas à intervenção militar americana ouvidas na grande mídia durante as primeiras semanas da intervenção vieram de "falcões", como Zbigniew Brzezinski, e até de alguns conservadores ultradireitistas, como Pat Buchanan, enquanto os democratas e os liberais tendiam a aderir à mobilização militar inicial, até que Bush dobrasse as forças americanas depois da eleição de novembro de 1990. Então os democratas passaram a dar apoio à política de sanções (em vez de reivindicarem um acordo negociado) e, iniciada a guerra, a maioria deles apoiou a política do governo, o que aponta novamente para a crise do liberalismo nos Estados Unidos.

Além disso, a natureza comercial da televisão também intensificou os efeitos propagandísticos da cobertura da Guerra do Golfo. As grandes agências de propaganda estavam muito preocupadas com o impacto negativo de uma possível associação entre seus produtos e eventos controversos e talvez deprimentes como uma guerra.¹⁶¹ No entanto, a guerra prosseguiu, muitas empresas moldaram suas propagandas ao crescente patriotismo, semeando seus anúncios com bandeiras, elogios às tropas e *slogans* patrióticos. Em centros comerciais como Bloomingdale e Neiman Marcus surgiram lojas enfeitadas de azul, branco e vermelho; o mesmo aconteceu com seus anúncios. Nos roupões, nos calções de banho e em outros objetos

161 Num outro artigo muito elucidativo que utilizamos neste estudo, McAllister (*in* Denton 1993: 212) afirma: "Durante a Guerra do Golfo, a propaganda produzida pelo governo foi menos prevalente do que durante as guerras mundiais". Mas McAllister aparentemente deixou de ver as campanhas que analisamos aqui, e que foram exatamente os anúncios por ele estudados que contribuíram para os efeitos da cobertura dada pela TV ao evento bélico.

Ralph Lauren, apareceram bordados da bandeira americana. Os anúncios da Britches apregoavam um tipo de moda chamado de "Patriotismo Rústico" enquanto a Ross-Simon anunciava um "Patriotismo Elegante" (McAllister, 1993: 224). O discurso da propaganda trocou o "você" pelo "nós", associando os produtos e a nação com "as nossas tropas". As bolas de golfe tinham o rosto de Saddam Hussein desenhado; uma camiseta trazia um desenho de Hussein fugindo de um míssil com os seguintes dizeres: "Você pode correr, mas não consegue se esconder". Outra propaganda apresentava uma "camisinha" Saddam com "Instruções: use este produto para evitar coisas indesejáveis como Saddam Hussein", e no mercado se encontrava toda uma parafernália "Tempestade no Deserto" (*ibid.*, 1993).

O resultado do ataque propagandístico e da histeria da guerra foi uma nação de guerreiros que transformou muitos telespectadores em torcedores fanáticos do governo Bush e da política belicista.

NAÇÃO DE GUERREIROS

Parte do motivo pelo qual as pessoas apoiaram a Guerra do Golfo tem a ver com aquilo que se poderia chamar de "instinto territorial de horda". Quando um país que está em guerra é em perigo, o seu povo tende a apoiar seu governo e a unir-se.¹⁶² Seria possível argumentar, porém, que durante a Guerra do Golfo o país realmente não estava em perigo, que uma solução diplomática, e não militar, poderia ser mais útil aos interesses nacionais, e que o apoio às tropas implicava trazê-las de volta para casa o mais breve possível. Além disso, o país estava genuinamente dividido no começo da guerra, e havia um amplo movimento antibélico antes que Bush desse início às hostilidades contra o Iraque. Acresce que, segundo Kolko (1991: 25), a opinião pública desde 1969 era cada vez mais contrária ao intervencionismo, e todas as pesquisas de opinião feitas pela Rand Corporation indicavam que uma intervenção militar americana não teria suficiente apoio popular. No entanto, durante a Guerra do Golfo, o público foi levado a dar apoio à política intervencionista de Bush, em parte, pelo menos, devido ao apoio que a mídia deu à guerra.

Para começar, o consenso favorável à guerra foi obtido por meio de uma identificação entre o público e as tropas, conseguida de várias maneiras. A TV apresentava imagens ao vivo, através de "comunicados do deser-

162 Em seu livro *The Territorial Imperative* (Londres: Fontana, 1967), Robert Ardrey conta que, na época do ataque a Pearl Harbor, era dramaturgo em Nova York e só pensava na carreira e na vida pessoal, mas transformou-se em patriota da noite para o dia, quando percebeu que sua pátria estava em perigo.

to", em que se viam figuras simpáticas de jovens americanos de ambos os sexos "expostos ao perigo" a serviço da pátria. Os noticiários de televisão que tratavam das famílias dos soldados também criavam mecanismos de identificação, principalmente porque muitos deles eram reservistas, obrigados a deixar emprego e família, o que os transformava em objeto de solidariedade, empatia e identificação para aqueles que fossem capazes de ver-se em situação semelhante. Também era freqüente mostrar grupos formados em igrejas e escolas para manter correspondência com as tropas sediadas na Arábia Saudita, ligando-se assim mais intimamente os que estavam em casa aos que se encontravam fora. Como veremos nesta seção, as pessoas também se ligavam às tropas por meio do ritual de exibição de fitas amarelas, de cânticos e do desfraldar da bandeira em demonstrações favoráveis à guerra, além de ingressarem em vários grupos de apoio.

A mídia também gerou apoio para a guerra, primeiramente por meio de avaliações otimistas dos sucessos americanos e depois pela satanização dos iraquianos, o que levou o público a desejar fervorosamente uma vitória da coalizão. No início, o apoio foi obtido por meio da euforia gerada pela mídia, com base na perspectiva de desfecho rápido da guerra, com vitória decisiva e fácil por parte da coalizão liderada pelos Estados Unidos. A seguir, o público viu-se dentro do drama da guerra ao sentir as emoções das batalhas contra o Scud e a sensação da tecnoguerra com suas bombas guiadas e mísseis guiados a *laser* e os videoteipes de seus sucessos. A questão dos prisioneiros de guerra, do vazamento de petróleo, dos incêndios por eles causados e da intensa propaganda feita em ambos os lados também envolveu o público numa experiência emocional de guerra pela TV. O drama da guerra era genuinamente emocionante, e o público imergiu nas imagens, nos sons e na linguagem da guerra.

As imagens transmitidas pela mídia das bombas dotadas de precisão *high-tech*, das (aparentes) vitórias do Patriot sobre o Scud, do bombardeio do Iraque, dos armamentos militares e das tropas ajudaram a criar em grande parte do público sentimentos positivos em relação ao esforço militar americano. A linguagem militar ajudou a tornar normal a guerra; a propaganda e as campanhas de desinformação mobilizaram um discurso pró-belicista, e as imagens e os discursos negativos contra os iraquianos ajudaram a criar ódio ao Iraque e a Saddam Hussein. As pesquisas de opinião feitas durante as primeiras semanas da guerra revelaram que crescia o apoio ao esforço bélico, indicando uma propensão generalizada a acreditar em tudo o que a mídia e os militares estavam dizendo. Um levantamento feito pela Times-Mirror em 31 de janeiro de 1991 revelou que 78% da população acreditava que os militares estavam dizendo basicamente a verdade, sem esconder nada de embaraçoso a respeito da condução da guerra e fornecendo com prudência todas as informações que podiam. Nesse mesmo levanta-

tamento, 72% dos entrevistados consideraram objetiva a cobertura da imprensa, e 61% a consideraram precisa em sua maior parte. Oito em cada dez pessoas disseram que a imprensa fez um ótimo trabalho, 50% afirmaram ser viciados em TV e disseram que não conseguiam parar de ver as reportagens sobre a guerra. Dos adultos com menos de 30 anos, 58% se qualificaram como "viciados em notícias de guerra", e 21% desses "viciados" disseram que estavam tendo problemas para concentrar-se no trabalho e nas atividades normais, enquanto 18% disseram que estavam sofrendo de insônia.

A nosso ver, toda a mídia e todo o ambiente social eram responsáveis pela mobilização de apoio para a política americana de guerra. Da manhã à noite, a nação era bombardeada por imagens de militares, vinhetas de soldados nos Estados Unidos e no exterior, das famílias dos militares, de antigos prisioneiros de guerra e de outras pessoas ligadas aos militares. Figuras, imagens e discursos militares dominavam os programas de bate-papo matinal, os noticiários, as mesas-redondas e as 24 horas por dia da cobertura de guerra pela CNN, além da saturação produzida pela C-Span e por muitas outras redes de TV a cabo. Nas redes via satélite, os canais eram saturados por transmissões ao vivo da guerra, com reportagens preparadas no campo de batalha ou transmitidas diretamente de lá, e uma das emissoras fornecia várias horas por dia de filmagens ao vivo da Arábia Saudita para uso das redes - propaganda gratuita fornecida pelos militares. Os noticiários substituíram a programação regular da TV durante várias semanas. O resultado foi uma militarização das consciências e a criação de um ambiente dominado por imagens e discursos de militares.

Já fizemos notar que o público foi levado pelo terror a identificar-se com a intervenção militar americana, e são fortes os indícios de que realmente uma histeria de guerra varreu o país. Os noticiários de televisão apresentavam reportagens freqüentes sobre o tremendo aumento nas vendas de produtos usados na guerra pelo exército. Havia corretores da bolsa que compravam máscaras para gás porque temiam um ataque terrorista no metrô de Nova York. Lojas de todo o país vendiam máscaras em grande quantidade após a dramatização dos ataques a Israel pelo Scud e de uma notícia de que os guarda-costas do presidente Bush estavam carregando máscaras contra gás todo o tempo. Um noticiário de TV mostrava uma vendedora dizendo que, naquele dia, uma mulher havia entrado desvairada na loja pedindo uma coberta de plástico para a cama do filho "igual àquela que usam em Israel". Em 29 e de janeiro, a NBC apresentou um mulher comprando uma máscara para gás; dizia que o filho acordara aterrorizado durante a noite, temendo um ataque, e que ela estava comprando a máscara para ficar mais tranqüila. Em 3 de fevereiro, a CNN transmitiu um noticiário que mostrava uma família de Atlanta comprando máscaras para gás e construindo "quartos seguros" em casa para o caso de um ataque terrorista.

É difícil determinar o grau de medo e, em particular, medo do terrorismo, evidente no público americano durante a Guerra do Golfo. Em sua análise da cultura simbólica da violência nos Estados Unidos, George Gerbner e colegas da Annenberg School of Communication argumentaram durante anos que a cultura de violência pela TV produz uma síndrome do "mundo médio", segundo a qual as pessoas submetidas a altas doses de violência transmitidas pela TV são muito medrosas e tendem a submeter-se a líderes conservadores que ofereçam alívio para seus medos (Gerbner e Gross, 1976). Durante a crise do Golfo, Gerbner e associados (1992) fizeram uma pesquisa que indicou que o grau de violência da cultura cinematográfica estava aumentando significativamente; o número de episódios de violência em continuações de filmes populares como *Robocop*, *Duro de matar* e *Os jovens pistoleiros* dobrou ou triplicou em comparação com o original, mostrando que uma cultura alimentada de violência precisa de doses cada vez maiores para suprir as necessidades. Essas doses fortes de violência na cultura popular, porém, criam disposições para o medo que levam o público a procurar refúgio em líderes autoritários como George Bush ou Norman Schwarzkopf.

A histeria de guerra nos Estados Unidos produziu uma infantilização da sociedade americana, o que se evidenciou sobretudo no fetichismo das fitas amarelas e nas manifestações favoráveis à guerra. As fitas amarelas haviam sido exibidas amplamente na crise dos reféns do Irã, quando, no fim da década de 1970, alguns americanos foram retidos como reféns por militantes iranianos. Essas fitas amarelas tiveram origem na Guerra Civil e nos conflitos com os indígenas, durante os quais as famílias dos soldados exibiam fitas amarelas sempre que seus entes queridos estavam distantes, na guerra, e eram aprisionados (cabe lembrar o filme de John Ford feito especialmente para John Wayne, *Legião invencível* [*She Wore a Yellow Ribbon*] e a canção popular "Tie a yellow ribbon 'round the old oak tree"). As fitas reapareceram quando alguns cidadãos americanos foram aprisionados pelos iraquianos no Iraque e no Kuwait durante a crise do Golfo.

O simbolismo da fita amarela na Guerra do Golfo combinava a conotação de reféns e soldados em perigo com um discurso popular que pintava as tropas americanas como reféns do louco "Sad-dam". Curiosamente, o simbolismo das fitas foi transferido dos reféns para os soldados; no início, as fitas eram exibidas para lembrar a situação dos reféns americanos no Iraque, mas logo foram transferidas para os soldados. Essa transferência simbólica indicava que as tropas americanas na Arábia Saudita eram reféns, mantidas a contragosto no deserto, devido à presença de um mal que precisava ser cirurgicamente extirpado (na realidade, as tropas e o mundo todo eram reféns dos poderes políticos e militares iraquianos e americanos que produziam a guerra). O simbolismo implicava que os ame-

ricanos inocentes que estavam no exterior eram vítimas de agressão estrangeira e vinculava os soldados com as pessoas que lhes davam apoio no *front* doméstico.

A exibição das fitas amarelas funcionava como talismã, encantamento para obter boa sorte e sinal de conformidade social ao mesmo tempo. Alistava todos aqueles que as exibiam no esforço de guerra, tornando-os parte da aventura. Como numa espécie de ressonância mitológica, amarrar fitas às árvores era um meio de vincular cultura e natureza, naturalizando a solidariedade e a comunhão daqueles que apoiavam a Guerra do Golfo. As fitas uniam simbolicamente a comunidade num todo unificado pelo apoio às tropas.¹⁶³ Portanto, as fitas indicavam que seu portador apoiava as tropas, era um filiado leal da comunidade patriótica, tinha espírito de equipe e era um bom americano. Também indicavam, porém, disposição para desfazer-se da capacidade de pensar de maneira crítica e para submeter-se a qualquer política e a qualquer aventura que o governo Bush intentasse.

Na verdade, a visão das fitas amarelas hipnotizou a mídia, assustou o Congresso e desmoralizou os manifestantes antibélicos. Em alguns bairros e em certas regiões do país, elas estavam por todos os cantos, e alguns indivíduos que se recusaram a pôr fitas amarelas em suas casas foram ameaçados pelos vizinhos. Esse modo de conformidade forçada revela uma histeria quase fascista desencadeada pela Guerra do Golfo e uma massificação perturbadora do povo. Na verdade, houve muitos exemplos de comportamento protofascista na população americana durante a Guerra do Golfo. Um jogador italiano de basquetebol da Seton Hall University foi expulso do time quando se recusou a usar uma bandeira americana no uniforme, e acabou voltando para a Itália depois de ser fustigado por "patriotas". A Professora Barbara Scott, depois de defender numa assembléia realizada no *campus* da State University of New York, New Paltz, que os militares americanos não deveriam matar gente inocente, passou a ser apelidada de "Baghdad Barbara", foi acusada de traição por um senador do Estado, e tornou-se alvo de uma campanha odienta veiculada por cartas ao reitor da universidade e ao governador Mario Cuomo, reivindicando a sua demissão. Em Kutztown, Pensilvânia, um redator foi expulso de um jornal por ter escrito um editorial intitulado "Que tal um pouco de paz?" e um outro foi demitido de um jornal de Round Rock, no Texas, por publicar

163 Como escreveu Elissa Marder num trabalho não publicado, "Arbologies of Roland Barthes", o ato de amarrar fitas em árvores vale-se de ressonâncias mitológicas do tipo analisado por Barthes em *Mythologies* (1972). O próprio conceito de "Operação Tempestade no Deserto" é uma mitologia no sentido dado por Barthes, de naturalização de eventos não naturais, transformando um fenômeno da história feia num evento da natureza, em que uma inevitável tempestade no deserto carrega a justa retribuição para os pecados de Saddam Hussein.

ráveis à guerra quase todos os dias; nelas, a multidão desfraldava a bandeira e cantava. É revelador que essas demonstrações, geralmente pequenas, ganhavam mais cobertura do que as demonstrações contrárias de maior porte. As redes de TV, por sugestão da administração Bush, passaram a dedicar mais segmentos ao "novo patriotismo" e ao amor à bandeira. Os noticiários mostravam muitas fitas amarelas e bandeiras, e as reportagens falavam de fábricas de bandeiras cujos gerentes mal conseguiam atender à demanda.

As divisões do país e a quase-histeria dos que defendiam a guerra eram evidentes nas conversas de rádio. Nesses programas, era esmagador o apoio à guerra, e a maioria dos que telefonavam defendiam o ponto de vista dos animadores, na maioria defensores da guerra (Nimmo e Hovind *in* Denton, 1993). Os ouvintes freqüentemente defendiam um ataque nuclear ao Iraque e atacavam os não-belicistas, chamando-os de "lunáticos", traidores e de coisas piores. Muitos atacavam Peter Arnett, da CNN, único correspondente ocidental que ficara em Bagdá, dizendo que ele era partidário de Saddam Hussein, e muitos animadores e ouvintes desse tipo de programa diziam no ar que Ted Turner, proprietário da CNN, tinha simpatia pelo Iraque (Nimmo e Hovind, 1993: 95). Um dos ouvintes, por telefone, chamou Peter Jennings (âncora da ABC) de "burro" por causa de uma reportagem sobre o bombardeio do abrigo iraquiano que, segundo afirmação dos americanos, era um centro de comando e controle; o animador do programa concordou, notando que "Jennings não é americano de jeito nenhum" (na verdade, ele é canadense; *apud* Nimmo e Hovind 1993: 95).¹⁶⁶

Carl Boggs (1991) argumentou que a intensidade do nacionalismo, do racismo, da glorificação da violência e do militarismo, evidentes durante a Guerra do Golfo, foi reação ao aumento da pobreza e da insegurança, algo semelhante à situação da Alemanha nazista analisada por Erich Fromm em *Medo à Liberdade* (1941). As demonstrações favoráveis à guerra pareciam oferecer mecanismos por meio dos quais as pessoas podiam fugir à impotência e superar (temporariamente) a insegurança. Os que agitavam bandeiras e entoavam cânticos eram indivíduos que imergiram nas massas e ostentavam um comportamento coletivista e conformista. Era como se aquelas pessoas impotentes se sentissem parte de algo maior ao cantarem e agitarem bandeiras. Começou a aparecer o fenômeno da "bandeira humana": em San Diego, no dia 25 de janeiro, trinta mil se exibiram com camisetas vermelhas, brancas e azuis, formando a maior bandeira humana do mundo, que, fotografada de um dirigível, foi devidamente transmitida pelas redes de

166 O correspondente da ABC em Bagdá, Bill Blakemore, fez a reportagem diretamente do abrigo bombardeado, desmontando a versão norte-americana de que ali havia um centro de comando militar; mais tarde, ficou claro que os americanos estavam mentindo ou que tinham informações errôneas (ver relato em Kellner, 1992b).

televisão. Em 2 de fevereiro, formou-se uma bandeira humana ainda maior em Virginia Beach, Virginia, com quarenta mil pessoas entoando "USA, USA" ao se tornarem uma unidade com a pátria e a bandeira. Em 15 de fevereiro, a CNN fez uma reportagem sobre o novo patriotismo na qual apresentava bandeiras esvoaçando em massa por todo o país, e as imagens da TV ligavam as bandeiras a retratos de George Bush, usando como fundo o hino da campanha de 1988 do Partido Republicano.

Em todo o país, sempre que havia uma manifestação pró-guerra, a multidão entoava "USA, USA!". A falta de conteúdo específico num refrão que favorecia um patriotismo vazio contrastava com os refrões e *slogans* antiguerra, que sempre tinham um conteúdo específico - atacando a guerra, pedindo que as tropas voltassem imediatamente ou afirmando valores específicos, como a paz. No entanto, as massas das manifestações pró-guerra que entoavam "USA!" sempre que tinham oportunidade, não estavam expressando quaisquer valores ou razões específicas para sua posição de apoio à guerra e aos Estados Unidos. Ao contrário, estavam simplesmente imergindo numa multidão e exprimindo um patriotismo primário, um narcisismo nacional e ameaças agressivas a quem quer que fosse diferente. O cântico "USA!", portanto, expressava lealdade ao time da casa no campeonato da guerra e unificava a torcida pró-guerra na comunidade nacional dos que se identificavam com a política de guerra americana, tornando-se, por meio da participação, parte de algo maior que eles mesmos.

Além disso, as demonstrações pró-guerra pareciam levar as pessoas a sentir-se bem graças à vivência da comunhão e do poder, que lhes era negada no dia-a-dia. Quem era normalmente impotente podia sentir-se poderoso, identificar-se como parte da nação fazendo-se valer orgulhosamente na guerra. Perdedores de todos os dias, os manifestantes pró-guerra podiam sentir-se parte do time vencedor na Guerra do Golfo. Participar de rituais belicistas, portanto, conferia-lhes uma identidade nova e atraente que renovava seu senso de participação numa grande aventura nacional. Assim como os eventos esportivos e os *shows* de *rock*, as manifestações pró-guerra davam aos participantes um senso - ainda que fugidio - de comunidade que lhes era negado nos templos privados do consumo, na mídia feita em série e no isolamento de sua vida. Durante quase cem anos, os sociólogos vêm estudando o comportamento das multidões e analisando os mecanismos graças aos quais os indivíduos se dissolvem na massa. Durante a Guerra do Golfo, o fenômeno da imersão dos indivíduos no comportamento da massa foi uma característica diária dos espetáculos da TV. Em geral, a comunidade americana na era da cultura da mídia é um simulacro televisivo de comunidade, em que a integração com os outros se dá pela observação das mesmas imagens e pela participação na mesma experiência ritualística de eventos como um campeonato es-

portivo ou a Guerra do Golfo. No entanto, era possível participar do ritual da Guerra do Golfo de maneira mais plena saindo de casa e entrando em manifestações nas quais se podia estar mais vitalmente integrado na comunidade patriótica.

Cantar e desfraldar a bandeira eram formas novas de participação que punham os indivíduos num espetáculo estético. Aquelas pessoas tinham vivido anos imersas na estética da cultura de consumo: vendo mercadorias sedutoras em anúncios, fascinadas por visões de luxo, erotismo e poder nas imagens do entretenimento popular, tentadas pela exibição deslumbrante de artigos de consumo nas lojas, sentindo-se gratificadas por quaisquer objetos que conseguissem comprar na vida (carros, roupas, produtos eletrônicos, etc.). A Guerra do Golfo vinha acondicionada como um espetáculo estético: a CNN utilizava uma trilha sonora vigorosa e retumbante na abertura dos noticiários, sobrepondo imagens da bandeira americana às das tropas e recorrendo a hinos marciais cadenciados nos intervalos. O público estava sendo convidado a participar de um espetáculo fascinante de guerra com essa apresentação.

Além disso, os manifestantes pró-guerra eram capazes de vencer o habitual isolamento e a passividade da cultura televisiva participando mais ativamente das celebrações públicas da guerra. Muitos daqueles indivíduos viviam normalmente isolados e impotentes, sentindo-se como parte da sociedade de consumo só quando conseguiam adquirir os ícones e os tótemes do prestígio social. Uma manifestação pró-guerra em que se desfralda a bandeira, porém, é uma emoção de baixo custo, que dá a todos a oportunidade de se tornarem parte de um espetáculo estético num mar de bandeiras, com música excitante e cântico entusiástico. Embora em casa, vendo televisão, aquelas pessoas fossem passivas e isoladas, nas manifestações eram ativas e socialmente solidárias.

Na verdade, os defensores da guerra torciam pelo time americano como se aquilo fosse um evento esportivo, e desde o começo houve uma estreita relação entre guerra e futebol. Durante o intervalo de um jogo de futebol transmitido em rede nacional a partir de El Paso na véspera de Ano Novo de 1990, das arquibancadas um locutor cumprimentou os soldados americanos que estavam lá, como cortesia da companhia de seguros John Hancock. Então, como escreveu Haynes Johnson:

Enquanto as câmeras mostravam as fileiras de soldados acenando e aplaudindo, o comentarista apontava para um mural pintado na parede do estádio. Era uma águia mergulhando sobre a presa. De modo prestativo como sempre, enquanto as câmaras percorriam lentamente o mural, o comentarista lia em voz alta a mensagem ali escrita: "Vai, escudo do deserto, derrota o Iraque".

(*Washington Post*, 4 de janeiro de 1991:A2)

Há, de fato, interessantes nexos entre guerra e futebol, patriotismo e esportes no imaginário americano. Ambas as atividades implicam trabalho em equipe, coordenação e táticas, e ambas as atividades são extremamente competitivas e violentas.* Em ambas, grupos de homens com capacete procuram ganhar território e tentam empurrar o inimigo para atrás enquanto atiram bolas, bombas ou balas campo afora. Ambas enfatizam valores como disciplina, treinamento, rigor no tratamento do adversário e, acima de tudo, a vitória. Em 19 de dezembro, o tenente-general Calvin Waller disse à imprensa: "Sou como um instrutor de futebol. Quero tudo o que posso conseguir ter do meu lado do campo quando me preparo para um campeonato" (*United Press International*, 20 de dezembro de 1990). Num noticiário matinal da CBS em 25 de janeiro, um fã do esporte disse que gostava quando o Buffalo participava do campeonato porque "ele é uma unidade impressionante com armas poderosas". Um soldado americano, numa reportagem da CNN do dia 23 de janeiro, disse que "Saddam Hussein não tem muita coisa de um time; em comparação com o futebol, ele seria o Cleveland Browns". O subtenente do exército Ron Moring disse às vésperas da guerra: "Acabou-se a fase do treinamento. Estamos fazendo tudo com mais seriedade. Há muito mais emoção no ar".¹⁶⁷

As metáforas do futebol também foram empregadas na retórica de guerra quando Bush disse, depois de um encontro malogrado em Genebra às vésperas da guerra, que Tariq Aziz havia interceptado seu lance. Ao voltar da primeira noite de bombardeio, um piloto americano disse que "é exatamente como um jogo de futebol no qual o outro time não aparece". Helen Thomas perguntou a Bush numa entrevista de 18 de janeiro se a iniciativa de paz de Gorbachev não poderia ser vista como um "drible" [não desejo de Bush começar a guerra e ganhá-la]. Uma emissora de rádio canadense (CBC) dizia que as forças armadas canadenses no Golfo tinham recebido sinal verde para entrar na "linha de ataque" aos iraquianos". O programa "Nightline" da ABC (17 de janeiro de 1991) citava o entusiasmo dos pilotos que acabavam de voltar das primeiras missões de guerra: "é como um jogo de futebol quando você é transportado pelo ar e sente aquele jato passando por baixo de você, então você começa a se sentir bem, e simplesmente começa a trabalhar: trabalhar no seu plano de jogo". Outro piloto exclamou:

* Não devemos nos esquecer de que o autor está falando daquilo que conhecemos como "futebol americano". (N.T.)

¹⁶⁷ Alguns desses exemplos de futebol são do "Gulf Report" do Greenpeace feitos em 18 de janeiro de 1991, "Situation Report Nº 2", no PeaceNet mideast.gulf bulletin board. Durante a guerra terrestre, o general Schwarzkopf e os repórteres usavam metáforas futebolísticas para descrever as táticas americanas.

É como ser atleta profissional e nunca ter jogado. Hoje foi o primeiro dia de jogo, e o inimigo não apareceu, o adversário não apareceu. Mas fomos até lá e fizemos nossa primeira partida, e ela foi genial; jogamos a bola para dentro do gol, e não tinha ninguém em casa.

(ABC's "Nightline", 17 de janeiro de 1991)

Além disso, os estrategistas militares falavam em fazer "driblar" as tropas iraquianas reunidas nas fronteiras do Kuwait. Os mísseis Scud foram "interceptados" por Patriots, e o Cel. Ray Davies descreveu a equipe americana de pilotos "como o time de futebol Dallas Cowboys. Ele não é um time emocional de verdade. É exatamente o que acontece com aqueles pilotos. Eles sabem exatamente o que precisam fazer". (*Washington Post*, 19 de janeiro: C1). Além do mais, o público assimilava a Guerra do Golfo como um jogo de futebol. Um professor jesuíta escreveu no *National Catholic Reporter*:

Um consultor residente de nossa faculdade disse que seus alunos assistiam à guerra ao vivo, transmitida pela CNN, torcendo e fazendo apostas como se estivessem assistindo a um jogo de futebol. Causa espanto. Uma mentalidade esportiva nos instiga a guerrear. Há algumas semanas, a imagem de TV mais desconcertante foi a do secretário da defesa Dick Cheney estimulando as tropas num frenesi de luta, como um treinador de futebol que durante o intervalo dá instruções no vestiário.

(*National Catholic Reporter*, 1º de fevereiro de 1991: 1)

E assim a Guerra do Golfo se transformou num jogo em que os americanos saíram vitoriosos de uma supercopa das guerras.

ALGUMAS REFLEXÕES À GUIA DE CONCLUSÃO

As análises feitas acima indicam que a mídia ajudou a angariar apoio para a Guerra do Golfo. Os exemplos que demos de histeria e mentalidade guerreira deram todos da própria mídia que, em suas pesquisas de opinião, em seus noticiários noturnos e em seus programas de bate-papo passaram a impressão de que aquela guerra era popularíssima e de que a nação estava passando por uma orgia de patriotismo, além da histeria irracional que fizemos notar. Mas esse quadro poderia ser muito enganoso, reproduzindo exatamente a imagem produzida pela própria mídia. A maioria das pessoas com quem conversamos, desde nossos vizinhos do Texas até colegas e alunos, era contrária à guerra; também eram bastante concorridas as assembleias de todos os dias na Universidade do Texas; portanto, sem dúvida, havia um público contrário à guerra nos Estados Unidos. Nos me-

ses que se sucederam à guerra, conversamos com muitas pessoas que haviam estado nas regiões rurais de Kentucky, sul do Texas, Michigan, West Virginia, etc.; segundo elas, era significativa a oposição à guerra - muito mais do que revelavam as pesquisas e a mídia. Antes do início da guerra, os resultados das pesquisas e o discurso da mídia revelavam uma nação dividida, mas, depois que a guerra começou, essas divisões se tornaram invisíveis.

Portanto, a mídia pode ter produzido o uma imagem falsa do grau de apoio recebido pelo governo Bush em sua guerra. Um estudo feito na Grã-Bretanha revelou que o apoio à Guerra do Golfo era bem menor e mais ambivalente do que indicavam as pesquisas. Segundo Martin Shaw e Roy Carr-Hill,

duas pesquisas feitas com a população do norte da Inglaterra, com base em duas amostragens aleatórias do eleitorado, (...) [revelaram] que, embora o modo de encarar a guerra refletisse bastante o quadro transmitido pela mídia, era muito grande a ansiedade (que não se refletia nos resultados) e a "resistência" à cobertura dada pela mídia, o que se refletia sobretudo nos resultados segundo os quais as minorias afirmavam unanimemente que a televisão e a imprensa popular "glorificam demais a guerra".

(Shaw e Carr-Hill, 1991)

Os autores também afirmam que suas pesquisas indicaram que a atitude do povo em relação à guerra variava com frequência, segundo o que os jornais dissessem.

Um estudo feito nos Estados Unidos notou tendenciosidade no modo de fazer indagações sobre o apoio do público à guerra. Eveland, McLeod e Signorielli (no prelo) observaram que as perguntas das pesquisas tendiam a focalizar o modo como o presidente estava agindo ou a confiança nas forças armadas, e não procuravam realmente saber se as pessoas apoiavam a guerra e se desejavam que ela continuasse. Uma pesquisa feita em 17 de janeiro pela Gallup indicou que, ao se perguntar sobre a aprovação à maneira como Bush estava conduzindo a crise do Golfo, 81% dos entrevistados disseram que aprovavam; em 27 de janeiro, o índice de aprovação a Bush (pela condução da situação no Golfo) subiu para 84%; em 3 de fevereiro, a aprovação ao modo como o presidente estava lidando com a situação elevou-se para 85%, mas desceu para 79% em 13 de fevereiro (Eveland et al. no prelo).

Depois do sucesso da guerra terrestre, os índices de aprovação a Bush atingiram o pico de 90%. No entanto, uma análise mais detalhada dos dados fornecidos pela pesquisa indicou que não existia o aparente apoio esmagador por parte dos dois partidos. Um estudo de Sloop e Wonders (1991) feito com os resultados publicados das pesquisas indicou que o maior apoio ao presidente Bush e sua política de guerra provinha de homens brancos

e republicanos que tinham atitudes conservadoras. As mulheres, os negros, os liberais e os democratas davam menos apoio. Além disso, o estudo feito por Eveland, McLeod, e Signorielli com base em entrevistas dadas durante a guerra e depois dela:

Revelou que o apoio à guerra em geral era menor do que seria de se esperar em vista do grau e do tipo da cobertura feita pela mídia em relação à opinião pública sobre a guerra. (...) Durante a guerra e depois dela, mais de 50% dos entrevistados disseram que eram "neutros" ou que discordavam das afirmações sobre a escala de apoio à guerra. Além disso, durante a guerra, apenas 6,6% dos entrevistados disseram que concordavam sem restrições com as afirmações que descreviam o apoio à guerra; esse número caiu para 2,8% no levantamento feito no ano seguinte.

(Eveland et al. in prelo)

É de se notar também que, num estudo mais preciso da recepção do público e do modo como este processou as imagens propagandísticas e chauvinistas das forças armadas e da intervenção militar, verificou-se que as imagens e os discursos propagados pela televisão podem ter efeitos contraditórios, e que o público pode resistir à manipulação pela mídia. Utilizando-se uma perspectiva desconstrutiva, pode-se argumentar que a natureza extremamente ideológica e propagandística da TV pode ser lida como evidência de que a população não estava engolindo as razões apresentadas por Bush para a guerra, e que precisava estar sendo constantemente doutrinada para que houvesse garantia de apoio à política oficial. Como notamos, um estudo mais minucioso das entrevistas indicou que o apoio à política americana era "moderado"; nesse sentido, a unilateralidade, a limitação numérica e o espalhamento da propaganda poderiam ser interpretados como sinais de que as elites do governo e da mídia sabiam que precisavam manter uma campanha eficaz para obter e conservar um consenso pró-bélico num público que tinha sérias (e legítimas) dúvidas em relação à guerra.

Além do mais, embora a saturação criada pela cobertura da televisão tivesse forte caráter de propaganda e parecesse ajudar a angariar apoio do público para a guerra, as reportagens contínuas dos transtornos ocorridos na região, especialmente do sofrimento dos curdos e de outros iraquianos no fim da guerra, indispuseram grande parte do público contra a guerra e, talvez, contra a intervenção militar, que não parecia ter obtido os resultados positivos prometidos. Portanto, em última análise, a mídia pode ter contribuído para voltar grandes segmentos da população contra as soluções militares para os problemas do Oriente Médio e outros e contra o compromisso das forças armadas de resolver os problemas do mundo. Pode ser que

as imagens noturnas dos soldados no deserto e, depois, as imagens posteriores à guerra, que mostravam infundável sofrimento e as conturbações na região, tenham suscitado perguntas sobre a prudência de uma intervenção militar norte-americana.

Acresce que o fato de a guerra ser sentida por grande parte do público como um espetáculo dramático significa que ela poderia ser esquecida rapidamente, sobrepujada pelo cinema de Hollywood, pela televisão e por outros espetáculos da indústria cultural que aparecessem depois. No verão de 1992, o governo Bush estava enfrentando sérios problemas e, como se viu depois, as imagens e os discursos patrióticos da Guerra do Golfo foram incapazes de salvá-lo nas eleições de 1992. As revelações de que Reagan e Bush haviam praticado uma política positiva de apoio ao Iraque antes da guerra indicavam que Bush e seus assessores tinham errado nos cálculos ao oferecerem ajuda e apoio diplomático ao regime iraquiano desde o início da década de 1980 até as vésperas da invasão do Kuwait (ver Friedman, 1993). O fato de Saddam Hussein continuar governando o Iraque com mão de ferro e de seus vizinhos continuarem sentindo-se ameaçados, alimentando um recrudescimento potencialmente catastrófico da corrida armamentista na região, suscitaram questões quanto ao sucesso das ações bélicas de Bush no Golfo e quanto à real obtenção de resultados significativos a longo prazo, coisas que não consistissem apenas na subida temporária dos índices de popularidade de Bush e na produção de uma imagem positiva das forças armadas americanas depois da vergonha da derrota no Vietnã.

Portanto, no rescaldo caótico da intervenção norte-americana, a hipérbole extremista que mostrava Saddam Hussein e seu regime como o mal absoluto, de certa forma foi um tiro que saiu pela culatra porque Hussein não foi alijado do poder depois do conflito. Embora Bush insistisse que os iraquianos deviam derrubar Hussein, quando os norte-americanos declararam o fim da guerra e os rebeldes iraquianos se insurgiram contra o regime de Hussein, os Estados Unidos se mantiveram à parte. O próprio general Schwarzkopf afirmou numa entrevista à PBS em 27 de março de 1991, que preferia ter continuado lutando até "aniquilar" de todo as forças armadas iraquianas, que estavam reprimindo violentamente as forças que se insurgiram contra Hussein. A manutenção de Saddam Hussein no poder, os efeitos ambientais desastrosos que podem persistir durante anos e a instabilidade na região podem revelar que a Guerra do Golfo foi uma caixa de Pandora, capaz de produzir breve embriaguez eufórica seguida de longa ressaca.

Por conseguinte, a saturação da cobertura dada pela televisão aos episódios políticos dramáticos é uma faca de dois gumes: pode conformar a opinião pública no sentido de apoiar a intervenção norte-americana, como realmente o fez durante a Guerra do Golfo, mas, com sua a repetição infundável de imagens de uma situação de impasse, ou de morte e destruição, ou

de sofrimento prolongado em decorrência da guerra, pode levar o público a voltar-se contra o sistema e seus governantes, que produzem tal destruição. A própria onipresença da televisão e o papel fundamental que ela está desempenhando na política contemporânea faz dela uma força política complexa e imprevisível. A avidez por imagens que pudessem atrair o público levou as redes de televisão a uma corrida cuja meta de chegada era o Iraque, a entrevista dos seus líderes e a exibição de seu povo. Embora se verificasse que Saddam Hussein é verdadeiro fiasco em termos de mídia, as imagens do povo iraquiano em sua vida diária foram as únicas imagens humanas de árabes que apareceram durante todo o período. As imagens do sofrimento contínuo e crescente do povo iraquiano e de outros povos da região, em decorrência da intervenção militar norte-americana, podia, em última análise, levar o povo a ver que a guerra não tem condições de resolver conflitos políticos e que só produz destruição, sofrimento e morte.

Por isso, uma abordagem multiperspectivica que capte diferentes aspectos de um fenômeno complexo como a cobertura dada pela grande mídia às intervenções norte-americanas no Oriente Médio deve também analisar as contradições da recepção pelo público dos textos criados pela mídia bem como das imagens e dos efeitos potencialmente contraditórios criados pela televisão, além de analisar o texto da mídia e seus efeitos conservadores de manutenção do sistema. Embora nossa análise tenha focalizado sobretudo o modo como a cobertura dada pela televisão à Guerra do Golfo servia de apoio à política do governo Bush e do Pentágono, da análise da recepção da crise do Oriente Médio, da guerra e de suas conseqüências por parte do público, pode-se depreender que ela ajudou a minar a hegemonia de Bush e dos conservadores, contribuindo para sua derrota. Talvez Bush tenha exagerado na satanização de Hussein, que, continuando no governo do Iraque, acabou por desmentir as afirmações de Bush sobre uma vitória genuína.

De qualquer modo, os efeitos da televisão e da grande mídia, como sempre (ver Kellner, 1990a), são contraditórios e podem ter conseqüências inesperadas. Enquanto, na primavera de 1991, a crise e a Guerra Golfo constituíam uma tremenda vitória do governo Bush e do Pentágono, o evento como um todo não garantiu a reeleição e acabou por suscitar questões sobre a verdadeira eficiência de Bush como presidente. Seus efeitos positivos de curto prazo também dão indícios da volubilidade do público numa sociedade saturada pela mídia, pois ele logo esquece os grandes acontecimentos do ano anterior.

No entanto, a cobertura lamentavelmente unilateral dada pela grande mídia à crise e à Guerra do Golfo chama a atenção mais uma vez para a necessidade de contarmos com meios de comunicação alternativos, capazes de fornecer informações essenciais sobre acontecimentos complexos

como Guerra do Golfo. Durante essa guerra, todos os que nos opúnhamos a ela conseguíamos informações em bancos de dados informatizados, como o PeaceNet, ou em publicações progressistas como *The Nation*, *In These Times* e *Z Magazine*. Localmente, além das assembleias diárias nas universidades, os críticos da guerra tentaram fazer uso dos sistemas não comerciais de televisão e rádio para criticar a política intervencionista do governo Bush e a sua recusa à negociação de uma solução diplomática. A democratização de nosso sistema de comunicações exigirá a revitalização da televisão pública, a ampliação do papel desempenhado pelos sistemas não comerciais de televisão, o desenvolvimento de um sistema público via satélite, além da produção de bancos de dados progressistas de acesso por computador (Kellner, 1990a). Como a política está cada vez mais acontecendo nas telas e nos textos da mídia, sem a reconstrução da televisão e dos meios de comunicação de massa as perspectivas de democratização do sistema político norte-americano são nebulosas.

Parte **3**

**Mídia:
cultura
identidade
política**

7 Televisão, propaganda e construção da identidade pós-moderna

Segundo o folclorê antropológico e sociológico, nas sociedades tradicionais a identidade era fixa, sólida e estável. Era função de papéis sociais predeterminados e de um sistema tradicional de mitos, fonte de orientação e de sanções religiosas capazes de definir o lugar de cada um no mundo ao mesmo tempo e de circunscrever rigorosamente os campos de pensamento e comportamento. O indivíduo nascia e morria como membro do mesmo clã, de um sistema fixo de parentesco, de uma mesma tribo ou grupo, com a trajetória de vida fixada de antemão. Nas sociedades pré-modernas, a identidade não era uma questão problemática e não estava sujeita à reflexão ou discussão. Os indivíduos não passavam por crises de identidade, e esta não era nunca radicalmente modificada. Alguém era caçador e membro da tribo, e por meio desse papel e dessas funções obtinha a sua identidade.

Na modernidade, a identidade torna-se mais móvel, múltipla, pessoal, reflexiva e sujeita a mudanças e inovações.¹⁶⁸ Apesar disso, também é social e está relacionada com o outro. Certos teóricos da identidade, desde Hegel até G.H. Mead, frequentemente caracterizaram a identidade pessoal em termos de reconhecimento mútuo, como se a identidade de uma pessoa dependesse do reconhecimento das outras, em combinação com a validação dada por essa pessoa a esse reconhecimento. No entanto, as for-

¹⁶⁸ Sobre a identidade na modernidade, ver Berman, 1982, e os ensaios coligidos em Lash e Friedman, 1992. Sobre os discursos da modernidade, ver Antonio e Kellner, no prelo. Estamos interpretando a modernidade aqui como uma época de mudanças e inovações rápidas, com a negação do velho e a criação do novo, como um processo ligado ao capitalismo industrial, às revoluções democráticas; à urbanização e à diferenciação social e cultural. Segundo as convenções da moderna teoria social, pressupomos uma distinção entre sociedade moderna e pré-moderna, mas é preciso ter em mente que tais distinções são tipos ideais que salientam certas características de uma ordem social e, às vezes, passam por cima de semelhanças e continuidades.

mas de identidade na modernidade também são relativamente substanciais e fixas; ainda têm origem num conjunto circunscrito de papéis e normas: pode-se ser mãe, filho, texano, escoteiro, professor, socialista, católico, homossexual – ou então uma combinação desses papéis e dessas possibilidades sociais. Portanto, as identidades ainda são relativamente fixas e limitadas, embora os limites para identidades possíveis e novas estejam em contínua expansão.

De fato, foi na modernidade que a consciência de si passou a ser reconhecida; tornou-se possível refletir continuamente sobre os papéis e as possibilidades sociais disponíveis e distanciar-se da tradição (Kolb, 1986). Podemos escolher e criar – e recriar – nossa identidade à medida que as possibilidades de vida mudam e se expandem ou se contraem. Com a modernidade, porém, também aumentou a ingerência do outro, pois, à medida que o número de possíveis identidades aumenta, é preciso obter reconhecimento para assumir uma identidade socialmente válida. Na modernidade há também uma estrutura de interação com papéis, normas, costumes e expectativas socialmente definidos e disponíveis; precisamos escolhê-los e reproduzi-los para obtermos identidade num processo complexo de reconhecimento mútuo. Dessa maneira, na modernidade o outro é um constituinte da nossa identidade; por conseguinte, nos últimos tempos é bem comum a personagem determinada pelo “outro”; ela depende dos outros para o reconhecimento e, portanto, para o estabelecimento de sua identidade pessoal (Riesman et al., 1950).

Logo, na modernidade, a identidade transforma-se em problema pessoal e teórico. Surgem certas tensões dentro das teorias da identidade e entre elas, bem como na intimidade do indivíduo moderno. Por um lado, alguns teóricos da identidade definem a identidade pessoal em termos de eu substancial, de essência inata e idêntica a si mesma que constitui a pessoa. Do *cogito* de Descartes ao ego transcendental de Kant e Husserl, ao conceito de razão do Iluminismo e a alguns conceitos contemporâneos de sujeito, a identidade é concebida como algo essencial, substancial, unitário, fixo e fundamentalmente imutável. Contudo, outros teóricos modernos da identidade postulam uma não-substancialidade do eu (Hume) ou concebem o eu e a identidade como um projeto existencial, como a criação do indivíduo autêntico (Kierkegaard, Marx, Nietzsche, Heidegger, Sartre). O eu existencial é sempre frágil e precisa de compromisso, resolução e ação para manter-se, o que torna a criação da identidade um projeto existencial de cada indivíduo.

A ansiedade também entra a constituir a experiência do eu moderno. Porque nunca estamos certos de que fizemos a escolha correta, de que escolhemos nossa “verdadeira” identidade, ou que ao menos criamos uma identidade. O eu moderno está consciente da natureza de construto da iden-

tidade, de que ele sempre pode mudar e modificar a sua identidade. Fonte de ansiedade também é o reconhecimento e a validação da própria identidade pelos outros. Além disso, a modernidade também implica um processo de inovação, de constante renovação e novidade. Segundo algumas formulações, modernidade significa a destruição das formas passadas de vida, valor e identidade, com a produção constante de formas novas (Berman, 1982). A experiência da *modernité* é a experiência da novidade, do novo sempre mutável, da inovação e da transitoriedade (Frisby, 1985). A identidade de um indivíduo pode tornar-se superada, superflua ou deixar de ser socialmente validada. Ele pode então passar pela experiência da anomia, condição de extrema alienação em que o mundo deixa de ser a sua casa.

Por outro lado, a identidade pode cristalizar-se e endurecer, e, como consequência, surgem o tédio e o fastio. O indivíduo cansa-se da vida, daquilo que ele é. Fica preso a uma teia de papéis, expectativas e relações sociais. Parece não haver saída nem possibilidade de mudança. Mas também pode ficar preso a papéis tão diferentes e, às vezes, conflitantes, que já não sabe quem é. Dessa maneira, na modernidade a identidade é cada vez mais problemática, e sua própria questão é um problema. Na verdade, é apenas numa sociedade preocupada com essa questão que os problemas de identidade pessoal ou de crise de identidade podem surgir, ser objeto de preocupações e debates. Os teóricos da identidade muitas vezes mostram-se ansiosos (Kierkegaard, Heidegger, Sartre) com relação à fragilidade da identidade e analisam detalhadamente as experiências e as forças sociais que sobrepõem e ameaçam a identidade pessoal.

A identidade na modernidade também foi ligada à individualidade, ao desenvolvimento de um eu individual único. Enquanto, tradicionalmente, a identidade era função da tribo, do grupo, era algo coletivo, na modernidade ela é função da criação de uma individualidade particular. Nas sociedades de consumo e de domínio da mídia, surgidas depois da Segunda Guerra Mundial, a identidade tem sido cada vez mais vinculada ao modo de ser, à produção de uma imagem, à aparência pessoal. É como se cada um tivesse de ter um jeito, um estilo e uma imagem particulares para ter identidade, embora, paradoxalmente, muitos dos modelos de estilo e aparência provenham da cultura de consumo; portanto, na sociedade de consumo atual, a criação da individualidade passa por grande mediação.

Assim, na modernidade, o problema da identidade consistia no modo como nos constituímos, nos percebemos, nos interpretamos e nos apresentamos a nós mesmos e aos outros. Como notamos, para alguns teóricos, a identidade é uma descoberta e a afirmação de uma essência inata que determina o que somos, enquanto para outros a identidade é um construto e uma criação a partir dos papéis e dos materiais sociais disponíveis. O pensamento pós-moderno contemporâneo, porém, tem rejeitado a noção es-

sencialista e racionalista de identidade, baseando-se na noção construtivista por ele problematizada. Conseqüentemente, um dos objetivos deste capítulo será explicar de que modo a identidade é formulada na teoria pós-moderna e construída nas formas culturais contemporâneas. O que está em jogo é saber se a identidade é fundamentalmente diferente na chamada pós-modernidade e se é possível defender uma distinção entre modernidade e pós-modernidade, entre identidade moderna e pós-moderna.

IDENTIDADE NA TEORIA PÓS-MODERNA

Segundo a perspectiva pós-moderna, à medida que o ritmo, as dimensões e a complexidade das sociedades modernas aumentam, a identidade vai se tornando cada vez mais instável e frágil. Nessa situação, os discursos da pós-modernidade problematizam a própria noção de identidade, afirmando que ela é um mito e uma ilusão. É possível ler tanto em teóricos modernos, tais como a escola de Frankfurt e Baudrillard, quanto em outros teóricos pós-modernos que o sujeito autônomo e autoconstituído, realização final do indivíduo moderno, de uma cultura do individualismo, está se fragmentando e desaparecendo devido aos processos sociais que nivelam as individualidades na sociedade racionalizada, burocratizada, consumista e dominada pela mídia.¹⁶⁹ Os pós-estruturalistas, por sua vez, desfecharam um ataque contra a própria noção de sujeito e identidade, afirmando que a identidade subjetiva em si é um mito, um construto da linguagem e da sociedade, uma ilusão sobredeterminada de que somos realmente um sujeito substancial, de que realmente temos uma identidade fixa (Coward e Ellis, 1977; Jameson, 1983, 1991).

Afirma-se, pois, que na cultura pós-moderna o sujeito se desintegrou num fluxo de euforia intensa, fragmentada e desconexa, e que o eu pós-moderno descentrado já não sente ansiedade (a histeria torna-se a típica doença psíquica pós-moderna) e já não possui a profundidade, a substancialidade e a coerência que eram os ideais e às vezes a realização do eu moderno (Baudrillard, 1983c; Jameson, 1983, 1991). Os teóricos pós-modernos afirmam que os sujeitos implodiram, formando massas (Baudrillard, 1983b), que a característica fundamental da cultura pós-moderna é um modo de experiência fragmentado, desconexo e descontínuo, tanto em seus aspectos subjetivos quanto em seus textos (Jameson, 1983, 1991). Argumenta-se que na sociedade pós-moderna da informação e da mídia somos, no máximo,

¹⁶⁹ Sobre a análise da Escola de Frankfurt do declínio da individualidade, ver Kellner, 1989a. Sobre a dissolução da identidade na pós-modernidade, ver Baudrillard, 1983a, 1983b, 1983c; Jameson, 1983, 1984, 1991; e outros textos de que trataremos abaixo.

um "termo no terminal" (Baudrillard, 1983c), ou um efeito cibernético de "fantásticos sistemas de controle". (Kroker e Cook, 1986). Deleuze e Guattari (1977) festejam as dispersões nômades e esquizóides do desejo e da subjetividade, valorizando exatamente a desintegração e a dispersão do sujeito da modernidade. Segundo essas teorias, a identidade é muito instável e, para alguns, desapareceu pura e simplesmente do "cenário pós-moderno" no qual:

O eu televisivo é o indivíduo eletrônico por excelência que retira tudo o que há para retirar do simulacro da mídia: uma identidade mercadológica como consumidor da sociedade do espetáculo; uma galáxia de humores hiperfibrilados... ser serial traumatizado.

(Kroker e Cook, 1986: 274)

Muitas das teorias pós-modernas privilegiam a cultura da mídia como o lugar de implosão da identidade e de fragmentação do sujeito, mas foram poucos os estudos aprofundados dos textos da mídia e de seus efeitos a partir dessa perspectiva. Com exceção da obra de Jameson (ver Kellner, 1989c), poucos dos principais teóricos pós-modernos fizeram um exame sistemático e substancial dos textos e das práticas reais da cultura popular veiculada pela mídia. Por exemplo, as poucas referências de Baudrillard às produções reais da cultura da mídia são extremamente incompletas e fragmentárias, assim como as de Deleuze e Guattari (ainda que Deleuze tenha escrito muito sobre cinema, não o teoriza como pós-moderno). Foucault e Lyotard ignoraram a cultura da mídia quase completamente. E embora Kroker e Cook (1986) tenham feito uma leitura detalhada da pintura contemporânea, também negligenciaram a realização de um estudo concreto da cultura da mídia em seus exames do cenário pós-moderno (conquanto, à maneira de Baudrillard, tenham atribuído à mídia tremendo poder na constituição do "cenário pós-moderno").¹⁷⁰

Por exemplo, o filme *Uma linda mulher* (*Pretty Woman*) põe em cena o papel fundamental da imagem na construção da identidade nas sociedades contemporâneas. Uma prostituta saída da classe operária (interpretada por Julia Roberts) fica conhecendo um príncipe encantado executivo (interpretado por Richard Gere) e transforma-se de deselegante mulher da rua passa a ser uma elegantíssima beleza. O filme ilustra o processo de autotransformação através da moda, dos cosméticos, da dicção e do modo

¹⁷⁰ Para algumas outras tentativas de analisar o pós-modernismo e a cultura popular, ver o artigo em *Journal of Communication Inquiry*, Vol. 10, Nº 1 (1986) e Vol. 10, Nº 2 (1986); *Screen* Vol. 28, Nº 2 (1987); Kaplan 1987; Ross 1988; Connor 1989, com bibliografia: 263 ss.; e Hutcheon 1989: 107 s.

de ser, bem como o grau de mediação da identidade pela imagem e pela aparência na cultura contemporânea. O resultado da transformação da personagem de Roberts é, portanto, uma nova personalidade, uma nova identidade, o que a capacita a prender o seu homem e a tornar-se um sucesso no mercado da imagem como identidade. A mensagem do filme, portanto, é que quem quiser transformar-se em novo eu, transformar a própria identidade, ser bem-sucedido, precisará dar atenção à imagem, à aparência, à moda.

Neste capítulo e no próximo, examinaremos algumas produções populares de uma maneira um pouco mais detalhada do que o usual nas rápidas vistorias pós-modernas da cultura da mídia; tentaremos assim descobrir o que elas nos dizem sobre a identidade nas sociedades contemporâneas. Não se pode dizer que a seleção aqui feita seja absolutamente cãndida, embora seja sintomática daquilo que em geral é visto como características mais salientes da cultura pós-moderna: proliferação e disseminação de imagens sem profundidade; intensidade de emoções produzida por tecnologia esmerada e de gosto duvidoso; pasticho e implosão de formas; citação e repetição de imagens e formas passadas. Nosso foco recairá sobre as imagens identitárias da popular série de televisão *Miami Vice*, freqüentemente considerada sintomática dos textos da mídia pós-moderna, e sobre os anúncios de cigarro, até agora relativamente pouco estudados pela teoria pós-moderna, mas capazes de revelar algumas interessantes mudanças na produção contemporânea de imagens. Em conjunto, esses estudos devem elucidar algo da dinâmica da identidade nas chamadas sociedades pós-modernas.

O modo como trataremos a identidade na sociedade e na cultura contemporâneas, porém, conterà uma visão crítica sobre várias afirmações importantes da teoria pós-moderna. Criticaremos aquilo que consideramos unilateral e insuficiente nessas posições sobre a cultura contemporânea e aquilo que a nosso ver constitui as limitações de análises excessivamente formalistas. Também questionaremos certas afirmações sobre o pós-modernismo enquanto conceito interpretador da cultura contemporânea como um todo e concluiremos com algumas reflexões críticas sobre o próprio conceito de pós-modernidade como nova época da história e sobre o conceito de pós-modernismo como dominante cultural.

Televisão e pós-modernidade

Enquanto a intervenção pós-moderna nas artes é muitas vezes interpretada como reação ao modernismo,¹⁷¹ à canonização elitista e sufocante

171 Sobre o modernismo em artes, ver estudo do capítulo 4. Estamos usando o termo "modernismo" aqui para indicar uma série de práticas artísticas que tentam produzir

das artes operada por este, a intervenção pós-moderna na televisão é uma reação contra o realismo e o sistema de gêneros codificados (humorismo, novela, ação/aventura, etc.), que definem o sistema da televisão comercial nos Estados Unidos. Nesse sentido, as intervenções pós-modernas na televisão reproduzem um ataque sofrido pelo realismo e pela divisão em gêneros que o próprio modernismo antes fizera. O modernismo nunca "pegou" na televisão, especialmente na variedade comercial produzida nos Estados Unidos e culturalmente hegemônica em muitos lugares do mundo. Ao contrário, a televisão comercial é predominantemente regida pela estética do realismo representacional, de imagens e histórias que fabricam o real e tentam produzir um efeito de realidade (Kellner, 1980). O inexorável realismo representacional da televisão também se tem subordinado aos códigos narrativos, da história contada, e às convenções dos gêneros codificados. A televisão comercial é constituída como um instrumento de entretenimento, e está claro que seus produtores acreditam que o público se diverte mais com histórias, com narrativas que contenham personagens, argumentos, convenções e mensagens familiares e reconhecíveis, e com gêneros bem conhecidos. Essa pobreza estética do meio provavelmente foi responsável pelo desprezo com que tem sido ele tratado pelos teóricos eruditos e pela sua designação como um vasto "ermo intelectual" por parte daqueles que têm outros gostos e valores estéticos.

Se, na maior parte da história da televisão, a palavra-chave foi narração, a visão pós-modernista da televisão como *imagem* muitas vezes descentra a importância da narrativa. Costuma-se afirmar que nos programas geralmente designados como "pós-modernos" - videoclipes da MTV, *Miami Vice*, *Max Headroom*, anúncios *high-tech*, etc. - há um novo visual e um novo tipo de sentimento: o significante foi liberado, e a imagem tem precedência sobre a narração, visto que certas imagens estéticas contundentes, de grande artificialidade, se afastam da diegese televisiva e se transformam em centro de fascinação, de prazer sedutor, de uma intensa porém fragmentária e transitória experiência estética.

Embora haja alguma verdade nessa posição pós-moderna convencional, tais descrições também são de alguma forma enganadoras. Em particular, rejeitaríamos a conhecida visão de que a cultura pós-moderna da imagem é fundamentalmente rasteira e unidimensional. Para Jameson, o pós-modernismo manifesta "a emergência de um novo tipo de platitude e falta de profundidade, um novo tipo de superficialidade no sentido mais literal - talvez o traço formal supremo de todos os pós-modernismos" (1984: 60). Segundo Jameson, a "míngua afetiva" da cultura pós-moderna

inovação nas artes em termos de forma, estilo e conteúdo; algo que, iniciando-se com Baudelaire em meados do século XIX continua até hoje, com Madonna.

da imagem é reproduzida nos eus pós-modernos, supostamente desprovidos de energias expressivas e da individualidade característica do modernismo e do eu moderno. Dizem que tanto os textos quanto os eus pós-modernos carecem de profundidade, são planos, superficiais e estão perdidos na intensidade e na vacuidade do momento, sem substância e significado, sem nexos com o passado.

Tais textos e eus pós-modernos unidimensionais põem em xeque a continuidade da pertinência dos modelos de profundidade hermenêutica, como o marxista, de essência e aparência, consciência verdadeira e falsa, ideologia e verdade; o freudiano, de significados latentes e manifestos; o existencialista, da existência autêntica e inautêntica; o semiótico, de significante e significado. Cumulativamente, o pós-modernismo significa, portanto, a morte da hermenêutica; em lugar daquilo que Ricoeur (1970) chamou de "hermenêutica da desconfiança" e da leitura modernista polisêmica dos símbolos e dos textos culturais, surge a versão pós-moderna de que nada existe por trás da superfície dos textos, de que não há profundidade nem multiplicidade de significados que uma investigação crítica possa descobrir e explicitar.

Dessa visão pós-moderna dos textos e dos eus, segue-se que uma teoria cultural pós-moderna deve contentar-se em descrever as superfícies ou as formas dos textos culturais, em vez de procurar significados ou significâncias.¹⁷² Contra tal tipo de análise pós-moderna formalista e anti-hermenêutica, vinculada à postulação de uma cultura da imagem pós-moderna rasteira, gostaríamos de defender um estudo cultural inspirado tanto nas teorias pós-modernas quanto em outras teorias críticas, a fim de analisar a imagem e o significado, a superfície e a profundidade, a política e a erótica das produções culturais. Portanto, argumentaremos aqui que a análise interpretativa da imagem, da narrativa, das ideologias e dos significados continua sendo importante até mesmo para o exame dos textos considerados paradigmáticos da cultura pós-moderna, embora a análise da forma, da superfície e da aparência também sejam importantes. Argumentaremos nas próximas páginas que as imagens, os fragmentos e as narrativas da cultura da mídia estão saturados de ideologia e de significados polissêmicos, e que, por conseguinte – contrariando certas posições pós-modernas (Foucault, 1977; Baudrillard, 1981; e Deleuze e Guattari, 1977) – a crítica da ideologia continua sendo uma arma importante e indispensável no nosso arsenal (ver no capítulo 2 estudo das questões em jogo aqui).

Além disso, há outra conhecida posição pós-moderna de que gostaríamos também de nos distanciar: trata-se da visão associada a Baudrillard

(1983b, 1983c), de que a televisão é puro ruído no êxtase pós-moderno, pura implosão, buraco negro por onde todos os significados e mensagens são absorvidos no sorvedouro e no caleidoscópio da semiurgia radical, da incessante disseminação de imagens e informações, até que se atinjam a saturação, a inércia e a apatia totais, nas quais os significados se dissolvem, ficando a brilhar e bruxulear apenas a fascinação das imagens descontínuas do *mediascape*, em que nenhuma imagem tem quaisquer efeitos discerníveis, em que a velocidade e a quantidade vertiginosa produz uma tela mental por onde as imagens voam com tal rapidez que perdem qualquer função significativa, referindo-se apenas a outras imagens *ad infinitum*, em que, por fim, a multiplicação de imagens produz tal saturação, tal apatia e tal indiferença que o telespectador se perde para sempre numa sucessão fragmentária de espelhos, jogo infinito de imagens supérfluas e sem significado.

Sem dúvida, porém, a televisão pode ser vivenciada como um deserto e unidimensional plano de imagens superficiais, podendo funcionar também como puro ruído sem referente e significado. O fluxo, a velocidade e a intensidade das imagens podem esmagar-nos – ou deixar-nos indiferentes –, de tal modo que a função significante da televisão pode ser descentrada e simplesmente rui. No entanto, há algo de errado nessa perspectiva. As pessoas assistem com regularidade a certos programas e eventos; há fãs das várias séries e estrelas com um grau incrível de informação e conhecimento sobre o objeto de sua fascinação; as pessoas realmente modelam comportamentos, estilos e atitudes pelas imagens da televisão; os anúncios por ela veiculados de fato desempenham certo papel na manipulação da demanda do consumidor; e, mais recentemente, muitos analistas concluíram que a televisão está desempenhando papel fundamental nas eleições, que estas se transformaram numa batalha de imagens travada nas telas da televisão, e que a televisão está desempenhando papel essencial na nova arte de governar (Kellner, 1990a).

Obviamente, públicos diferentes assistem à televisão de diferentes maneiras. Para alguns, ela nada mais é do que uma colagem fragmentada de imagens que apenas intermitentemente as pessoas vêem ou ligam com aquilo que veio antes ou depois. Hoje em dia, muitos indivíduos usam dispositivos que lhes permitem ir percorrendo os programas, pulando de um canal para outro ou simplesmente dando um "vão rasante" para "ver o que está rolando" e acompanhar o fluxo desconexo de imagens. Muitos indivíduos que assistem a programas inteiros se atêm simplesmente à superfície das imagens, enquanto programas, anúncios, intervalos comerciais, etc. vão fluindo de um para outro e afogando o significado no jogo de significantes desconexos. Muitas pessoas não conseguem lembrar o que viram na noite anterior ou fazer um relato coerente da programação da noite anterior.

172 Essa posição anti-hermenêutica foi discutida antes por Sontag, em 1969, e por Barthes, em 1975.

Contudo, é exagero dizer que, em si, o aparato televisivo solapa inexoravelmente o significado e afoga os significantes sem significados num hiperespaço plano e unidimensional sem profundidade, efeitos ou significações. Portanto, contrariando a noção pós-moderna de desintegração da cultura na imagem pura sem referentes, conteúdos ou efeitos - ruído puro, em última análise -, argumentaremos que a televisão e outras formas da cultura da mídia desempenham papel fundamental na reestruturação da identidade contemporânea e na conformação de pensamentos e comportamentos. Em outro local, afirmamos que a televisão hoje em dia assume algumas das funções tradicionalmente atribuídas ao mito e ao ritual (ou seja, integrar os indivíduos numa ordem social, celebrando valores dominantes, oferecendo modelos de pensamento, comportamento e sexo para imitação, etc.). Também argumentamos que o mito televisivo resolve contradições sociais da mesma maneira como Levi-Strauss descreveu a função do mito tradicional, e que ele fornece mitologias do tipo descrito por Barthes, mitologias que idealizam os valores e as instituições contemporâneas, exaltando, portanto, o modo de vida vigente (Kellner, 1982). Ilustramos esses pontos de vista nas páginas que se seguem, onde estudaremos o modo como os programas populares de televisão e, de maneira mais geral, a propaganda, funcionam no sentido de oferecer modelos de identificação no mundo contemporâneo.

Conseqüentemente, argumentaremos que grande parte da análise cultural pós-moderna é também unilateral e limitada, seja por restringir seu foco à forma e à imagem apenas, seja por abandonar a análise da cultura da mídia pura e simplesmente em favor de metáforas totalizadoras grandiosas (buracos negros, implosão, cultura excremental, etc.). Em vez disso, é preferível analisar forma e conteúdo, imagem e narrativa, superfície pós-moderna e problemáticas ideológicas mais profundas dentro do contexto de exercícios específicos que exponham a natureza polissêmica de imagens e textos e que referendam a possibilidade de múltiplas codificações e descodificações. Com essas ressalvas em mente, passemos ao exame de *Miami Vice* para descobrir o que podemos aprender sobre televisão, pós-modernidade e identidade.

Miami Vice e a política da imagem e da identidade

Miami Vice, juntamente com a MTV, foi o exemplo preferido por muitos críticos para a televisão pós-moderna (Gitlin, 1987; Fiske, 1987b; Grossberg, 1987). Esse programa nasceu em 1984 como produto de "Hill Street Blues" do produtor Anthony Yerkovich e do diretor Michael Mann; Mann tornou-se a figura mais importante e ficou no programa até o fim, em 1989.

A série assumiu a forma de filme policial centrado em dois agentes secretos, Sonny Crockett, nascido em Miami e ex-jogador de futebol da Universidade da Flórida (Don Johnson), e Ricardo Tubbs (Paul Michael Thomas), detetive porto-riquenho que, saindo de Nova York, migrou para o sul. O superior deles, Castillo (Edward James Olmos), era um americano de origem cubana, e eles tinham vários colaboradores na polícia e informantes de rua que apareciam regularmente na série. A ação girava em torno da droga e do crime em Miami, e as filmagens eram feitas em locações reais da Flórida, perto de Miami.

Em *Miami Vice*, as imagens aparecem desligadas da narrativa e parecem ter vida própria. Seus produtores rejeitaram os tons terra mais usados e, em seu lugar, puseram luxuriantes imagens artificiais, ressaltando as cores do sul da Flórida, rosa-choque, verde-limão, azul caribenho, pastéis suaves e néons cintilantes. Na vanguarda da produção de imagem e som, desde o começo, a série exibiu um estéreo de quatro pistas e usava *rocks* populares para criar ambiente, tocando freqüentemente músicas inteiras como fundo da ação, reproduzindo a forma de videoclipe da MTV.¹⁷³ O uso que faziam da iluminação, dos ângulos de câmara, dos cortes, do som e do exotismo de Miami com sua cultura de alta tecnologia, altos prédios, altos crimes, cultura multirracial, criava uma riqueza de imagens ressonantes que seus produtores às vezes transformavam, com sucesso, em espetáculos estéticos inten-

173 Público e crítica imediatamente gostaram do *rock* na trilha sonora da série. Uma das primeiras críticas notava:

Palpitando ao som do *rock* e ao ritmo das cenas, a série semanal está na vanguarda dos programas de televisão que começaram a adotar o ritmo como marca registrada. Seus heróis se vestem ao som do Devo, fazem a travessia do mar ao som de Phil Collins e lutam contra o crime ao som dos Rolling Stones. Como observa Michael Mann, seu produtor executivo, "*Miami Vice* e a MTV são parentes consanguíneos". E acrescenta o compositor James Di Pasquale: "Não há dúvida de que o casamento da televisão com o *rock* está ficando cada vez mais romântico".

(*People*, 29 de outubro de 1984)

E:

O que mais chama a atenção em *Miami Vice* é o uso da música. Na maioria dos programas de televisão, a música é utilizada para enfatizar a ação da tela, para ressaltar a tensão, por exemplo, ou para dar destaque à tristeza. Mas *Miami Vice* usa seleções de *rock* interpretadas por conjuntos bem conhecidos, como os Rolling Stones e Phil Collins, ou então trabalhos menos conhecidos como os dos grupos jamaicanos de *reggae*, e os combina com montagens cinematográficas cuidadosamente editadas, criando algo semelhante aos videoclipes da MTV, canal inteiramente dedicado ao *rock*.

(*The New York Times*, 3 de janeiro de 1985)

sos, fascinantes e sedutores. As narrativas às vezes tortuosas refletiam experiências de fragmentação e tédio lento, marcadas por uma intensidade alucinogênica. A imagem freqüentemente tinha precedência sobre a narrativa, e a visão e a sensação se tornavam primordiais, relegando muitas vezes para segundo plano a linearidade e os significados da narração.

Sem dúvida, esse indubitável estilo pós-moderno é um aspecto fundamental de *Miami Vice*, mas diríamos ainda que a maioria das análises que qualificam a série como "pós-moderna" incide em erro ou deixa de ver aspectos fundamentais do fenômeno. Privilegiando a categoria de Jameson, de língua afetiva, Gitlin (1987), por exemplo, afirma que *Miami Vice* é a última palavra em inexpressividade, vacuidade e fastio pós-modernos. Entretanto, contrariando essa leitura, poderíamos argumentar que nela pulsa também uma intensa emoção, um conflito de valores, além de mensagens e posições políticas específicas (ver Best e Kellner, 1987 e análise abaixo). Grossberg (1987) também afirma que *Miami Vice* e outros produtos da cultura pós-moderna obliteram o significado e a profundidade, dizendo:

Miami Vice está, como disseram seus críticos, todo na superfície. E a superfície nada mais é que uma coleção de citações de nossos escombros históricos coletivos, um jogo móvel de trivialidades. De algum modo, é a perfeita imagem televisiva, minimalista (as cenas esparsas, as constantes tomadas longas, etc.), contudo concreta.

(Grossberg, 1987: 28)

Grossberg chega a dizer que a "indiferença" (a significados, à ideologia, à política, etc.) é a característica distintiva fundamental de *Miami Vice* e de outros textos pós-modernos que, segundo ele, pelo que nos dizem sobre nosso terreno cultural, têm mais afinidade com cartazes sobre os quais corremos os olhos do que com textos que possamos ler e interrogar.

Contrariando Grossberg, diríamos que *Miami Vice* é bastante polissêmico e saturado de ideologias, mensagens, significados e valores bem específicos. Por trás do *glamour high-tech*, encontram-se vários lugares de significado, diversas "posições de sujeito" e problemáticas ideológicas extremamente contraditórias. O programa tinha um público apaixonado e fiel; este, claro, não era indiferente à série que, como tentaremos mostrar, continha investimentos e paixões intensas e afetivas. No estudo que se segue, argumentaremos que a leitura hermenêutica e crítica do texto de *Miami Vice* dá acesso à sua riqueza polissêmica, sendo, portanto, um erro tratar apressadamente de tais produções, sem levar em conta o modo como certo público se relaciona com elas.

Por outro lado, numa leitura unidimensional pós-moderna, um produto como *Miami Vice* é totalmente superficial, desprovido de profundi-

de ou de camadas de significados. Segundo nossa leitura, porém, a forma, a narrativa e as imagens constituem um texto polissêmico, com múltiplos significados possíveis, que exige leituras polivalentes capazes de penetrar nas suas várias camadas. Segundo nossa hermenêutica política, o programa deve ser lido como um contexto social a nos dizer algumas coisas sobre a sociedade contemporânea. Em especial, parece-nos que *Miami Vice* possibilita um entendimento da fragmentação, da reconstrução e da fragilidade da identidade na cultura contemporânea, o que também que nos possibilita entender de que modo as identidades são construídas por meio da incorporação de "posições de sujeito" oferecidas à emulação pela cultura da mídia. Contrariando o ponto de vista de Althusser, assumido durante certo tempo por *Screen*, segundo o qual os textos ideológicos enquadraram os indivíduos em "posições de sujeito" homogêneas, unificadas e imperturbáveis, diríamos que, ao contrário, as "posições de sujeito" da cultura da mídia são extremamente específicas, contraditórias, frágeis e sujeitas a rápida reconstrução e transformação.¹⁷⁴

Para começar, a cultura da mídia põe à disposição imagens e figuras com as quais seu público possa identificar-se, imitando-as. Portanto, ela exerce importantes efeitos socializantes e culturais por meio de seus modelos de papéis, sexo e por meio das várias "posições de sujeito" que valorizam certas formas de comportamento e modo de ser enquanto desvalorizam e denigrem outros tipos. Por exemplo, está bem documentado que os detetives Crockett (Don Johnson) e Tubbs (Paul Michael Thomas), de *Miami Vice*, se transformaram em ícones da moda, árbitros do gosto. Os paletós italianos despojados de Crockett, seus tênis usados sem meias, suas camisetas e suas calças largas, a barba freqüentemente por fazer, o corte mutável de cabelo, etc. constituíram o modelo de novo visual masculino, uma nova alternativa à moda convencional, uma legitimação do "solto e casual". Tubbs, por outro lado, transformou-se em um ícone do meticulosamente elegante, com seu Vero Uomo transpassado, gravatas italianas estreitas, sapatos de bom gosto, brinco da última moda e um jeito *nouveau-cool*. Os colaboradores, Zito e Switek, com as camisas havaianas largas, calças coloridas, avessos à alta moda, são modelos de um modo de ser e vestir mais informal, enquanto as mulheres, Gina e Trudy, estão constantemente mudando de roupa, de corte de cabelo e aparência, validando a constante mudança e reconstrução da imagem e da aparência.

174 Hesitamos em usar a terminologia "posições de sujeito" pois não acreditamos na existência de coisas como "sujeito", mas sim que a noção de *sujetto* é uma ficção de construção puramente ideológica e social. No entanto, como a cultura da mídia realmente produz *posições* com as quais o público é convidado ou induzido a identificar-se, utilizamos a expressão "posições de sujeito" nesse sentido, de descrever identidades, papéis, aparências ou imagens fixados pelos modelos ou pelos discursos da mídia.

O horizonte social de *Miami Vice* é a sociedade materialista e consumista da década de 1980 e a ênfase reaganista na riqueza, na prosperidade, na moda, no estilo e no visual. Naquela época, uma nova cultura definia a identidade em termos de imagem. *Miami Vice*, com suas imagens e histórias, transcodificava esses discursos da moda e da identidade, influenciando, por sua vez, a moda, o estilo e o visual da época. Efeito *Miami Vice*: passa a estar por dentro todo aquele que usar um estilo mais casual, mudando constantemente de aparência e imagem. Don Johnson e outros atores do programa transformaram-se em ícones da moda e modelos de papéis sociais, e o programa promoveu um visual *high-tech* cheio de *glamour* que sintetizava propaganda e técnicas de TV, combinando imagens deslumbrantes com edição ágil, trilhas e segundos-planos intensamente emocionais.

Crockett, Tubbs e colegas são, sem dúvida, modelos para homens, mulheres e adolescentes brancos, negros e hispânicos, enquanto os delinquentes retratados fornecem identidades criminosas. Portanto, projetam-se com grande especificidade modelos de papéis sexuais e sociais, bem como "posições de sujeito" bastante diferentes das imagens de sexo, raça e classe usuais no panorama típico da mídia e da televisão. De modo geral, *Miami Vice* põe seu espectador em posição de identificação com um estilo de vida próspero e em ascensão, por meio da projeção de imagens de uma sociedade próspera, consumista e tecnológica. Suas imagens icônicas de arranha-céus, casas luxuosas, mulheres e carros possantes e caros, além das caríssimas e ambíguas mercadorias representadas pelas drogas e pela prostituição, produzem imagens de riqueza e alto nível de consumo que põem os espectadores em posição de invejar a opulência e o poder dos vilões ao mesmo tempo em que se identificam com o estilo de vida, a personalidade e o comportamento dos heróis. O desafio enfrentado por *Miami Vice* é apresentar os policiais "bonzinhos" em papéis mais adequados e invejáveis do que os dos "malvados" traficantes do submundo endinheirado do crime que, em certo sentido, vivem fora da fantasia do capitalismo desenfreado.

O programa também convida os espectadores a identificar-se com um estilo de vida ágil e móvel que focaliza o lazer consumista e emocionante. As icônicas imagens da abertura apresentam uma lancha atravessando o oceano enquanto na sua esteira as ondas azuis e brancas pulsam num ritmo musical vivaz; há um corte, e as imagens focalizam pássaros exóticos, mulheres sensuais, competições esportivas, corridas de cavalo e de cães e outras imagens de lazer, usando a próspera Miami como pano de fundo. Essas imagens de abertura são fruto de um trabalho de edição competente que transmitem a sensação de velocidade e mobilidade; convites irrecusáveis a viver perigosamente e a fazer parte do mundo dos ricos. O programa em si demonstrará então de que modo os indivíduos entram nessa utopia do lazer e encontram boa vida em seus espetáculos e engodos.

A medida que as narrativas se desenrolam, *Miami Vice* apresenta algumas visões reveladoras sobre a problemática da identidade nas sociedades capitalistas tecnológicas contemporâneas. As principais personagens (Crockett, Tubbs e o chefe Castillo) têm múltiplas identidades e diferentes passados que entrecruzam de maneiras instáveis o presente. Em cada caso, a identidade deles é fragmentada e instável, diferente e distintiva em cada personagem, mas sempre sujeita a mudanças dramáticas. Crockett é apresentado como um ex-craque de futebol, veterano do Vietnã e homem acostumado com o submundo do crime e da droga. Seu apelido, "Sonny", codifica-o como um ícone da juventude, enquanto o seu sobrenome "Crockett" evoca uma imagem de herói, um dos heróis do Alamo, Davy Crockett, objeto de uma minissérie de muito sucesso produzida pela Disney na década de 1950 e representado por John Wayne em *The Alamo* em 1960. Ao contrário de Davy, burguês insensível, Sonny é apresentado como alguém que já foi casado e se divorciou, e vários episódios o mostram com a ex-mulher e o filho, embora esses encontros não sejam frequentes e com eles ele não acabe adquirindo uma identidade real e duradoura como pai ou marido na série.

Ao contrário, Crockett tem vários relacionamentos, é relativamente desestruturado e está sujeito a rápidas mudanças. Nos primeiros episódios, nós o vemos envolvido com a colega Gina e também com uma arquiteta elegante, uma aeromoça que morre de superdose de droga e uma médica que também é viciada. Essas relações foram apresentadas em episódios únicos nos quais o relacionamento se desintegra e nunca mais reaparece (as duas amantes envolvidas com drogas morreram). No período de 1987-1988, Crockett casa-se com uma cantora de *rock* muito popular que ele tinha por missão proteger (interpretada pela cantora escocesa Sheena Easton), mas ela logo desaparece numa turnê aparentemente interminável, e quando recebe um tiro e está para morrer ("A Bullet for Crockett", 1988), não é possível salvá-la, e apenas seus colegas estão ali para assistir à sua morte: sucedâneo de família cada vez mais comum no mundo da TV, uma vez que os índices de divórcios são galopantes no mundo da realidade.

Tubbs, ao contrário, é apresentado como um policial negro conhecedor das ruas que vai morar em Nova York depois que seu irmão é alvejado e vai a Miami em busca do assassino dele; decide ficar e une-se a Crockett. Seu nome é Ricardo Tubbs, cognome Rico, e sua pele escura, porém matizada, codifica-o como descendente de várias raças. Ele raramente fala sobre o passado e vive um perpétuo presente, ligado intimamente apenas ao sócio Crockett. O chefe Castillo, assim como Crockett, é também veterano do Vietnã e trabalhou para a Drug Enforcement Agency na Tailândia, onde se casou e perdeu a mulher numa batalha contra um chefe das drogas. Ele acreditava que ela estivesse morta, mas um dia ela chega a Miami com o chefe das drogas ("Golden Triangle", 1985); Castillo fica sabendo que ela

agora está casada e feliz, mas que na verdade foi seqüestrada e está como refém do traficante, que ameaça matar seu marido se ela o deixar ou o trair. Depois que Castillo resgata a mulher, com um desfecho inspirado em *Casablanca*, despede-se dela e do marido no fim do episódio.

Castillo é mostrado como o patriarca protetor, indivíduo independente, contido e fechado que se define pela moralidade de suas ações. Constitui a identidade mais estável de *Miami Vice* e representa a figura do eu autônomo com identidade pessoal forte e firme. No entanto, também é apresentado como um homem de grande paixão e emoções intensas constantemente reprimidas, produzindo-se a imagem de um fogo lento que pode explodir a qualquer momento em violência e caos, figura cujos limites morais cuidadosamente construídos podem desfazer-se a qualquer momento: figura silenciosa e trágica que poderia facilmente cair no mundo mais caótico da violência e do nihilismo que ameaça todos os limites de identidades no mundo instável e frágil de *Miami Vice*.

Crockett e Tubbs, ao contrário de Castillo, estão constantemente mudando de aparência, estilo e comportamento. No início da temporada 1988-1989, Crockett apareceu de cabelos até os ombros, às vezes preso em rabo-de-cavalo, enquanto Tubbs aparecia de barba espessa; tudo isso desapareceu na temporada seguinte. A estabilidade das identidades dos policiais em *Miami Vice* é explorada num roteiro que utiliza suas múltiplas identidades como policiais e pseudodelinqüentes do submundo. Ambos desempenham papéis secretos; Crockett mora num barco de luxo, fazendo-se passar por traficante, com o nome de Sonny Burnett, enquanto Tubbs assume o papel do comprador/traficante Ricardo Cooper, ora com personalidade jamaicana, ora caribenha, enquanto aparece outras vezes como um negro marginal da cidade. Seria de se imaginar que logo corresse boato de que "Burnett" era "na verdade" o policial "Crockett", e que os vários criminosos "representados" por Tubbs eram "na verdade" máscaras para o policial "Tubbs". No entanto, programa após programa, Crockett e Tubbs vão assumindo suas identidades de criminosos e deslizando do bondoso ao malvado com a mesma facilidade com que se troca de camisa.¹⁷⁵ Essas duplicidades dão indícios da artificialidade da identidade, de que a identidade é construída e não dada, de que é uma questão de escolha, estilo e comportamento, e não uma qua-

¹⁷⁵ Essa identidade dúplice dos policiais enganou Gitlin (1987), que disse: "o espectador precisa engolir que dois policiais de Miami (salário líquido em 1985: US\$429 por semana) conseguem, tranquilamente, arcar com o que há de mais novo e vistoso em matéria de carro e roupa" (1987: 152); afirma também que os policiais apresentam "traços de banditismo" (ibid.: 153). Ele deixou de atentar para o roteiro, segundo o qual eles devem assumir identidades secretas, de participantes do submundo da droga, o que é explicitado no primeiro filme da série (disponível em vídeo) e em muitos outros episódios.

lidade moral ou psicológica intrínseca. Também indica que a identidade é um jogo que se joga, que é possível trocá-la facilmente.

A identidade pós-moderna, então, é constituída teatralmente pela representação de papéis e pela construção de imagens. Enquanto o lugar da identidade moderna girava em torno da profissão e da função na esfera pública (ou familiar), a identidade pós-moderna gira em torno do lazer e está centrada na aparência, na imagem e no consumo. A identidade moderna era um negócio sério que implicava escolhas fundamentais capazes de definir quem somos (profissão, família, identificações políticas, etc); enquanto a identidade pós-moderna é uma função do lazer e baseia-se no jogo, no ludíbrio, para a produção de uma imagem. A noção de "jogador"* - central na construção da identidade em *Miami Vice* - dá-nos a chave da natureza da identidade pós-moderna. O "jogador" conhece as regras do jogo e as jogadas e age de acordo com elas. O jogador joga com as convenções sociais e muitas vezes as despreza; tenta distinguir-se por meio de atividades ritualizadas, da jogatina, dos esportes, do tráfico e do uso de drogas, do ato sexual ou de outros passatempos ou atividades sociais. O jogador "torna-se alguém" quando é bem-sucedido e obtém identidade por meio da admiração e do respeito de outros jogadores.

Um dos princípios estruturantes de *Miami Vice* aponta para uma dicotomia esquizóide na construção da identidade das duas principais personagens, o que, a nosso ver, é indício de tensões dentro da construção de identidades na nossa época. Como notamos, Crockett e Tubbs representam ao mesmo tempo policiais e delinqüentes em muitos episódios, agindo como criminosos para prender os "verdadeiros" delinqüentes. Na temporada de 1988-1989, os roteiros jogavam com essa dupla identidade, uma vez que Crockett resvalava esquizofrenicamente de Burnett para Crockett e deste para aquele. O argumento sugere que é fácil incidir ou transformar-se no papel desempenhado, e que a construção da identidade hoje em dia é algo extremamente tênue e frágil. O suspense foi construído em torno da questão "Crockett" pode continuar sendo 'Crockett' ou de repente se tornaria 'Burnett'". A moral parece querer dizer que, quando mudamos de identidade à vontade, podemos perder o controle, podemos cair num conflito e numa divisão patológica, ficar incapacitados para a autonomia de pensamento e ação.

Portanto, está claro que a identidade pós-moderna tende mais a ser construída a partir de imagens de lazer e consumo do que as identidades

* Aqui convém esclarecer todas as noções que o autor pretende transmitir com a palavra "player" e que não podem ser indicadas com uma palavra só em português. Em inglês, "player" tem as seguintes acepções principais: jogador, ator, intérprete (de instrumento musical) e, na gíria, delinqüente (sentido este com que aparecerá no próximo parágrafo). Em português, somos obrigados a nos restringir ao termo "jogador". (N.T.)

modernas, e que tende a ser mais instável e sujeita a mudanças. Tanto a identidade moderna quanto a pós-moderna contêm certo nível de reflexividade, a consciência de que a identidade é escolhida e construída, porém, na sociedade contemporânea, pode ser mais "natural" trocar de identidade, mudar conforme os ventos volúveis da moda. Embora isso produza uma erosão da individualidade e aumente o conformismo social (aos modelos contemporâneos de identidade), existe algum potencial positivo nesse retrato pós-moderno da identidade como construto artificial. Porque tal noção de identidade indica que sempre é possível mudar de vida, que a identidade sempre pode ser reconstruída e que somos livres para nos transformarmos e nos produzirmos conforme nossa escolha.

Podem ser interessantes contrapor essa noção de identidades múltiplas, escolhidas e descartáveis da pós-modernidade com as imagens mais tradicionais de policiais que tinham identidades "modernas" bem diferentes, com "posições de sujeito" bem distintas. Em *Dragnet* (1951-9 e 1967-70), o sargento Friday, interpretado por Jack Webb, era o modelo de personalidade rigorosa, moralista, ascética e autoritária, enquanto o Elliot Ness de Robert Stack, em *Os Intocáveis* (1959-63), era literalmente intocável e incorruptível por mulheres ou criminosos. Ambos eram figuras extremamente rígidas e autoritárias, sem aparência de vida pessoal, individualidade ou traços complexos de personalidade. O chefe na série *FBI* (1965-74) também era bem impessoal, sem identidade distintiva, o que também ocorria com os policiais das séries da década de 1950, como *Patrulha rodoviária*, *M Squad* e *Cidade Nova*.

Nas décadas de 1960 e 1970 começaram a aparecer policiais mais "pessoalizáveis" como Colombo, Kojak, Baretta, Starsky e Hutch. Mas estes também tinham identidades relativamente fixas, facilmente distinguíveis pelos traços, pelas marcas de individualidade. Os métodos de interrogatório arrastados, despreziosos e matreiros de Colombo, as táticas de macho valentão de Kojak, a identificação de Baretta com o povo miúdo e o ódio dos criminosos que prejudicavam a "sua" gente, e as explosões de furor moral de Starsky e Hutch conferiam a esses policiais identidades estáveis e familiares - mais individualizadas do que os anteriores, mas também substanciais e fixas. Essa estabilidade já não é visível em *Miami Vice*, em que Crockett e Tubbs diversificam cortes de cabelos e aparências e assumem papéis e condutas diferentes de um programa para outro, de uma temporada para outra.

Embora nas figuras de Crockett e Tubbs, de *Miami Vice*, a identidade seja instável, fluida, fragmentária, desconexa, múltipla, aberta e sujeita a transformações drásticas, assim mesmo privilegia certas posturas masculinistas. De modo particular, a identidade machista é valorizada em toda a série. Crockett, Tubbs e Castillo são acima de tudo machos, e seus subordina-

dos de ambos os sexos imitam seu comportamento. O espectador, portanto, é posto na posição de considerar desejável o comportamento agressivo, masculinista e, com muita frequência, sexista; dessa forma, o indivíduo "macho" é privilegiado como o modelo mais invejável. As duas mulheres policiais - Trudy e Gina - muitas vezes recebem a missão de agirem como prostitutas ou de seduzirem criminosos, sendo então apresentadas em estereótipos negativos de meretrizes e sedutoras; frequentemente acabam em situações de perigo e precisam ser salvas pelos policiais homens. Quando têm permissão para mostrar sua própria subjetividade, acabam nas malhas de criminosos, como no episódio intitulado "When Irish Eyes are Shining" (1985), em que Gina se apaixona por um sujeito inescrupuloso do IRA. As mulheres policiais são apresentadas de maneira mais positiva ao assumirem comportamento masculino agressivo, como quando Gina acerta os pistoleiros do IRA ou Trudy atira num criminoso particularmente desprezível com o qual foram obrigadas a dormir numa missão secreta. Esse comportamento masculino reproduz as imagens de mulheres guerreiras cada vez mais frequentes nos fins da década de 1970 e na década de 1980 (*Alien*, *Aliens*, *Mulher Maravilha*, *Sheena*). Nesse quadro ideológico, portanto, igualdade significa oportunidade igual de matar, ser uma mulher guerreira igual a um homem guerreiro no campo da agressividade primitiva.

A série é inegavelmente racista, pois privilegia o homem branco Crockett como sujeito de poder e objeto de desejo, como centro em torno do qual gira a maioria das narrativas. Em janeiro de 1989, a NBC dedicou seu horário nobre das sextas-feiras ao programa "Three for Crockett", apresentando três episódios inteiros centrados na figura masculina branca. Em termos de construção de imagem, o branco também é a cor privilegiada: Crockett frequentemente usa paletó branco, dirige carro branco, faz farras em areias brancas e vai atrás de lindas mulheres brancas. O preto - como no melodrama tradicional - é qualificado como lugar de perigo, mistério, incerteza e mal. Alguns episódios usaram panos de fundo noturnos, negros, ameaçadores, nos quais as formas e as figuras luminosas são privilegiadas como índice positivo contra o fundo escuro desvalorizado.

No entanto, a amizade entre o branco Crockett e o negro Tubbs - interpretada por alguns críticos como claramente homoerótica (Butler 1985) - representa uma das mais impressionantes imagens de amizade e inter-racial na história da televisão, e Tubbs e Castillo constituem duas das imagens mais positivas de negros já surgidas. Por outro lado, enquanto Tubbs e Castillo sem dúvida representam modelos positivos para jovens negros e hispânicos, na maioria das vezes são extremamente negativas as imagens que aparecem na série de negros, hispânicos e de gente do Terceiro Mundo. Dois informantes que aparecem em muitos episódios - o cubano Izzie e o negro Noogie - são estereótipos dos malandros hispânicos e ne-

gros, modelos impróprios contra os quais Tubbs e Castillo se definem. Dois policiais negros foram apresentados em papéis coadjuvantes: um antipático de Nova York e outro, agente federal do narcotráfico, ostensivamente agressivo e incompetente; eles também representam a antítese do profissional negro ideal. Os criminosos também são estereotipados como gente de cor a desempenhar papéis convencionais: traficantes, chefes de bandos, prostitutas, contrabandistas de armas, etc., gente predominantemente degenerada, sem princípios, perigosa e violenta.

As cenas do Terceiro Mundo são também apresentadas de modo negativo como locais de corrupção, violência e de várias formas de mal; essas emanações negativas da alteridade, tipo "coração das trevas", são mostradas como uma ameaça à utopia de Miami com sua prosperidade fácil e sua facilidade de ascensão social. O lumpemproletariado dos EUA, por outro lado, raramente é mostrado, embora alguns episódios tenham apresentado imagens cruas dos guetos; um deles, de 1986, retrata realisticamente os problemas dos negros que vivem nos guetos, na história de um jovem atleta negro incapaz de escapar à violência e à degradação do gueto.

Na verdade, há alguns aspectos socialmente críticos e progressistas na série. Em certo sentido, o "vício" retratado é, em grande parte, o vício do capitalismo tanto quanto o vício de Miami. Ao mesmo tempo que Miami é o lugar do crime sem freios, também é o lugar da "livre empresa" sem freios, e o tráfico de droga é o máximo em termos de acúmulo de capital por altos lucros, visto que a droga representa o sonho ultracapitalista de mercadoria produzida a baixo custo e vendida com lucros astronômicos. Um cheffão da droga que aparece no episódio de 1985, intitulado "The Golden Triangle", afirma que a droga "não é diferente da tapioca ou do minério de estanho que chega da Malásia. É simplesmente uma mercadoria para a qual existe demanda". Na verdade, essa série é uma das poucas que apresenta imagens críticas do capitalismo. Outro episódio, intitulado "The Prodigal Son" (1985), mostra Julien Beck, empresário do *Living Theater*, no papel de banqueiro nova-iorquino; numa reunião com os chefões da droga, o banqueiro afirma que a comunidade financeira favorecia a continuação do comércio da droga para que este a ajudasse a recuperar os empréstimos feitos aos países do Terceiro Mundo, para os quais as drogas constituíam uma das poucas exportações rentáveis. Neste e em outros episódios existe, portanto, uma ligeira crítica social.¹⁷⁶

Assim como Balzac e Brecht, *Miami Vice* associa riqueza com crime, empresa capitalista com criminalidade. Por outro lado, a glamourização do crime também enaltece o capitalismo todo-poderoso, de tal modo que a

equivalência entre crime e altas finanças é muito ambígua - ambigüidade que percorre toda a série e constitui a identidade pós-moderna como algo ambivalente que está além dos modelos tradicionais de "bem" e "mal". Isto porque na cultura da mídia e na sociedade a identidade muitas vezes é construída *contrariamente* às convenções e à moralidade dominantes; portanto, há algo de amoral ou moralmente ameaçador no eu pós-moderno fluido, múltiplo e sujeito a rápidas mudanças. Dessa perspectiva, Crockett é um herói extremamente ambivalente para a cultura americana: com frequência sua barba está por fazer, ele nunca usa gravata e muitas vezes anda sem meias; é sexualmente promíscuo e está sempre revertendo para o papel clandestino de "Burnett", em que interpreta com prazer o "jogador" sempre disposto a fazer qualquer coisa por alguns dólares.

No entanto, *Miami Vice* não é um programa realmente niilista nem enaltecedor do crime. Assim como o tradicional gênero "filme de gangster" do cinema hollywoodiano (ver Warshaw, 1962), a série pode ser interpretada como um conto moralizador: mostra que quem ultrapassa os limites aceitáveis em busca de riqueza e poder está fadado à queda. Assim como o gênero do filme de gangster, *Miami Vice* tem forte atração pelo submundo do crime e põe em cena o jogo de paixões primitivas da livre empresa capitalista: devoção a qualquer custo ao acúmulo de capital. Assim, *Miami Vice* identifica as posturas ultracapitalistas como um dos apetites ávidos e incontroláveis e com a agressão violenta que leva inevitavelmente à morte e à destruição.

Apesar disso, as imagens da grande riqueza dos criminosos são tão atraentes e sedutoras que a série em si é moralmente ambivalente, revestindo de valor positivo tanto a identidade profissional dos policiais quanto a identidade delinqüente dos criminosos - ambivalência intensificada pela duplicidade de identidades de Crockett e Tubbs, que desempenham papéis de criminosos abastados e de policiais no mesmo episódio. Essa ambivalência talvez intensifique o tipo de relativismo que certos teóricos pós-modernos afirmam ser sintomático da condição contemporânea. A série também põe à mosira e reforça tendências da sociedade contemporânea a adotar múltiplas identidades, a trocar de identidade e aparência do mesmo modo como se troca de roupa, trabalho ou moradia. Essa análise de *Miami Vice* indica, na verdade, que a imagem, a aparência e o modo de ser são componentes fundamentais da cultura pós-moderna e da identidade pós-moderna.

Por conseguinte, *Miami Vice* põe à mostra a maneira como a identidade é constituída na sociedade contemporânea por meio da imagem e do modo de ser, indicando que tal modo de identidade é extremamente fluida, múltipla, móvel e transitória. Contudo, tentamos mostrar que certas imagens da moda, do sexo e do modo de ser estão vinculadas a determinados teores e valores e, assim, constituem determinadas modalidades e formas

176 Para mais exemplos de algumas mensagens políticas progressistas na série, ver Best e Kellner, 1987.

de identidade. Da mesma maneira, as imagens e as narrativas da cultura da mídia também estão saturadas de ideologia e valores, de tal sorte que a identidade nas sociedades contemporâneas podem (ainda) ser interpretadas como um constructo ideológico, como um meio pelo qual a cultura age no sentido de produzir "posições de sujeito" que reproduzam valores e modos de vida capitalistas e masculinistas dominantes.

Em todo este livro, temos tentado resgatar uma crítica da ideologia marxista, feminista e multiculturalista em oposição ao formalismo pós-moderno que abstrai o conteúdo ideológico das imagens e dos espetáculos e que postula a destruição do significado e da identidade no *mediascâpe* pós-moderno. Contrariando esse modo de agir, afirmamos que, ao invés de desaparecer na sociedade contemporânea, a identidade está sendo reconstruída e redefinida; temos tentado mostrar a pertinência e a importância das teorias que se atêm a determinadas posturas ideológicas e a modos específicos de formação da identidade para ajudar a elucidar esses processos. Portanto, embora o eu moderno muitas vezes assumisse múltiplas identidades, a necessidade de escolha e a instabilidade de uma identidade construída muitas vezes produzia ansiedade. Além do mais, a identidade estável e substancial - ainda que fruto da reflexão e da livre escolha - era pelo menos um objetivo normativo para o eu moderno, tipo de identidade estável claramente observável nos heróis de televisão da década de 1950 até 1970. A rápida transformação da identidade em *Miami Vice*, por outro lado, indica que o eu pós-moderno aceita e afirma identidades múltiplas e imutáveis. Assim, hoje a identidade torna-se um jogo de livre escolha, uma representação teatral do eu, em que ele é capaz de apresentar-se numa grande variedade de papéis, imagens e atividades sem se preocupar muito com as modificações, as transformações e as mudanças drásticas.

Essa análise levaria a crer que aquilo que se pode chamar de identidade pós-moderna é uma extensão das identidades múltiplas livremente escolhidas do eu moderno que aceita e afirma uma condição instável e rapidamente mutável. Contudo, precisamente essa condição de multiplicidade de escolhas era um problema para o eu moderno, produzindo ansiedade e crise de identidade. Para o eu pós-moderno, porém, a ansiedade supostamente desaparece pela imersão em fragmentos eufóricos de experiência e em freqüentes mudanças de imagens e identidades. No entanto, não iríamos tão longe quanto Jameson (1984: 62f.) na afirmação de que a ansiedade desaparece na cultura pós-moderna, nem negaríamos que as crises de identidade ainda ocorrem e freqüentemente são agudas (um amigo psiquiatra disse-me que hoje em dia a confusão de sexo é especialmente aguda entre os adolescentes, que se sentem profundamente atraídos por figuras andróginas como Boy George e Michael Jackson e por figuras masculinas feminizadas como Prince ou por mulheres "machos" como Madonna). Na

verdade, quando a mudança de imagem e modo de ser é freqüente, há sempre ansiedade em relação à possibilidade de aceitação e validação por parte dos outros, por meio do reconhecimento da nova identidade.

No entanto, é possível pressupor na formação das identidades a existência de uma mudança graças à qual os eus pós-modernos estão se tornando mais múltiplos, transitórios e abertos. Para Jameson (1984: 76), a figura de David Bowie olhando fascinado para uma pilha de televisores constituiu uma imagem privilegiada do eu pós-moderno - imagem à qual poderíamos acrescentar figuras de outros habituais trocadores de canais, dos que vão passando rapidamente de um canal para outro, de um cenário a outro; ou a figura do maníaco do computador, sempre ligado a um modem, trocando de jogo a todo momento, indo a bancos de dados e BBS, voltando a seus sistemas de processamento de texto, figura do novo eu pós-moderno dos terminais de computador. Além disso, há indícios antecipatórios na perpétua possibilidade de ser capaz de mudar de eu e de identidade, de ir de uma identidade a outra, de deleitar-se no jogo de identidades múltiplas e plurais.

Em todo caso, seja qual for sua natureza - moderna ou pós-moderna - a identidade na sociedade contemporânea é cada vez mais mediada pela mídia que, com suas imagens, fornece moldes e ideais para a modelagem da identidade pessoal. Astros como os policiais de *Miami Vice* ou certas megastrelas como Michael Jackson ou Madonna também constituem modelos de identidade por meio da construção de uma aparência, de uma imagem e de um modo de ser. A publicidade também fornece modelos de identidade; nas próximas páginas, pretendemos mostrar como alguns anúncios de cigarro apresentam figuras representativas da drástica mudança ocorrida na natureza e na substância da identidade pessoal na sociedade contemporânea. Depois de um exame dessas produções, tiraremos algumas conclusões provisórias sobre identidade e pós-modernidade.

AS IMAGENS DA PUBLICIDADE

Assim como ocorre com as narrativas da televisão, pode-se dizer que a publicidade também põe à disposição alguns equivalentes funcionais do mito. Do mesmo modo que os mitos, as propagandas freqüentemente solucionam contradições sociais, fornecem modelos de identidade e enaltecem a ordem social vigente. Barthes (1972 [1957]) percebeu que a propaganda fornece um repertório de mitologias contemporâneas; no estudo que se segue, mostraremos de que modo as propagandas de cigarro contêm "posições de sujeito" e modelos de identificação carregados de códigos ideológicos. Assim como no estudo anterior, aqui argumentaremos - contrariando certo tipo de análise formal pós-moderna - que as imagens da cultura

da mídia são importantes tanto pelo modo como são construídas e tratadas formalmente quanto pelos significados e valores que transmitem. Por esse motivo, examinaremos alguns cartazes que, sendo muito conhecidos e facilmente encontráveis, prestam-se a uma análise crítica.

Os cartazes constituem um importante segmento do mundo da publicidade: 50% da receita do setor são destinados a vários tipos de meios impressos, enquanto 22% destinam-se à televisão. Passemos então, primeiramente, a alguns anúncios de cigarro, entre os quais os do Marlboro, cujo alvo é constituído sobretudo por homens, e os do Virginia Slims, que tentam convencer as mulheres de que é charmoso fumar e de que o produto anunciado é perfeito para a mulher "moderna" (ver ilustração ao lado).¹⁷⁷ As indústrias que atuam no setor do tabaco empreendem campanhas publicitárias cuja finalidade é associar seu produto a imagens positivas e invejáveis e a modelos de comportamento sexual. Assim, na década de 1950, a Marlboro fez uma campanha cujo objetivo era associar seu cigarro à masculinidade, vinculando o ato de fumar seu produto ao fato de ser "homem de verdade". O Marlboro era antes visto como um cigarro fraco para mulheres, e a campanha do "homem Marlboro" foi uma tentativa de conquistar o mercado masculino com imagens e personagens masculinos arquetípicos. Uma vez que a imagem do caubói representava um ícone facilmente identificável de masculinidade, independência e bravura, foi o símbolo preferido para a campanha. Mais tarde, o "homem Marlboro" passou a fazer parte do folclore americano e tornou-se um símbolo cultural facilmente identificável.

Tais imagens simbólicas na propaganda tentam criar uma associação entre os produtos oferecidos e certas características socialmente desejáveis e significativas, a fim de produzir a impressão de que é possível vir a ser certo tipo de pessoa (por exemplo, um "homem de verdade") comprando aquele produto (no caso, os cigarros Marlboro). Conseqüentemente, durante várias décadas, a Marlboro usou a figura do caubói como símbolo de masculinidade e personagem central de seus anúncios. Numa cultura pós-moderna da imagem, os indivíduos haurem realmente a sua identidade dessas figuras; portanto, a propaganda torna-se um mecanismo importante e geralmente negligenciado de socialização, além de ser um meio de controlar a demanda do consumidor.

A publicidade forma sistemas textuais com componentes básicos inter-relacionados de tal maneira que apresentem o produto sob luzes positivas. Os principais componentes dos clássicos anúncios da Marlboro são a

177 O método de leitura de anúncios e de interpretação da propaganda que se segue devemos à obra de Robert Goldman (1992) e a seu trabalho feito em colaboração com Steve Papson (no prelo).



conjunção entre natureza, caubói, cavalos e cigarro (ver figura 1). Esse sistema associa o cigarro Marlboro com masculinidade, poder e natureza. Note-se, porém, que no anúncio da figura 2, o tamanho dos caubóis diminui, sobrepulado pelas imagens do deserto e do céu. Enquanto nas primeiras propagandas o "homem Marlboro" avultava no centro do quadro, agora o que se ressalta são as imagens da natureza. Por que essa mudança?

Todas as propagandas são textos sociais que respondem a desenvolvimentos fundamentais do período em que elas aparecem. Durante a década de 1980, foram muito divulgadas na mídia informações sobre os riscos do tabagismo para a saúde - e passou a ser obrigatório incluir na parte de baixo do anúncio a advertência de que "fumar é prejudicial à saúde". Como reação a esse ataque, os anúncios da Marlboro passaram a apresentar imagens de uma natureza limpa, pura e saudável, como se fosse "natural" fumar, como se o cigarro fosse um produto saudável e "natural", uma emanção da natureza benigna e hígida. O anúncio, na realidade, apregoa o *Marlboro Lights*, e uma de suas legendas descreve o produto como um "cigarro com baixo teor de alcatrão". As próprias imagens ostentadas por muitos anúncios da marca na década de 1980 eram "leves", brancas, verdejantes, nevadas, arejadas. Por meio do processo de metonímia ou de associação contígua, a propaganda tenta associar o cigarro a desertos "*lights*", "naturais" e saudáveis, à neve clara, a cavalos, caubóis, árvores e céus limpos, como se todos eles fossem produtos "naturais" correlatos, compartilhando as características da "natureza", encobrendo-se, assim, o fato de que o cigarro é um produto artificial e sintético, cheio de pesticidas, conservantes e outros produtos químicos perigosos.¹⁷⁸

178 De todas as plantas, a folha do tabaco é o que há de mais doce e saboroso... para os insetos; por isso, para que elas não sejam devoradas, é preciso usar grande quantidade de pesticidas. Os fabricantes de cigarro usam produtos químicos para produzir sabor e odor característicos do produto e conservantes para impedir que ele se deteriore. São utilizados outros produtos químicos para controlar o processo de combustão e filtrar o alcatrão e a nicotina. Embora a publicidade aponte estes últimos como os mais perigosos, na realidade, os pesticidas, os produtos químicos e os conservantes podem ser mais letais. É um escândalo que o cigarro seja um dos produtos menos controlados nos Estados Unidos (os países da Europa, por exemplo, controlam rigidamente os pesticidas usados no plantio do tabaco e os produtos sintéticos usados na produção do cigarro).

As experiências patrocinadas pelo governo para verificar os efeitos do tabagismo usam cigarros genéricos que podem não ter os produtos químicos e os conservantes utilizados pelas várias marcas; por isso, na realidade, o governo americano nunca fez nenhum estudo importante sobre os perigos do tabagismo que fosse cientificamente preciso. Os meios de comunicação mais importantes, muitos dos quais fazem parte de conglomerados que têm grandes interesses na indústria do cigarro, ou cujos rendimentos dependem da propaganda dessa indústria, de fato, nunca se dispuseram a expor ao público os verdadeiros perigos do cigarro e o escandaloso descaso dessa questão por parte

Portanto, as imagens da natureza salubre são uma mitologia no sentido de Barthes (1972), ou seja, tentam encobrir a imagem do perigo que o tabagismo representa para a saúde. O anúncio da Marlboro também se inspira em imagens tradicionais (caubói), no trabalho duro, no trato dos animais e em outras características desejáveis, como se fumar fosse uma atividade nobre, metonimicamente equivalente a essas outras atividades sociais positivas. As imagens, os textos e o produto mostrados nos anúncios camuflam, então, as contradições entre o trabalho "pesado" e o cigarro "leve", entre a cena "natural" e o produto "artificial", entre os cenários gratos e salubres dos *outdoors* e a atividade ingrata e insalubre de fumar, e entre a masculinidade rude do homem Marlboro e o cigarro suave, originalmente destinado a mulheres. De fato, esta última contradição pode ser explicada pela estratégia de *marketing* que consiste em sugerir aos homens que eles podem ser ao mesmo tempo extremamente masculinos, como o homem Marlboro, e fumar um cigarro (supostamente) "mais saudável", enquanto também apela para as mulheres masculinizadas que talvez apreciem um cigarro "de homem" que também é "mais suave" e "mais saudável", como se espera que sejam os cigarros para mulheres.

Em 1983, o anúncio da Virginia Slims, que se vê na figura 3, tenta, de maneira semelhante, associar o seu produto a características socialmente valorizadas, oferecendo "posições de sujeito" com as quais as mulheres possam identificar-se. Classicamente, o seu sistema textual inclui uma vinheta no topo e, logo abaixo, uma foto da mulher "Virginia Slims" perto de um maço de cigarros em posição proeminente. No exemplo ilustrado, o topo do anúncio mostra um quadro com imagens e mensagens narrativas, ligadas às mudanças na situação das mulheres retratadas, através de uma contraposição com a mulher "moderna" mostrada abaixo. A legenda situada logo abaixo do quadro, que mostra sessões separadas de exercícios para "eles" e para "elas" no ano de 1903, contém o conhecido *slogan* do Virginia Slims, "O caminho foi longo, mocinha". Essa legenda, associada à mulher Virginia Slims ao lado do maço de cigarros, tem uma conotação de progresso, o que vincula metonimicamente a marca do cigarro com a "mulher progressista" e a vida "moderna". Nesse anúncio, são os vínculos e os nexos entre as partes que estabelecem a mensagem capaz de associar a marca Virginia Slims à idéia de progresso. O anúncio diz às mulheres que é progres-

do governo e da mídia nos Estados Unidos. O vício do cigarro é, portanto, algo muito instrutivo em termos de perigos não advertidos e de elementos destrutivos na sociedade de consumo, bem como dos modos como esses perigos são encobertos. (As informações que temos sobre a indústria do cigarro provêm de uma entrevista de televisão "Alternative Views" que, juntamente com Frank Morrow, fizemos com Bill Drake sobre a pesquisa que comporá seu próximo livro sobre os perigos do cigarro.)

sista e socialmente valorizado fumar, e associa a marca a modernidade, progresso social e esbelteza, outro traço social desejado.

De fato, a marca Lucky Strike realizou uma campanha publicitária de grande sucesso na década de 1930 em que associava tabagismo e emagrecimento ("Pegue um Lucky, em vez de pegar uma bala!"), e o Virginia Slims vale-se dessa tradição que está embutida no próprio nome do produto. Deve-se notar também que esse cigarro é da variedade "Lights" e que, assim como no caso do Marlboro, sua propaganda tenta associar o produto com a saúde e o bem-estar. O sorriso aberto no rosto da mulher também tenta vincular o produto à felicidade e à satisfação pessoal, lutando contra a associação do tabagismo com o sentimento de culpa e o perigo para a saúde. A imagem da mulher esguia, por sua vez, associada à suavidade e à leveza, não só estabelece uma ligação entre o produto e certas características sociais desejáveis, mas também promove o ideal de esbelteza como tipo de feminilidade.

No fim da década de 1980, a marca Capri anunciava seu produto como "o mais fino dos finos!", baseando-se na contínua e intensa associação entre esbelteza e feminilidade. A valorização do tabagismo e da esbelteza está longe de ser inócua e já contribuiu para provocar distúrbios alimentares e modismos em matéria de dietas e exercícios, além de um grande aumento na anorexia entre mulheres jovens e uma elevação no número de casos de câncer. Como mostra Judith Williamson (1978), a propaganda "interpela" os indivíduos e convida-os a identificar-se com produtos, imagens e comportamentos. Apresenta uma imagem utópica de novidade, sedução, sucesso e prestígio mediante a compra de certos bens. Oferece magicamente uma autotransformação e uma nova identidade, associando as mudanças de comportamento, modo de vestir e aparência do consumidor com uma metamorfose em nova pessoa. Por conseguinte, os indivíduos aprendem a identificar-se com valores, modelos e comportamentos sociais através da propaganda, que é, portanto, um importante instrumento de socialização ao mesmo tempo que determina a demanda do consumidor.

A propaganda vende produtos e visões de mundo por meio de imagens, retórica e *slogans* justapostos em anúncios nos quais são postos em ação tremendos recursos artísticos, psicológicos e mercadológicos. Tais anúncios expressam e reforçam imagens dominantes de sexo, pondo homens e mulheres em posições de sujeito bem específicas. Um anúncio do Virginia Slims feito em 1988 (figura 4) revela, de fato, que durante aquela década foi grande a transformação na sua imagem de mulher e na estratégia usada para convencer as mulheres de que fumar está correto e é até "progressista" e ultramoderno. Essa mudança indica uma transformação no poder relativo de homens e mulheres e revela nestas últimas a existência de novas posições de sujeito validadas pela indústria cultural.

Mais uma vez a vinheta sépia do alto do anúncio contém uma imagem de mulher servindo um homem no ano de 1902; a pose cômica e o olhar irritado da mulher levam a crer que aquela servidão é indesejável, e o contraste com a mulher "Virginia Slims" (que agora usa botas, luvas e jaqueta de couro) sugere que as mulheres percorreram um longo caminho, enquanto o onipresente cigarro associa o progresso social com o direito da mulher de fumar em público. Dessa vez, está ausente o conhecido *slogan*, "O caminho foi longo, mocinha", talvez porque a mulher retratada dificilmente toleraria ser descrita como "mocinha" e também porque alguns grupos feministas protestaram contra a rotulação sexista e aviltante do *slogan*. É de se notar também a transformação da imagem de mulher no anúncio. Não se trata mais da sadia, sorridente e mimosa mocinha casadoira; agora ela é mais amigável, sensual, masculina, menos núbil. Os óculos escuros conotam a distância em relação ao olhar masculino que ela quer manter, e a jaqueta de couro com a insígnia militar conota a sua igualdade em relação aos homens, mostrando que ela é capaz de desempenhar papel masculino, que é mais autônoma e forte do que as mulheres do passado.

O anúncio de 1988 é bastante antipatriarcal e até expressa hostilidade em relação aos homens, pois o homem gordo, de óculos e bastos bigodes parece ligeiramente ridículo, enquanto se mostra que o progresso da mulher está sendo barrado por uma moda ridícula e por um papel social intolerável. A "nova" mulher Virginia Slims, porém, que domina completamente a cena, é símbolo de um estilo, do poder. Essa mulher forte pode, tranquilamente, segurar e fruir o falo (ou seja, o cigarro como signo do poder masculino acompanhado pela roupa masculina e pela insígnia militar) e funciona também como um ícone do *glamour* feminino. Esse anúncio vincula poder, charme e sexualidade, oferecendo um modelo de força feminina associada ao cigarro e ao tabagismo. A publicidade funciona em parte gerando insatisfação e oferecendo imagens de transformação, de nova identidade pessoal. Esse anúncio, em particular, promove a insatisfação com as imagens tradicionais e apresenta uma nova imagem de mulher mais poderosa, de um novo estilo de vida e de uma nova identidade para a fumante de Virginia Slims. Dessa maneira, as imagens associam os produtos anunciados com certas características socialmente desejáveis e transmitem mensagens referentes às vantagens simbólicas obtidas por aqueles que consomem o produto.

Embora as variedades *Lights* e *Ultra Lights* continuem sendo dominantes na marca Virginia Slims, essas características não são ressaltadas no cartaz de 1988 como costumavam ser, e o maço também não aparece. Sem dúvida, essa mulher "da pesada" contradiz a imagem de "leveza", e o anúncio, ao contrário, tem a conotação de poder e de (duvidoso) progresso para as mulheres, e não de leveza e esbelteza. No entanto, os cabelos loiros, ericados e soltos, os dentes perfeitos que conformam um sorriso condescen-

dente e, em especial, as entrepernas em posição sugestiva e convidativa são fatores que a codificam como símbolo de beleza e sexualidade, ainda que mais autônomas e fortes.

O que queremos mostrar é que precisamente as imagens veiculam as posições de sujeito e, portanto, aprender a ter visão crítica da cultura pós-moderna da imagem exige que se saiba ler de modo crítico essas imagens e desvendar as relações entre elas, os textos, as tendências sociais e os produtos da cultura comercial (Kellner, 1989d). A leitura que fizemos desses anúncios indica que a propaganda está tão preocupada em vender estilos de vida e identidades socialmente desejáveis, associados a seus produtos, quanto em vender o próprio produto - ou melhor, os publicitários utilizam construtos simbólicos com os quais o consumidor é convidado a identificar-se para tentar induzi-lo a usar o produto anunciado. Portanto, o homem Marlboro (isto é, o consumidor que fuma o cigarro) está fumando masculinidade e vigor natural tanto quanto um cigarro, enquanto a mulher Virginia Slims está exibindo modernidade, esbelteza e poder feminino quando acende o seu "slim".

Esse tipo de leitura da propaganda não só ajuda a resistir à manipulação mas também mostra que uma coisa tão aparentemente inócua quanto a propaganda pode revelar mudanças significativas nos modos e nos modelos de identidade. Por exemplo, os dois anúncios do Virginia Slims sugerem que pelo menos certo tipo de mulher (branca, de classe média alta e de classe superior) estava obtendo mais poder na sociedade, e que as mulheres em geral se sentiam atraídas por imagens mais fortes, autônomas e masculinas. As campanhas publicitárias tentam incorporar tais imagens para associar seus produtos com características socialmente desejáveis, e estas são ainda mais fomentadas à medida que os anúncios tentam promover seus produtos.¹⁷⁹

Uma comparação entre os anúncios do Marlboro feitos na década de 1980 e os anteriores também produz alguns interessantes resultados. Enquanto o centro da sua publicidade antes era o "homem Marlboro", que continua vigorando no começo da década de 1980, no fim da década os seres humanos desaparecem por completo de alguns anúncios, que projetam imagens puras da natureza hígida, associadas ao produto. A legenda "especialmente para os apreciadores do mentol", a insígnia verde, indicativa da presença de mentol no maço de cigarro, e o fundo azul e verde com árvores, relva e água, tudo isso

tenta incorporar ícones de saúde e natureza, como se esses cigarros "leves" de mentol protegessem o comprador dos riscos do tabagismo. Sem dúvida, essa transformação ocorrida nos anúncios do Marlboro indicam uma crescente preocupação com os problemas de saúde causados pelo cigarro, o que exigiu uma ênfase ainda maior na natureza. Entretanto, a ausência do caubói também poderia indicar a obsolescência do trabalhador braçal numa nova sociedade pós-moderna da informação e da prestação de serviços, na qual importantes setores da chamada "nova classe média" trabalham nas indústrias da produção e da manipulação de símbolos e imagens.

As imagens proeminentes de cavalos vigorosos do fim da década de 1980, porém, indicam que continuam valendo o desejo de poder e as fantasias de virilidade e masculinidade. A real impotência dos trabalhadores na sociedade capitalista atual, por sua vez, torna difícil apresentar imagens concretas do poder masculino que possam seduzir diversos tipos de fumantes do sexo masculino (e feminino). A eliminação da figura masculina também permite exercer influência sobre um espectro mais amplo de classes sociais e profissões, incluindo homens e mulheres que talvez respondam de forma mais positiva a imagens da natureza e de poder do que à figura até certo ponto, obsoleta do caubói. Além disso - e essas imagens são claramente polissêmicas e sujeitas a múltiplas leituras -, a nova ênfase no "maior frescor em embalagem *flip-flop*" não só se harmoniza com as imagens "refrescantes" do verde e da natureza, como também aponta para uma nova cultura hedonista do lazer na sociedade pós-moderna, com sua ênfase nos prazeres do consumo, do espetáculo e do refrigério. A menção ao frescor também constitui um novo tipo de legitimação do tabagismo como atividade refrescante (partirá do famoso *slogan* da Pepsi "a pausa que refresca?"), o que codifica uma atividade evidentemente perigosa como "refrescante" e, portanto, benéfica à saúde.

Além do mais, a ausência de figuras humanas nos anúncios do cigarro Marlboro do fim da década de 1980 poderia ser interpretada como sinal do apagamento do ser humano na sociedade pós-moderna, a crer-se na afirmação de Foucault de que numa nova episteme o próprio ser humano poderia ser varrido como um rosto desenhado na areia da praia (1970: 387). No entanto, o ser humano não pode ser tão facilmente apagado, e eis que, em 1989, numa nova campanha publicitária, voltaram não só as figuras humanas mas também o homem Marlboro em pessoa. Um dos anúncios apresenta um exemplo de nova estratégia publicitária que exige a produção de significados por parte do próprio consumidor, de forma muito semelhante a um texto modernista. Tais anúncios de página dupla retratam mãos gigantes (provavelmente do próprio homem Marlboro) segurando um par de luvas, com um cigarro entre dois dedos nodosos e curtidos pelas intempéries. A única legenda - além da mensagem obrigatória com a lista dos ingre-

179 Michael Schudson (1984) resume a literatura e os estudos que põem em xeque a eficácia da propaganda em conseguir realmente que os consumidores comprem os produtos; na verdade, a função da propaganda como divulgadora de ideologias, estilos, modelos e imagens para identificação é mais interessante para os estudos culturais, que devem vê-la como importante e poderoso legislador nesses campos.

dientes e as advertências sobre a saúde – diz “Venha para onde está o sabor”. Não há maço de cigarros nem nome algum. Em lugar disso, é preciso olhar com muita atenção para a inscrição em letras pequenas no próprio cigarro, para termos certeza da marca que está sendo anunciada.

Metade do anúncio está imerso na penumbra, da qual emergem apenas a legenda e os fragmentos de imagens de difícil decifração. A outra metade tem como centro as mãos nodosas, projetando, talvez, a mensagem subliminar, a quem se preocupa com os riscos do tabagismo, de que é possível fumar e continuar vivo. Porque as mãos fortemente marcadas pertencem, sem dúvida, a alguém que viveu a vida em toda a sua plenitude, vida cujas vicissitudes e experiências estão gravadas na própria pele das mãos, mãos cuja pele profundamente sulcada são testemunho de vida longa. Desse modo, o cigarro é associado com a sobrevivência e a vida plena, atenuando as preocupações causadas pelos sérios riscos de câncer e de outras doenças e desempenhando uma função subliminar de redução da ansiedade, típica tarefa da propaganda em nossos dias.

Esse anúncio do Marlboro pertence a um gênero de propaganda contemporânea que obriga o consumidor a se esforçar por discernir a marca que está sendo vendida e decifrar o texto a fim de construir um significado. O minimalismo do significado atrai o leitor cansado da propaganda tradicional, enjoado das mesmas imagens velhas e gastas e entediado e cético com a manipulação publicitária. Para o leitor pós-moderno mais frio, a associação entre masculinidade e uso do cigarro Marlboro pode ser risível, ainda que mesmo esses anúncios minimalistas utilizem a diferenciação do produto e usem imagens novas a partir de situações velhas. Além de apelar para o surto de preocupação com a sobrevivência no fumante contemporâneo, o anúncio de 1979 convida-o a “ir para onde está o sabor”. A ênfase no sabor é um apelo ao gosto hedonista, a gozar o sabor, a acender um cigarro por prazer. Tais apelos interpelam o consumidor contemporâneo nos seus impulsos individualistas e hedonistas, convidando-o a divertir-se, a fazer o que quer e apreciar a qualquer custo, mesmo com a destruição da saúde.

O sistema textual desses anúncios dos cigarros Marlboro feitos em 1989, no todo, interpela o leitor como indivíduo, como alguém capaz de ler a complexidade do anúncio e de escolher seus próprios prazeres a seu bel-prazer. Há, portanto, um apelo subliminar à liberdade e à criatividade individuais que convida o leitor a interpretar o anúncio da maneira que escolher e a acender um cigarro quando bem lhe aprouver, a despeito das advertências obrigatórias do governo que vinculam o cigarro a graves problemas de saúde. As mãos nodosas também pertencem a um indivíduo que é responsável por sua própria vida, que toma suas próprias decisões, de tal modo que o texto, como um todo, está estruturado para associar o uso do cigarro Marlboro com individualidade e poder. É interessante observar que

esse anúncio e outros, da mesma marca, que apagaram o ser humano minimizam a questão da identidade sexual, o que pode ser lido como um descentramento da identidade sexual na sociedade contemporânea, como uma dissociação entre o produto e o sexo de seu consumidor, como uma diminuição da centralidade do sexo na constituição da identidade. O apelo aqui é feito diretamente ao valor de uso, ao prazer e ao sabor que o cigarro produz e não ao valor de signo da masculinidade e do poder.

Também se deve notar que esse texto funciona no sentido de levar o leitor a identificar-se com o produto e a extrair sensação prazerosa do feito de conseguir produzir significados, de ler um texto ambíguo, o que presumivelmente é transferido para o produto e a ele associado, de tal modo que a imagem do cigarro passa a ser vinculada à livre escolha e à criatividade. No entanto, os intérpretes culturais que trabalham para as agências de propaganda, ganhando altos salários, nos últimos anos não têm apostado todas as fichas num só tipo de anúncio, pois na década de 1990 assistiu-se a um retorno do realismo anterior que tem como centro o velho caubói, juntamente com a produção de um tipo de anúncio que acabamos de analisar, além de uma nova série de natureza pura.

Na década de 1990, a Marlboro voltou a reciclar velhas imagens, especialmente do famoso caubói e da natureza. A quarta capa da publicação *TV Guide* de 11 a 17 de dezembro de 1993, por exemplo, trazia o anúncio de um caubói que, montado, ia através de um campo cheio de neve seguido por outro cavalo, que ele conduzia por uma corda. A neve é levada pelo vento atrás do caubói, numa exibição de imagens da natureza. Portanto, o anúncio combina poder e capacidade de controle com imagens da natureza, significando que quem quer ser um homem natural e ter o controle nas mãos fuma Marlboro. O curioso, porém, é que, embora a marca “Marlboro” seja exibida em vermelho vivo, não há maço de cigarro, nem mesmo um único cigarro, e o caubói, retratado em pleno trabalho, não está fumando. É como se a Marlboro estivesse embaraçada com o seu produto e só pudesse vender as qualidades da natureza e da masculinidade – e da morte, como faz notar corajosamente a advertência no canto inferior direito:

A multiplicidade de estratégias nas propagandas de cigarro mostra que as agências de publicidade do capitalismo contemporâneo não estão muito seguras quanto àquilo que atrairá os consumidores para seus produtos ou, quanto às imagens com as quais eles se identificarão. Como argumentamos aqui, uma das características da cultura contemporânea é precisamente a fragmentação, a transitoriedade e a multiplicidade de imagens, que se recusam a cristalizar-se numa forma cultural estável. Portanto, a indústria da propaganda e da cultura recorrem a estratégias modernas e pós-modernas bem como a temas e a uma iconografia de cunho tradicional, moderno e pós-moderno.

COMO SITUAR O PÓS-MODERNO

Em certo sentido, não é possível decidir se a cultura da imagem e as formas de identidade nos dias de hoje devem ser descritas como modernas ou pós-modernas. A multiplicidade de tipos de propaganda dos cigarros Marlboro atualmente em circulação ajuda a pôr em xeque as afirmações sobre uma ruptura pós-moderna radical com a cultura moderna e sobre o domínio cultural do pós modernismo. Isto porque os atuais anúncios da Marlboro recorrem a uma produção de imagens e a estratégias estéticas ao mesmo tempo tradicionais, modernistas e pós-modernas, mobilizando uma grande variedade de apelos ideológicos tradicionais e contemporâneos. Em vez de tomar a pós-modernidade como uma totalidade cultural nova, diríamos que faz mais sentido interpretar as muitas facetas do pós-moderno como uma tendência cultural emergente que se contrapõe aos valores e às práticas tradicionais remanescentes e ainda atuantes e como uma modernidade capitalista dominante definida como projeto de hegemonia do capital graças ao qual a mercadorização, o individualismo, a fragmentação, a reificação e o consumismo ainda são componentes-chave da idade moderna.¹⁸⁰

Por outro lado, poderíamos descrever como "pós-moderna" precisamente essa coexistência de estilos, essa mistura de formas culturais tradicionais, modernas e pós-modernas. Talvez seja pós-moderna exatamente a falta de dominante cultural, a mistura de vários estilos e estratégias estéticas, tal como o que vimos na propaganda. No entanto, as campanhas publicitárias contemporâneas dos cigarros Marlboro estão a indicar que certas pessoas, regamente pagas a serviço de grandes empresas, muitas vezes são capazes de interpretar com argúcia o cenário contemporâneo e perceber a persistência de identidades tradicionais para as quais ainda é importante a masculinidade que, combinada a uma preocupação moderna com o poder e com a fruição, constitui uma força social permanente e a matriz de valores e identidades contemporâneas. Essas propagandas mostram a coexistência das culturas tradicional e moderna com a cultura pós-moderna, havendo, pois, necessidade de encontrar novas formas iconográficas capazes de chamar a atenção de um consumidor saturado e cético. Se a pós-modernidade fosse a totalidade cultural que alguns de seus apologistas afirmam ser, poderíamos imaginar que os sofisticados publicitários muito bem remunerados pelo grande capital estariam jogando sobre seus concidadãos uma enxurrada de imagens pós-modernas; mas não, a propaganda e a cultura da mídia contemporâneas levam a crer que, ao contrário, a cultura de

nossos dias está extremamente fragmentada em termos de gostos, o que explica a produção de imagens e valores muito diferentes.

Visto que uma megacorporação como a Marlboro está preocupada em atingir todos esses públicos, percebe-se certa heterogeneidade nas imagens que produz, com um tipo de apelo para cada tipo de público, segundo uma segmentação mercadológica: o antigo homem Marlboro para os leitores do *TV Guide*; cavalos e natureza para as pessoas conscientes da necessidade de manter a saúde e a vitalidade, leitoras de revistas como *Elle* e *M*; e visões estéticas mais complexas para os *gourmets* hedonistas que lêem *Vanity Fair* e que tais. A multiplicidade das estratégias publicitárias demonstradas pelo pessoal da Marlboro também aponta para as contradições imanentes da cultura da mercadoria. Isto porque a propaganda tenta produzir identidades oferecendo produtos associados a certas características e valores. No entanto, as inescrutáveis tendências da moda e as novas campanhas publicitárias vão solapando as identidades e as associações anteriormente forjadas, na promoção de novos produtos, novas imagens e novos valores.

Sem a menor dúvida, existem campanhas publicitárias que adotam estratégias pós-modernas na construção das imagens destinadas a vender seus produtos. Robert Goldman descreve uma campanha malograda da Reebok (1992), e em 1993-4 a Levi's promoveu uma campanha publicitária que mostrava fragmentos desconexos de imagens e palavras do cenário contemporâneo, em que o logotipo do produto ficava submerso no texto, como mais um fragmento, obrigando o espectador a tentar descobrir o que estava sendo anunciado; supõe-se ser este um modo eficaz de introduzir a marca na mente do espectador; função principal da propaganda, mas, como indicam os fracassos das campanhas publicitárias pós-modernas, a tática de recorrer ao pós-modernismo na estética publicitária é arriscada.

E é assim que a propaganda, a moda, o consumo, a televisão e a cultura da mídia estão constantemente desestabilizando identidades e contribuindo para produzir outras mais instáveis, fluidas, mutáveis e variáveis no cenário contemporâneo. No entanto, também vemos em funcionamento os implacáveis processos de mercadorização. A segmentação do mercado em diversas campanhas e apelos publicitários reproduz e intensifica a fragmentação, desestabilizando as identidades às quais os novos produtos e as novas identificações estão tentando devolver estabilidade. Portanto, o próprio capital é o demiurgo da alegada fragmentação pós-moderna, da dispersão de identidades, das mudanças e da mobilidade. Contrariando o que dizem Baudrillard (1976) e outros – que a pós-modernidade constitui uma ruptura com o capital e com a economia política –, o que detectamos por trás dos fenômenos de cultura pós-moderna é a lógica do capital.

Esse argumento leva a crer que grande parte da teoria pós-moderna é excessivamente abstrata quando desvincula a economia política e o capita-

180 A distinção entre cultura residual, emergente e dominante tem origem em Raymond Williams (1977).

lismo dos fenômenos que descreve, e assim oblitera os esteios econômicos destes últimos. Além disso, tal teoria tende a generalizar em demasia, tomando exemplos de novas tendências emergentes e fundindo-os para formar uma nova dominante cultural. Algumas teorias culturais pós-modernas também abstraem do conteúdo e dos efeitos ideológicos, enfocando apenas as estruturas formais como a construção de imagens. Opondo-nos a tais posições, argumentamos que, ao invés de serem planas, unidimensionais e desprovidas de codificações ideológicas, a propaganda e outras imagens da cultura da mídia são multidimensionais, polissêmicas e ideologicamente codificadas, abertas a várias leituras, capazes de expressar a mercadorização da cultura e as tentativas do capital de colonizar a totalidade da vida, desde o desejo até a sua satisfação.

Nossas análises, portanto, indicam que, numa cultura pós-moderna da imagem, as imagens, as cenas, as reportagens e os textos culturais da mídia oferecem uma enorme quantidade de posições de sujeito que, por sua vez, ajudam a estruturar a identidade individual. Essas imagens projetam modelos sociais e sexuais, formas apropriadas e inapropriadas de comportamento, estilo e moda, além de comportarem engodos sutis que levam à identificação com certas identidades e à sua imitação, enquanto se evitam outras. Em vez de desaparecer na sociedade pós-moderna, a identidade está simplesmente sujeita a novas determinações e a novas forças, ao serem oferecidas novas possibilidades, novos estilos, novos modelos e novas formas. No entanto, a esmagadora variedade de possibilidades de identidade existentes na próspera cultura da imagem, sem dúvida, cria identidades extremamente instáveis enquanto vai oferecendo novas aberturas para a reestruturação da identidade pessoal.

É difícil dizer se, no todo, isso é "bom" ou "mau"; provavelmente é menos arriscado concluir, assim como Jameson, que os fenômenos associados à pós-modernidade são extremamente ambivalentes e contêm características progressistas e reacionárias ao mesmo tempo. De fato, no meio cultural contemporâneo parece ser maior do que antes a aceitação de identidades múltiplas e instáveis. As identidades modernas, por mais múltiplas e mutáveis que fossem, pareciam ser mais estáveis, ao passo que hoje parece haver maior aceitação da mudança, da fragmentação e da encenação teatral das identidades do que ocorria na época anterior, da modernidade, que era mais sóbria e séria.

Por um lado, isso aumenta a liberdade individual de agir sobre a própria identidade e de mudar drasticamente a própria vida (o que pode ser bom para alguns indivíduos), mas, por outro, pode tornar a vida totalmente fragmentada e desconexa, sujeita aos caprichos da moda e à sutil doutrinação da propaganda e da cultura popular. Para nos opormos à dispersão, à fragmentação e à desconexão da identidade, precisaremos valorizar cer-

tas características fundamentais da identidade moderna, como a autonomia, a racionalidade, o compromisso, a responsabilidade, etc., ou então tentar reconstruir esses conceitos, como, por exemplo, Habermas tentou fazer com a racionalidade. De qualquer modo, a identidade continua sendo o problema que sempre foi em toda a modernidade, ainda que tenha sido problematizada de nova forma na atual orgia de mercadorização, fragmentação e produção de imagens e na transformação social, política e cultural que ocorrem por obra do capitalismo consumista.

Na verdade, atualmente, a busca de identidade está mais intensa do que nunca. Está havendo uma espécie de rebelião contra a produção de identidade apenas como feito individual, dando-se maior ênfase às formas de identidade tribais, nacionais e grupais, além de outras coletivas. Em muitos lugares do mundo, houve um retorno ao tribalismo, a formas antigas de identidade coletiva - nacionais, religiosas ou étnicas -, e é possível reconhecer projetos semelhantes nas chamadas políticas identárias, graças às quais os indivíduos obtêm identidade participando de grupos e afirmando uma identidade coletiva (por exemplo, como mulher, como negro, como *gay* ou em suas combinações).

No entanto, continua viva a busca de individualidade e do particularismo no que se refere à aparência, à imagem, ao modo de ser, ao estilo de vida. Certas figuras da mídia, como Michael Jackson e Madonna, mostram que identidade é construto, que pode ser constantemente modificada, refinada e requintada, que identidade é uma questão de imagem, de estilo, de aparência. Michael Jackson, por exemplo, desfaz as fronteiras entre negro e branco, mulher e homem, adulto e jovem. Em alguns de seus vídeos ele aparece como negro; em outros, como branco; em outros ainda, é indeterminado. Às vezes parece muito masculino, às vezes mais feminino, e às vezes andrógino. Em algumas ocasiões aparece como adulto que tem firme controle de sua carreira de rei do *pop*, enquanto em outras ocasiões aparece como jovem, amante de crianças, alguém que se sente mais à vontade com gurus e sendo um guri do que ao lado de adultos.¹⁸¹

181 Em 1993, surgiram várias acusações contra Michael Jackson, segundo as quais ele costumava assediar meninos, era pedófilo, e sua casa era um verdadeiro chamariz para tais crianças, cujos pais ele costumava subornar a fim de obter permissão para as "visitas" e pernoites. Se interpretados nesse contexto, alguns dos vídeos de Michael Jackson possibilitarão a leitura de grande número de suas letras como legitimação da pedofilia endereçada aos jovens amantes. Não sabemos se essas acusações procedem, mas está claro que a grande cobertura dada pela mídia, com apoio de antigos empregados da mansão de Jackson e até de uma de suas irmãs, produziu a seu respeito a imagem de pedófilo, assediador de crianças. Quem da mídia vive, também terá sua imagem morta por ela. No entanto, também é possível a ressurreição pela mídia. No verão de 1994, Jackson casou-se com a filha de Elvis Presley, posicionando-se como adulto res-

Ocorre que muitos dos ícones da cultura da mídia estão mostrando que identidade é uma questão de escolha e ação individual, e que cada indivíduo pode produzir a sua identidade própria e exclusiva. De qualquer modo, a questão da identidade é mais premente e contestada hoje do que antes. Contra a globalização da cultura travam-se intensas lutas no sentido de preservar e fortalecer a identidade nacional; contra as identidades obrigatórias da moderna nacionalidade (frequentemente produto de imperialismo), alguns indivíduos e alguns grupos estão construindo identidades em termos de religião, etnia e região; contra todas as identidades coletivas, outros indivíduos estão tentando construir sua própria identidade pessoal, que, no entanto, muitas vezes é mediada por forças coletivas.

Portanto, a questão da identidade pessoal está carregada de contradições e tensões. Muitos indivíduos, frequentemente por razões diversas, são indiferentes às identidades nacionais ou coletivas em geral e desejam construir sua própria identidade por meio de um estilo de vida, de uma aparência, de uma imagem particulares. Outros abraçam com fervor a política identitária racial e constroem sua própria identidade, seu sentido mais profundo de individualidade participando de vários grupos ou coletividades (por exemplo, mulheres, negros, gays e outros). Alguns rotularam de pós-moderna essa forma de política identitária, mas a participação em grupos de interesse e até mesmo a obtenção de identidade por meio da filiação política e grupal também constituem um fenômeno moderno.

E assim fica no ar a seguinte pergunta: a atual forma de construção de identidade é distintamente pós-moderna, e terá ocorrido uma mudança fundamental na forma de construção de identidades? Em caso de resposta positiva, estaremos vivendo uma época completamente nova, a pós-modernidade? Afirmaríamos ser arbitrária e indefinível qualquer discussão tanto em torno da atual situação, de fim de modernidade ou de nova pós-modernidade, quanto em torno da definição da identidade, como principalmente moderna ou pós-moderna. Seria possível defender qualquer dessas posições. As características que atribuímos aqui à identidade pós-moderna podem ser interpretadas como uma intensificação das características já presentes na modernidade ou como uma nova configuração cuja ênfase poderia ser descrita como "pós-moderna". De fato, certos conceitos e certos termos, como a própria identidade, são construtos sociais, noções arbitrárias que servem para marcar certos fenômenos e chamar a atenção para eles; cumprem tarefas analíticas e classificadoras. Por isso, o debate em torno do pós-moderno é em grande parte um debate em torno da terminolo-

ponsável, marido e participe da linhagem do rei do *pop*, papel que sempre cobiçara. A cultura da mídia é, portanto, uma questão de imagem: de sua produção e sintonia e da tentativa de apagar as imagens negativas que porventura apareçam.

gia que deveríamos usar para descrever a matriz sócio-cultural contemporânea. Se a terminologia esclarecer as mudanças ocorridas na cultura contemporânea, será útil. Se encobrir certos fenômenos, como a continuidade do papel do capitalismo na construção da sociedade e das identidades contemporâneas, então será nociva.

Do mesmo modo, é questão aberta saber se queremos continuar usando a categoria do sujeito na teoria cultural e em outros lugares. Foi demonstrado que o conceito de sujeito é um construto social, e que é ilusória a noção de sujeito unificado, coerente e essencial.¹⁸² Em vez de construir algo parecido com um sujeito ou de interpelar os indivíduos para que eles se identifiquem como sujeitos, a cultura da mídia tende a construir identidades e posições de sujeito convidando os indivíduos a identificarem-se com figuras, imagens ou posturas bem específicas, como o homem Marlboro, a mulher Virginia Slims, uma mãe de novela ou Madonna.

Contudo, parecem exageradas as afirmações pós-modernas referentes à completa dissolução do sujeito na cultura contemporânea. Em vez disso, parece que a cultura da mídia continua fornecendo imagens, discursos, narrativas e espetáculos capazes de produzir prazer, entidades e posições de sujeito de que as pessoas se apropriam. Aos indivíduos de nossa época ela fornece imagens daquilo que é apropriado em termos de modelos sociais, comportamentos sexuais, estilo e aparência. Assim, fornece recursos para a formação de identidades e apresenta novas formas de identidade nas quais a aparência, o jeito de ser e a imagem substituem coisas como a ação e o compromisso na constituição da identidade, daquilo que alguém é. Houve um tempo em que identidade era aquilo que se era, aquilo que se fazia, o tipo de gente que se era: constituía-se de compromissos, escolhas morais, políticas e existenciais. Hoje em dia, porém, ela é aquilo que se aparenta, a imagem, o estilo e o jeito como a pessoa se apresenta. E é a cultura da mídia que cada vez mais fornece material e recursos para a constituição das identidades.

Por isso, "Faça pose! Seja moda!" ordena Madonna. A vantagem disso tudo é que as identidades pós-modernas indicam que é possível mudar, que

182 Durante a década de 1970, os colaboradores da revista *Screen* abriram polêmica contra as concepções essencialistas de sujeito unificado, seguindo o pós-estruturalismo francês; argumentavam — de acordo com a teoria da ideologia de Althusser — que o cinema construía sujeitos individuais ilusórios, "interpelando" os indivíduos a se verem como sujeitos. É provável que essa também seja uma ilusão, pois faz mais sentido ver a cultura da mídia como "interpeladora" dos indivíduos no sentido de construir determinadas identidades, de identificar-se com determinadas posições de sujeito, e não com algum "sujeito" oculto. De fato, o conceito de sujeito é muito abstrato, e frequentemente pode ser útil substituí-lo por termos cognatos como identidade, posições de sujeito, modos de ver, posturas discursivas, etc.

podemos nos reconstruir, que podemos libertar-nos dos laços e das restrições atrás dos quais nos escondíamos. A desvantagem é que a identidade se torna rasteira e é trivializada em termos de estilo, aparência e consumo, e o indivíduo se define pela imagem, pelas posses e pelo estilo de vida. A identidade individual é construída, constituída por materiais da situação de vida de cada um, e cada um pode mudar e transformar a sua vida segundo seus projetos, conforme nos lembram Sartre, Foucault e outros. Mas constituir uma identidade substancial é trabalho que exige vontade, ação, compromisso, inteligência e criatividade, e muitas das identidades pós-modernas construídas com material fornecido pela mídia e pela cultura consumista carecem dessas características, sendo pouco mais do que um jogo, uma pose, um estilo e uma aparência que amanhã mesmo podemos trocar: identidades descartáveis e facilmente substituíveis no carnaval pós-moderno.

Ainda mais espantosas são algumas das mutações de identidade possibilitadas pela cultura do computador. Muitas pessoas que participam de grupos de conversa e jogos por computador assumem identidades diferentes das suas em termos de sexo, raça, classe, profissão, etc. Algumas chegam a assumir várias personalidades e identidades e a desempenhar diferentes papéis nessas interações. Nelas, conforme nota Sherry Turkle, "o eu é não só descentrado mas multiplicado ilimitadamente" (*apud* David, 1994: 44). Turkle também notou, numa conferência proferida em 1994, que a drástica elevação no número de diagnósticos de transtornos de personalidade múltipla poderia ter relação com o computador e com outros jogos em que é possível desempenhar vários papéis, embora ela também defina a saúde como "fluidez de acesso a diferentes eus" e tenha afirmado que essas interações lúdicas por computador também podem funcionar como um forma de autoterapia (David, 1994: 44).

No capítulo 9, estudaremos melhor as transmutações de identidade na sociedade contemporânea segundo as teorias de Jean Baudrillard e da ficção *cyberpunk*. Mas, primeiro, passemos ao exame de Madonna como celebridade e máquina identitária deste fim de milênio. Continuando nossa sondagem da cultura, da política e da identidade contemporâneas, bem como da terminologia apropriada para descrever nossa atualidade, passaremos a interrogar o fenômeno Madonna, que está profundamente ligado à problemática esboçada neste capítulo.

8 Madonna, moda e imagem

Nesta última década, Madonna Louise Ciccone tem exercido enorme influência na cultura *pop*, situada no olho de um furacão de controvérsias. É a mais vendida e mais discutida das cantoras populares, uma das estrelas mais proeminentes do videoclipe, aspirante a atriz de cinema e, acima de tudo, superstar *pop*. Para seus fãs, ela é um ícone máximo, imagem da moda e da identidade; produz legiões de imitadoras que copiam servilmente tudo o que ela dita em matéria de moda. Para seus detratores, ela é a última palavra em comercialismo grosseiro e manipulação da mídia, símbolo do consumismo banal que avassala essa cultura.

Assim, Madonna transformou-se num foco de discussão e controvérsia, sendo adorada e abominada pelo público, crítica e estudiosa em geral. A maioria das polêmicas, porém, tem caráter apaixonado, sua natureza é "pró ou contra", deixando de detectar os muitos lados do fenômeno Madonna. Enquanto alguns a celebram como subversiva e revolucionária, outros a atacam como antifeminista ou irremediavelmente desprezível e vulgar. Opondo-nos a tais interpretações unilaterais, porém, argumentaríamos que "Madonna" é um foco de genuína contradição que deve ser articulado e avaliado para que seja possível interpretar adequadamente suas imagens e suas obras, bem como os efeitos por estas produzidos.

A nosso ver as imagens criadas por Madonna e sua recepção esclarecem o caráter de construto social da identidade, da moda e da sexualidade. Ao destruir as fronteiras estabelecidas pelos códigos dominantes de sexo, sexualidade e moda, ela incentiva a experimentação, a mudança e a produção da identidade individual. No entanto, ao privilegiar a imagem, a aparência, a moda e o estilo na produção de identidade, Madonna reforça as normas da sociedade consumista que possibilita a criação de um novo "eu-mercadoria" por meio do consumo e dos produtos da indústria da moda. Argumentaremos que a compreensão dessa contradição é a chave

para entender os efeitos Madonna e para interrogar as condições nas quais é produzida a multiplicidade de discursos sobre Madonna, bem como suas leituras e avaliações contraditórias. Madonna toca nas cordas mais sensíveis de sexualidade, sexo, raça e classe, criando imagens e produtos desafiadores e provocadores ao mesmo tempo, que reforçam as convenções dominantes. O construto Madonna é um conjunto de contradições, e nas páginas seguintes estudaremos imagens, códigos e efeitos que constituem esse fenômeno.

MODA E IDENTIDADE

Madonna desperta o interesse dos estudos culturais porque sua obra, sua popularidade e sua influência revelam importantes características da natureza e da função da moda e da identidade no mundo contemporâneo. A moda oferece modelos e material para a construção da identidade. As sociedades tradicionais tinham papéis sociais e códigos suntuários relativamente fixos, de tal modo que o traje e a aparência indicavam instantaneamente a classe social, a profissão e o *status* da pessoa.¹⁸³ Nessas sociedades, a identidade costumava ser fixada pelo nascimento, pelo casamento e pela realização pessoal; o repertório de papéis sociais era restrito. Os papéis sexuais eram especialmente rígidos, enquanto o *status* e o trabalho se circunscreviam estritamente por códigos sociais estabelecidos e por um sistema obdurado de atribuição de *status*.

Na Idade Média, a identidade na parte ocidental da Europa era especialmente circunscrita, e as normas chegavam a ditar aquilo que os membros de diferentes classes podiam ou não usar. Nas sociedades modernas, foram eliminados os códigos rígidos de vestuário e moda, e a partir mais ou menos do início do século XVIII começou a proliferar uma grande variedade de trajes e aparências (Wilson, 1985). Embora as imposições do mercado capitalista permitissem a apenas certas classes a possibilidade de arcar com uma indumentária mais cara, símbolo de privilégio social e de poder, como consequência da revolução francesa a moda se democratizou nos países que passaram por essa transformação democrática, de tal modo que qualquer um que pudesse pagar por certas roupas poderia vestir e exibir aquilo que bem entendesse (ao passo que, antes, as leis suntuárias proibiam

183 O tipo ideal capaz de criar perfeita distinção entre sociedades tradicionais e modernas é, de certa forma, uma simplificação excessiva, mas estamos usando essa distinção para tentar salientar as características fundamentais que vinculam a indumentária, a imagem e a identidade nas sociedades modernas. Ver mais a respeito dos discursos da modernidade, suas contribuições e limitações, em Antonio e Kellner, 1994 ss.

os membros de certas classes de vestir e ostentar em público os trajes destinados às elites governantes (Ewen e Ewen, 1982; Ewen, 1988).

A modernidade também ofereceu novas possibilidades de construção da identidade. As sociedades modernas permitiam que o indivíduo produzisse - dentro de certos limites - a sua própria identidade e passasse por crises de identidade. Já no século XVIII, o filósofo David Hume formulava o problema da identidade pessoal, daquilo que constituía a verdadeira individualidade de cada um, chegando a sugerir que não existe eu substancial ou transcendental. Essa questão transformou-se em obsessão com Rousseau, Kierkegaard e muitos outros europeus que passavam por rápidas transformações, pela desagregação das sociedades tradicionais e pelo surgimento da modernidade (ver capítulo 7).

Na modernidade, a moda é um componente importante da identidade, ajudando a determinar de que modo cada pessoa é percebida e aceita (ver Wilson, 1985; Ewen, 1988). Possibilita escolher as roupas, os estilos e as imagens por meio dos quais será possível produzir uma identidade individual. Em certo sentido, a moda é uma característica da modernidade, interpretada esta como uma era da história marcada pela perpétua inovação, pela destruição do velho e a criação do novo (Berman, 1982). Um dos predicados da moda é a constante produção de novos gostos, estilos, trajes e práticas. A moda perpetua a personalidade inquieta e moderna, sempre à procura daquilo que é novo e admirado, enquanto foge do que é velho e ultrapassado. Moda e modernidade aliam-se para produzir personalidades modernas à cata de identidade em constantes renovações e atualizações de roupas, aparência, atitudes e estilos, com medo de estar desatualizadas e fora de moda.

Evidentemente, nas sociedades modernas, a moda foi limitada por códigos sexuais, pelas realidades econômicas e pela força do conformismo social que continuava a ditar aquilo que cada um deveria ou não usar, aquilo que cada um deveria ou não ser. A própria moda, nesse período, passou por estágios complexos de desenvolvimento histórico, até que, no início do século XX, houve uma racionalização dos trajes e dos cosméticos, e o mercado começou a produzir mudanças tais que possibilitassem o acesso das massas ao consumo (Ewen e Ewen, 1982; Ewen, 1988). No entanto, os códigos da moda continuaram a ser relativamente fixos para algumas classes e regiões. Entre outras fontes, o documentário apresentado pela ABC em 1982, chamado *Heroes of Rock*, mostra que na década de 1950, nos Estados Unidos, os pais, os professores e outros árbitros do bom gosto tentavam ditar aquilo que era apropriado ou não usar, policiando, assim, os códigos de moda e identidade. A transgressão dos códigos sexuais em matéria de moda sempre foi, durante séculos, uma boa maneira de identificar-se como proscrito ou até de ir parar na cadeia ou no hospício.

Na década de 1960, assistiu-se à maciça tentativa de destruir os códigos culturais do passado, e para isso a moda foi um elemento importante de construção de novas identidades, ao lado do sexo, das drogas e do *rock*, fenômenos estes que também fizeram parte das mudanças da época. Naqueles anos, estava na moda a "antimoda" em roupas, e passaram a ser norma a subversão e a derrubada dos códigos culturais. A chamada subversão da moda continuou em voga durante as décadas seguintes, e a indústria ligada ao setor possibilitou maior flexibilidade, pondo no mercado produtos que permitiam a constante mutação de estilo e aparência. Por meio dessas mutações, os indivíduos podiam produzir rapidamente suas próprias identidades, resistindo aos códigos dominantes e criando sua própria moda ou usando os estilos dominantes à sua maneira. Um dos alunos de Stuart Ewen dá um testemunho muito interessante sobre o modo como era possível produzir estilo próprio contrariando os códigos dominantes:

Estudei numa escola católica durante 12 anos. No primário, usei uniforme por oito anos. Costumava tentar me rebelar contra isso de alguma maneira sutil, como deixando de usar a gravata, que era obrigatória, ou usando o tipo errado de colarinho, etc. Foi o jeitinho que encontrei de me sentir um pouco livre, um jeito de lutar um bocadinho contra o sistema.

(*Apud* Ewen, 1988: 5)

Na verdade, a própria Madonna conta, numa de suas primeiras entrevistas, o modo como expressava a rebeldia de adolescente por meio da moda desde o tempo em que era menina, mostrando como ela e uma amiga se vestiam de maneira extravagante:

Só porque nossos pais não gostavam. A gente achava engraçado. E caprichava na roupa. Púnhamos sutiãs bem estofados para ficar com peitos enormes e usávamos malhas bem apertadas. Umas verdadeiras peruas de suéter. Batom, era de tonelada; a gente carregava na maquiagem, fazia pintas enormes; o cabelo era desfiado no estilo Tammy Wynette.

(Madonna, *apud* Lewis, 1993: 142)

Naquele período, a cultura da mídia se transformou numa fonte particularmente poderosa de moda cultural, pondo à disposição modelos de aparência, comportamento e estilo. Os astros do *rock*, que usavam cabelos longos e se vestiam de modo pouco convencional nas décadas de 1960 e 1970, influenciavam as mudanças nos cortes de cabelo; no modo de vestir e no comportamento, ao mesmo tempo que suas atitudes, às vezes rebeldes, serviam de sanção para a revolta social, como quando Bob Dylan proclamou que "os tempos estão mudando", ou que a mudança estava "so-

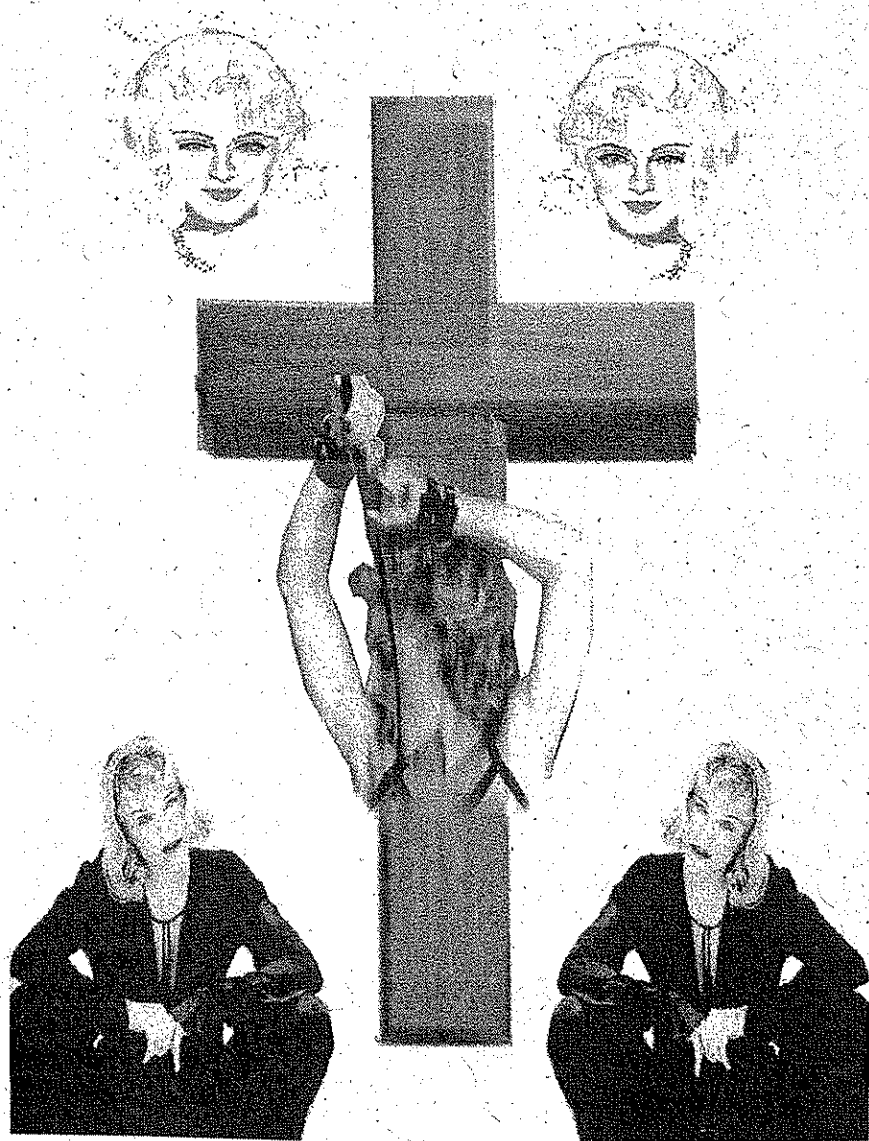
prando nos ventos". Certos grupos como os Beatles, os Rolling Stones, Jefferson Airplane e intérpretes como Janis Joplin ou Jimi Hendrix sancionavam a revolta contracultural e a adoção de novos estilos de vestuário, comportamento e atitude. A associação entre *rock*, cabelo comprido, rebeldia social e inconformismo em moda continuou por toda a década de 1970 com ondas sucessivas de *heavy metal*, *punk* e *new wave*.

Os programas de televisão, os filmes e os segmentos musicais mais conservadores, por outro lado, ofereciam modelos mais convencionais à juventude. Durante as duas últimas décadas, os conservadores culturais reagiram violentamente contra o radicalismo e a moda da década de 1960; no campo de batalha representado pela cultura e pela moda para a juventude, travou-se a luta entre os tradicionalistas e os radicais que tentavam subverter os papéis sexuais, os códigos de moda, os valores e os comportamentos tradicionais. Assim, a moda e a identidade social fazem parte de um processo de luta e conflito social entre modelos e ideologias opostas. Os conservadores têm seus próprios modelos e estilos, tanto quanto os rebeldes culturais. Portanto, as lutas políticas são travadas em parte no campo da moda, tanto quanto nas eleições e nos debates políticos.

A fase do *côlegial*, em especial, é um período em que os jovens constroem sua identidade, tentando "tornar-se alguém" (Wexler, 1992). Essa faixa etária tem constituído um terreno de contradições e lutas nas últimas décadas. Embora certos pais e professores tentem instilar valores e idéias tradicionais, a cultura da juventude muitas vezes está em oposição à cultura conservadora. Ainda que a década de 1980 tenha sido um período predominantemente conservador, com a eleição de Ronald Reagan e a "guinada direitista" na cultura americana (ver Ferguson e Rogers, 1986; Kellner e Ryan, 1988; Kellner, 1990a), as imagens derivadas das figuras da música popular às vezes estão na contramão do conservadorismo. Michael Jackson, Prince, Boy George e outros grupos de *rock* minaram as tradicionais divisões de sexo e promoveram a sexualidade polimorfa. Cyndi Lauper deliciava-se na excentricidade extrema, enquanto Pee Wee Herman entregava-se a um comportamento infantil e tolo para deleite de sua platéia jovem (e nem tanto). Jogando pela janela décadas de sofisticação, maturidade, respeitabilidade e bom gosto, Pee Wee transformou em algo "legal" ser bobo e estranho, ou, pelo menos, diferente.

O FENÔMENO MADONNA

Foi nesse período, na década de 1980, em que a identidade dos jovens estava sendo reformulada numa era conservadora, que Madonna apareceu. Seus primeiros videocliques e *shows* transgrediam as fronteiras do trajar



tradicional, e ela se entregava a um comportamento sexual desinibido; subvertendo os limites do "apropriado" para a mulher. Assim, desde o começo, Madonna foi um dos ícones femininos mais escandalosos do repertório das imagens que circulavam com a sanção da indústria cultural. Embora, sem dúvida, existissem muitas figuras bem mais subversivas, suas imagens e mensagens não circulavam pela cultura dominante; portanto, não tinham a eficácia da popularidade. Em sua primeira fase, Madonna sancionava a rebeldia, o inconformismo, a individualidade e a experimentação com um jeito de vestir e de viver. Suas constantes mudanças de imagem e identidade preconizavam a experimentação e a criatividade nesses campos. Suas transformações às vezes drásticas em matéria de imagem e estilo indicavam que a identidade é um construto, algo que, produzido por nós, pode ser modificado à vontade. O modo como Madonna usava a moda na construção de sua identidade deixava claro que a aparência e a imagem ajudam a produzir o que somos, ou pelo menos o modo como somos percebidos e nos relacionamos.

Portanto, Madonna problematizava a identidade, revelando seu caráter de construto e sua possibilidade de ser alterada. Ela foi, sucessivamente dançarina, musicista, modelo, cantora, estrela do videoclipe, atriz de cinema e teatro, "a empresária mais bem-sucedida dos Estados Unidos" e *superstar pop* que se esmerava em fazer *marketing* da própria imagem e em vender seus produtos. Trabalhando com consciência e perícia a própria imagem, ela foi deixando de ser o objeto sexual, a garota interesseira, a loira ambiciosa, para ser artista de vídeos, filmes e espetáculos *pop*. Sua música deixou de ser o *rock* fácil de *discotheques* adolescentes e passou a ter letras intimistas, dor-de-cotovelo, passou ao modernismo *pop* (com a ajuda de seus vídeos). Os cabelos de Madonna mudaram do loiro encardido para o louro platinado, para o negro, para o castanho, para o ruivo e para suas infinitas variações. Seu corpo passou do suave e sensual ao charmoso e esbelto, à máquina sexual rija e musculosa, ao tecnocorpo futurista. A roupa e a moda que ostentava mudou do barato espalhafatoso para a alta-costura, para a tecnocostura radical, para o lésbico-sadomasoquista, para o pasticho pós-moderno da moda vale-tudo. Novas imagens e nova identidade para todas as ocasiões e todas as épocas. Como se vê, as mudanças na moda de Madonna em geral captaram as mutações culturais e estéticas, atingindo, assim, o *status* de popularidade, e oferecendo modelos e material para apropriação por parte de seu grande e variado público.

Por conseguinte, para se entender devidamente o fenômeno Madonna, é preciso perceber suas estratégias de *marketing*, os modos como ela vendeu sucessivas imagens e incorporou vários públicos, os mecanismos pelos quais ela se tornou uma *superstar pop*. Madonna é uma das maiores máquinas de relações públicas da história; contratou agentes e publicitários de

Madonna I: objeto sexual

Em 1983, Madonna lançou o primeiro álbum, *Madonna*, e duas das canções ("Lucky Star" e "Holiday") alcançaram grande sucesso. Suas primeiras realizações musicais são de um tipo convencional, sobretudo popular dançante; seu alvo, os adolescentes. Mas Madonna era muito esfuziante e começou a atrair a atenção com seus vídeos dos maiores sucessos apresentados na MTV, canal relativamente novo que desempenharia papel fundamental em sua carreira.¹⁸⁵ Na verdade, Madonna estava surgindo como uma das primeiras *superstars* da MTV, e seus vídeos logo venderam sua imagem a um enorme público. Desde o começo, Madonna criava vídeos capazes de produzir uma imagem distinta, vendável a vários tipos de públicos.

Seu primeiro vídeo, "Lucky Star," apresenta Madonna como um objeto sexual voluptuoso, como dançarina cheia de energia, lançadora de uma moda inovadora. O vídeo começa com uma seqüência em preto-e-branco em que Madonna usa uns óculos escuros que aos poucos vai abaixando para revelar um olhar ardente, fixado na câmera (e no espectador). Os óculos, evidentemente, eram um símbolo da geração *punk* que influenciou Madonna no início da década de 1980 em Nova York; tornar-se-ia símbolo do movimento *cyberpunk* também (como afirma Bruce Sterling na introdução de sua antologia *Mirrorshades* 1986: vii). Sua presença indicava que, naquele vídeo, Madonna revelaria algo de si mesma, porém sabendo que aquilo era uma representação e que ela manteria o controle e a subjetividade. A seqüência final volta ao preto-e-branco, retratando Madonna a lançar sombras sobre seus olhos à medida que a cena esmaece.

Ao fim de uma breve seqüência de abertura, o branco-e-preto se dissolve, e uma seqüência colorida mostra Madonna vestida totalmente de preto. À medida que a música começa, lenta, ela se contorce numa pose erótica, a câmera congela seu rosto, ela dá uma piscada, e a cena seguinte a mostra dançando e fazendo cabriolas com dois dançarinos. A piscadela, assim como a cena inicial, diz ao espectador que não leve aquilo muito a sério e, talvez, sirva para dizer às mulheres e às feministas que, apesar de estar se apresentando como objeto do olhar masculino, como sexualidade objetificada, ela sabe o que está fazendo, está no controle da *sua* imagem. Isso leva a pensar que Madonna virá a subverter as suas próprias imagens e as cenas que agora está explorando para transformar-se numa "estrela felizarda".

Fugindo ao esquema narrativo da maioria dos vídeos da época, "Lucky Star" apresenta uma colagem de imagens do corpo de Madonna. O

¹⁸⁵ A respeito da MTV, ver Kaplan, 1987 e os estudos de Frith, Goodwin e Grossberg, 1993.

primeira, gente "criativa" para fazer seu *marketing* e produzir suas imagens. Desde o começo, todos os seus movimentos foram cercados de publicidade, e ano após ano proliferavam referências a Madonna na cultura da mídia. Na verdade, uma pesquisa no banco de dados Nexis com os termos "Madonna e *pop*", no período de 1984 a 1993, rendeu mais de vinte mil citações! "Madonna" é sua publicidade e sua imagem, e o "fenômeno Madonna" é, portanto, um grande sucesso de *marketing* e propaganda.

Embora haja certa continuidade no desenvolvimento de Madonna (que exporemos), há também pelo menos três períodos distintos que podem ser (grosso modo) equiparados às mudanças na sua produção musical, no tipo de moda e de sexualidade e na construção de sua imagem. De acordo com isso, delinearemos esses períodos para desenhar os contornos do que passou a ser conhecido como "fenômeno Madonna". Nosso foco serão suas imagens e sua produção cultural, o impacto que estas produziram em seu público e seus efeitos culturais na última década. Mesmo recorrendo aos métodos convencionais dos estudos culturais, com a análise do texto e de sua recepção pelo público, argumentaremos que um componente geralmente negligenciado dos estudos culturais - a economia política e a produção da cultura - é uma importante chave para a compreensão do fenômeno Madonna¹⁸⁴ pois o sucesso de Madonna é em grande parte um sucesso de *marketing*, e a música, os vídeos, outros produtos seus e sua própria imagem são triunfos de estratégias extremamente bem-sucedidas de produção e *marketing* - ainda que tenha havido fracassos de público e crítica, principalmente no que se refere a seus filmes. Madonna fez os contatos certos, trabalhou com músicos e produtores de vídeo talentosos, tem um exército de administradores e publicitários profissionais e, na maioria das vezes, produziu brilhantemente sua própria imagem, vendendo-a com sucesso.

¹⁸⁴ Grande parte dos estudos culturais modernos concentram-se apenas na análise textual e/ou na recepção por parte do público, em geral ignorando a economia política e a produção cultural. Em seu estudo de Madonna, por exemplo, John Fiske escreve:

Uma análise cultural, portanto, revelará tanto o modo como a ideologia predominante se estrutura em texto e no sujeito leitor, bem como as características textuais que permitem as interpretações concordantes, resistentes ou contestadoras. A análise cultural chega a uma conclusão satisfatória quando os estudos etnográficos feitos sobre os significados situados histórica e socialmente são relacionados com a análise semiótica do texto.

(1989a: 98)

Argumentamos, ao contrário, que a análise da economia política e da produção cultural é um componente importante que tem sido menosprezado e até ignorado na recente explosão dos estudos culturais, e que as estratégias de *marketing* de Madonna têm sido essenciais ao seu sucesso.

vídeo a mostra dançando com grande energia, sozinha ou com os dois dançarinos, fazendo poses eróticas e exibindo corpo e roupas. É importante notar que o surgimento do fenômeno Madonna, de Madonna como *super-megastar pop* tem relação com o modo como ela apresentava a música, a dança e a imagem. A música é dançável e convencional, mas é justamente a boa música dançável que dá ao público o ânimo de dançar e exibir-se ao modo de Madonna. Na verdade, anteriormente ela se distinguira como dançarina nos clubes noturnos de Nova York, e surgia nos videoclipes como uma intérprete esfuziante de suas próprias canções na forma de dança.

Ora, Madonna podia não ser uma grande dançarina, mas graças à edição, ao enquadramento e à dinâmica de seus videoclipes, ela aparecia como uma imagem atraente, com movimentos de mulher jovem, livre, vivaz e expressiva, que usava a dança para mostrar-se numa imagem dinâmica, atraente e sedutora. Em "Lucky Star", Madonna veste saia preta, justa e curta com colante preto por baixo. Usa um blusão largo e preto, que mal encobre um corpete preto de renda, por baixo. Na cintura, é possível ver o famoso "cinto da incastidade", mais tarde comercializado em sua linha de moda Boy Toy, com uma grande fivela e correntes em torno da cintura. Madonna usa uma tiara preta nos cabelos e um característico brinco em forma de estrela, além de alguns brincos menores em forma de crucifixo. Completando o visual, ela usa meias soquetes pretas e botas pretas de cano curto.

A indumentária de Madonna nesse estágio constituía uma subversão dos códigos convencionais e justificava o uso de qualquer combinação de roupas e ornamentos que se quisesse. Evidentemente, a própria Madonna tornou-se um modelo da moda adolescente *flashy trash*, que suas famigeradas imitadoras copiavam servilmente. Ela vinculava moda, exibicionismo e sexualidade agressiva, associando a irreverência em matéria de moda à rebeldia sexual e ao uso não convencional de símbolos religiosos como crucifixos. Assim, Madonna legitimava a moda e o comportamento sexual não convencionais, cativando um público que se sentia estimulado pelo seu desdém aos códigos e às convenções tradicionais.

Outro grande sucesso seu em vídeo, "Borderline", mostra temas e estratégias que fariam de Madonna uma grande estrela. O enredo costura duas seqüências para ilustrar a canção de amor. Na seqüência colorida, Madonna canta para um jovem hispânico com quem flerta no intuito de seduzir, enquanto na seqüência em preto-e-branco um fotógrafo anglo-saxão bate suas fotos e a corteja. Numa das cenas em preto-e-branco, ela lança jatos de tinta *spray* sobre esculturas clássicas, num gesto modernista daqueles que codificam seus videoclipes como transgressores dos códigos da alta cultura, marcando-a como praticante da subversão modernista *pop* que desrespeita as normas e intenta a inovação, ainda que dentro dos limites do popular.

Em "Borderline" ela derruba o tabu das relações inter-raciais, retratando sua personagem com um jovem hispânico. Ao mesmo tempo que parece rejeitá-lo em favor do fotógrafo que fará dela uma estrela, rejeita também o fotógrafo, o que talvez implique um desejo de controlar a sua própria imagem ou de seguir seus próprios prazeres sexuais. Madonna já está tocando as cordas da sexualidade e ultrapassando as fronteiras estabelecidas nesse tipo de atividade artística, pois suas letras prometem a utopia do êxtase sexual ("você continua transpondo as fronteiras do meu amor"), enquanto a música tem um ritmo dançante bem marcado, o que lhe possibilita exibir toda a sua energia e todo o seu talento de dançarina.

Nesse vídeo, Madonna ostenta diferentes tipos de indumentária, e seus cabelos vão do loiro escuro e despenteado, nas seqüências coloridas com o hispânico, ao *glamour* do loiro bem posto e arrumado das seqüências em preto-e-branco. As imagens contrastantes das duas Madonna indicam que a identidade de uma delas é um construto que pode ser modificado ou transformado à vontade, e, na verdade, era o que a própria Madonna estava para fazer. Além disso, ao se oferecer a homens de várias cores em seus vídeos (e na vida real, a acreditar-se nas fofocas), ela estava quebrando as barreiras raciais da sexualidade, mas também estava pondo em prática uma inteligente estratégia de *marketing* por convidar jovens brancos, hispânicos e negros à fantasia de poderem ter ou ser Madonna. Na verdade, foi, sem dúvida, a estratégia de *marketing* de Madonna que lhe possibilitou atrair primeiramente a classe trabalhadora branca das cidades e dos subúrbios e as garotas de classe média que se identificaram com a sua rebeldia e com sua moda descartável e barata, para depois atrair uma ampla gama de diferentes públicos, seduzindo novos fãs a cada novo lance da sua carreira, como veremos abaixo.

Já em seus primeiros vídeos, Madonna lança mão da moda, da sexualidade e da construção da imagem para apresentar-se como objeto sexual tentador e como transgressora das normas estabelecidas. Por um lado, o vídeo valida o sexo inter-racial e apresenta imagens raríssimas da cultura dos bairros hispânicos. No entanto, as duas seqüências narrativas em contraste transmitem a mensagem de que, embora seja possível passar ótimos momentos ao lado dos hispânicos, será o fotógrafo branco que lhe dará o bilhete de passagem para a riqueza e o sucesso. Mas ela termina com o jovem hispânico, e assim a narrativa valoriza as relações multirraciais, pois a personagem Madonna continua a encontrar-se com os dois jovens durante as seqüências narrativas, projetando a fantasia de que é possível ter tudo, transpondo as fronteiras de uma cultura para outra, apropriando-se dos prazeres de ambas as culturas e de múltiplos relacionamentos.

O vídeo também põe à mostra o contraste entre os códigos da moda adotados pela cultura das classes mais altas e pela cultura hispânica, iden-

tificando a cultura anglo-saxônica com o que há de mais elevado em termos de moda, arte e luxo. Por outro lado, a cultura hispânica é equiparada aos guetos urbanos, ao *blue jeans*, aos salões de sinuca e à moda mais barata. Um vídeo feito mais tarde, chamado "La Isla Bonita", porém, utiliza a fantasia da moda hispânica como ícone de beleza e romantismo. Como se pode ver, esse "multiculturalismo" e suas posturas culturalmente transgressivas (por exemplo, a sexualidade explícita e inter-racial) acabaram sendo muito bem-sucedidos em termos de *marketing*, pois ela foi capaz de cativar um público juvenil amplo e variado.

No entanto, Madonna transformou-se em importante figura da cultura *pop* quando começaram as suas turnês em 1985 e ela deu início, conscientemente, ao *marketing* de sua própria imagem e de um amplo espectro de artigos da moda vendidos com a *griffe* Boy Toy. Já em 1985, fazia-se sentir o primeiro "efeito Madonna", mostrando sua forte influência sobre o público:

Nos *shows*, a venda *per capita* de camisetas e lembranças está entre as mais altas da história do *rock*. "Ela vende mais do que Springsteen, Rolling Stones ou Duran Duran", diz Dell Furano, agente de negócios em suas turnês. No *show* de San Francisco, as camisetas de US\$20 eram vendidas numa média de uma a cada seis segundos. Ela começou a comercializar o "*Madonna-wear*" por ela descrito como "moda esportiva para objetos do desejo". A linha continha "um *top* rendado de US\$25, um agasalho de US\$30, calças de US\$20 e uma minissaia de preço médio (US\$30) cuja cintura pode ser enrolada para baixo quando se quiser mostrar o umbigo".

(*People*, 13 de maio de 1985)

Embora também fosse comercializada uma coleção mais requintada, como os *kits* de maquiagem, a sua imagem incentivava a moda de carregação: roupa de baixo aparecendo, camisetas largas, bijuterias baratas (pulseiras, brincos, correntes e crucifixos). Na verdade, o "visual Madonna" ficou conhecido como "*flash-trash*", e quase todas as adolescentes tinham condições financeiras de se parecer com Madonna e de reproduzir seu comportamento e seu jeito de ser. Madonna deu às adolescentes a possibilidade de produzir uma identidade própria, de afirmar a sua própria moda e de rejeitar os códigos da moda convencional.

Durante a turnê "Virgin", Madonna vestia uma jaqueta de cor viva e minissaia justa, ligas de *lingerie* cintilante, meias rendadas pretas até o joelho e uma parafernália de enfeites, entre os quais crucifixos, um medalhão da paz e braceletes. Saltitando sobre botas, com o umbigo à mostra, Madonna tirava a jaqueta para revelar uma blusa púrpura de renda e um suíã preto, marcando uma sexualidade exuberante e acessível. Para cantar o

sucesso, "Like a Virgin", Madonna aparecia de vestido de noiva e gritava "Quer se casar comigo?" ao que as garotas e os rapazes respondiam "Siiiiim!" Balançando os quadris enquanto cantava "Você me faz sentir virgem", ia desenrolando a faixa da cintura e dizendo "tocado pela primeiríssima vez". Essa versão extremamente sexual da canção zomba da virgindade, mas também brinca com a sexualidade ironizando seus códigos e gestos. Seu modo de brincar com os códigos sexuais revela que a sexualidade é um construto, fabricado em parte pelas imagens e pelos códigos da cultura popular, e não por um fenômeno "natural". Também revela que ela é um campo lúdico, de autocriação e auto-expressão, desejo e prazer. Desde o começo, Madonna explorava com sucesso a sexualidade e, por sua vez, a apresentava como algo natural, desfrutável e divertido - atitude esta, sem dúvida, sadia numa cultura outrora puritana.¹⁸⁶

As imitadoras de Madonna proliferavam, e ela logo se transformou em modelo de identificação, associando as mudanças na identidade com as mudanças da moda e do estilo. Lewis resume assim os primeiros efeitos Madonna:

O *shopping center* é o ponto aglutinador da participação das fãs nos vídeos de adereços femininos. "Madonna está por toda parte", escreve um de seus biógrafos. Existe até um *shopping center* na Califórnia que foi apelidado de "Shopping Madonna", porque a maioria das adolescentes que compram lá tenta se parecer com ela. (...) Para atender à demanda do "Estilo Madonna", a loja de departamentos Macy criou um setor chamado "Madonnaland" para a venda de minibusas (US\$30), calças curtas (US\$21) e uma série de bijuterias como brincos com crucifixos e colares de "pérolas" enormes (US\$4-59) parecido com os usados por Madonna. O departamento tornou-se o ponto de mobilização das fãs de Madonna no verão de 1985, quando a Macy's patrocinou um concurso de sócias da Madonna na mesma data do *show* da estrela em Nova York.

(Lewis, 1993: 144)

A elaboração da moda e da sexualidade de Madonna durante essa primeira fase é mais complexa do que parece à primeira vista. Embora seja fácil menosprezar a postura inicial de Madonna, tachando-a de objeto sexual descarado, garota fácil, materialista e interesseira, que funde identidade com imagem e estilo, uma observação mais atenta de seus videoclipes

186 Madonna não sabia nessa época que a disseminação da AIDS faria da sexualidade um campo cada vez mais arriscado. Mais tarde ela se tornaria ativista contra a AIDS e inseriria mensagens de "sexo seguro" em seus *shows* e álbuns. A partir de 1990, também começou a encenar os aspectos arriscados do próprio sexo.

produz outro quadro. Por exemplo, o videoclipe "Material Girl" (1984) parece, à primeira vista, um hino ao reaganismo, que glorifica o materialismo frívolo e louva a ganância e a manipulação. ("O endinheirado é sempre o homem certo... porque sou uma garota materialista"). Nessa leitura, a música é uma reprise de "Os homens preferem as louras" de Marilyn Monroe e defende as mesmas posturas calculistas e superficiais.

Embora Madonna tenha assumido aparência semelhante à de Monroe nesse vídeo e ostente um pouco da moda e das poses do hino de Monroe ao materialismo burguês da década de 1950, um exame mais minucioso apresenta algumas perspectivas diferentes. As cenas musicais estão enquadradas num roteiro em que o produtor vê as imagens de Madonna cantando e começa a cortejá-la. Ele se traça de maneira informal, com uma camiseta marrom, e ela o toma por empregado do estúdio. Mas ele a convida para sair e, na cena final, os dois aparecem beijando-se num caminhão velho que ele havia alugado para tal ocasião.

Há, então, uma tensão entre as cenas musicais, que exaltam a riqueza e o materialismo, e o roteiro, que privilegia o "verdadeiro amor". Numa leitura da própria Madonna, o vídeo mostra a "materialista" rejeitando seus pretendentes ricos para favorecer um trabalhador pobre. Diante da crítica de que estava exaltando a ganância vulgar, Madonna respondeu: "Atente para o vídeo que acompanha a música. Quem fica comigo no fim é o rapaz sensível e sem dinheiro" (*People*, 11 de março de 1985). Segundo esse relato, Madonna rejeita os rapazes que a cortejam nas cenas de dança e música e prefere o rapaz pobre, porém sincero, que aparece nas cenas de "realismo".

A interpretação mais minuciosa levanta, porém, a questão de ser "pobre" mesmo o "rapaz pobre" do vídeo, representado por Keith Carradine, ou se Madonna na verdade não ganhou um executivo riquíssimo e bem-sucedido. As imagens do roteiro revelam ser a personagem de Carradine um dos magnatas do estúdio, que, ladino, se faz passar por rapaz pobre e sincero para conquistar o coração de Madonna. Assim, em "Material Girl", Madonna é tudo para todos; e sempre consegue o que quer: para os conservadores da era Reagan, ela exalta os valores materiais, é a materialista do sexo, da ambição e do materialismo sem culpa. Para esse público, ela é a reencarnação de Marilyn Monroe, a superestrela *pop*, o objeto sexual superideal da fantasia masculina e o ícone da fantasia feminina do objeto de desejo. Para a juventude idealista e romântica, todavia, ela é a boa moçinha em busca do amor, que opta pelo verdadeiro amor e resiste às tentações materialistas. No roteiro do videoclipe, porém, ela consegue os dois: o amor e um rapaz bem-sucedido.

Por conseguinte, o videoclipe de "Material Girl" sem dúvida emprega estratégias estéticas modernistas que geram tensão entre a narrativa e os códigos sociais, exigindo um espectador atento para extrair significados e in-

terpretações do texto polissêmico. O vídeo também expressa elementos da filosofia da própria Madonna e também algumas de suas contradições (isto é, tentar ganhar sempre). Assim, da mesma forma que a arte modernista, o videoclipe cria uma estrutura inovadora, expressa a visão do artista e exige um leitor atento para decodificar a possível gama de significados.¹⁸⁷

Ademais, o vídeo "Material Girl" problematiza a identidade e desfaz o elo entre roupas caras, riqueza e posição social. Carradine está de camiseta e calça marrom de operário, o que está perfeito, segundo o vídeo, assinando que moda e identidade dependem do indivíduo, e não de códigos sociais. As imagens e os vídeos de Madonna, portanto, legitimam o gosto pessoal na apropriação da moda e na produção da própria imagem. Não obstante, as imagens mais atraentes das cenas musicais exaltam as roupas caríssimas, os diamantes e outros ornamentos caros como representantes da imagem e da identidade bem-sucedidas. E pode ser que as potentes imagens de riqueza e alta moda, reforçadas pela letra da música, de fato privilegiem o materialismo burguês, em detrimento do romance e da escolha individual no videoclipe.

A obra e a imagem de Madonna são permeadas por ambigüidade, ironia e humor em alto grau. Seu uso da moda é humorístico e irônico, assim como muitos de seus vídeos e *shows*. As peças comercializadas em suas marcas Boy Toy e Slutco são sempre bem-humoradas, da mesma forma que os nomes das próprias marcas [que significam "garota fácil" e "Prostituta & Cia"]. Na verdade, o próprio termo pejorativo Boy Toy é irônico e permite múltiplas interpretações. Numa delas, Madonna é um brinquedo para os rapazes (objeto sexual), mas, em outra os rapazes são brinquedos para ela, os Rapazes-Brinquedo estão à sua disposição para que ela brinque, e o "cinto da incastidade" cai quando ela bem entende. De fato, "Material Girl" mostra os homens como brinquedos dela, e suas cenas de dança com homens

187 Ann Kaplan (1987) interpreta "Material Girl" e Madonna em geral como sintoma do pós-modernismo porque Madonna é um pastiche de Marilyn Monroe e mistura sexos e estilos, como realismo e números musicais em "Material Girl". Mas essa é uma interpretação parcial do pós-modernismo; pode-se argumentar que, para uma criação artística ser exemplo de "pós-modernismo", é preciso que também desconstrua expressão e significado, que rompa as cadeias significantes e projete um jogo plano de significados, de imagens eufóricas, que rejeite o significado e a interpretação; como no conceito de pós-modernismo extraído de Jameson (1991), com o qual trabalhamos. Comparados a tal texto pós-moderno plano, a maioria dos vídeos de Madonna exige interpretação, e alguns contêm estruturas estéticas complexas a expressarem as próprias idéias e o estilo de Madonna, exigindo um trabalho interpretativo e produzindo interpretações polivalentes; são, portanto, "modernistas" no sentido em que estamos usando o termo. Voltaremos a esse tema mais adiante, neste capítulo, e compararemos o uso que Laurie Anderson faz das estratégias estéticas pós-modernas com o uso que Madonna faz do modernismo.

durante os *shows* da turnê "Virgin" os apresenta como seus lacaios e acessórios, com quem ela brinca e a quem domina.

Em essência, a Madonna do início da carreira projeta nos vídeos e na música uma imagem raríssima de mulher livre, que toma suas próprias iniciativas e decide a própria vida. Sua imagem de mulher liberada flinando pela vida como bem quer foi captada com perfeição no papel que ela representa em *Procura-se Susan Desesperadamente*, de Susan Seidelman (1985). A mensagem desse filme, compatível com todo o trabalho inicial de Madonna, é de que se pode trocar de identidade quando se muda o estilo de vestir, a aparência e a imagem. A própria Madonna seria um exemplo impressionante dessa filosofia em seus dois estágios posteriores, nos quais modifica de maneira radical tanto a imagem quanto a identidade.

Na verdade, só em 1986 Madonna se metamorfoseou, passando da garota fácil, quase prostituta, de alguns de seus vídeos e *shows* e de *Procura-se Susan desesperadamente*, à mulher mais requintada e séria que se apresenta no videoclipe "Live to Tell", música favorita de seu então marido Sean Penn e tema de um dos filmes dele. Depois, apresenta-se como adolescente loura de cabelo curto em "Papa Don't Preach", em que a personagem de Madonna se decide contra o aborto, ao engravidar. Esse videoclipe recorreu a um roteiro de formato realista para contar a história de uma jovem com um problema, ao passo que outro videoclipe daquele ano, "Open Your Heart", engendra uma complexa desconstrução modernista em que Madonna problematiza o olhar masculino, aparecendo como artista de *strip-tease* numa boate pornô em forma de carrossel, e encerra dançando com um rapazinho vestido de Charlie Chaplin, desconstruindo oposições entre "pecado" e "inocência", adultos e jovens. Esses vídeos, portanto, recorrem a estratégias estéticas distintas, indo da forma tradicional do roteiro de "Live to Tell" e do duro realismo de "Papa Don't Preach", em que, sem problematizar, as imagens ilustram a letra da música e a letra comenta as imagens, ao modernismo desconstrutivista de "Open Your Heart". Madonna estava fazendo experiências com formas e estilos diferentes e, enquanto isso, construindo uma nova série de imagens e uma nova identidade.

Madonna II: quem é essa garota?

Madonna chegara para ficar. Em 1985, vendeu 16 milhões de discos, entre *singles* e álbuns. Alcançou o primeiro lugar das paradas com "Like a Virgin" e "Crazy for You", e, aos 26 anos de idade, passou 17 meses entre os vinte primeiros lugares em venda de *singles* (Barbra Streisand levou 17 anos para conseguir o mesmo). Madonna estreou com sucesso no cinema com *Procura-se Susan desesperadamente*, e sua turnê "Virgin" a consa-

grou como uma das artistas de maior sucesso da música *pop*. Foi capa da revista *Time* e mereceu matérias de destaque nas revistas *People*, *Newsweek*, *Rolling Stone* e outras de grande tiragem. Seu primeiro álbum, *Madonna*, vendera mais de três milhões de exemplares, e o álbum *Like a Virgin*, 4,5 milhões nos Estados Unidos e 2,5 milhões no resto do mundo, no início de 1985. Ademais, Madonna *sabia* que era uma grande estrela e planejava seus passos de acordo com isso.

Não é preciso dizer que Madonna recorria à moda e à sexualidade para produzir a imagem que a marcaria de meados a fins da década de 1980, caracterizada por megassucessos contínuos em álbuns e vídeos, mais uma turnê bem-sucedida ("Who's that girl?"), um casamento comentadíssimo e fatalmente fracassado com o ator Sean Penn, e dois filmes que foram fracasso de crítica e bilheteria (*Surpresa de Xangai* e *Quem é essa garota?*).

A primeira transformação visível na imagem tinha relação com o peso e o corpo. A Madonna anterior era tenra e um tanto rechonchuda, mas seu corpo foi transformado por ginástica e dieta rigorosas. Ela também mudou o penteado e o guarda-roupa, recorrendo à alta-costura, mais glamourosa, embora mudasse o penteado com frequência. Em muitas fotos e no filme *Surpresa de Xangai* de 1986, Madonna ia se tornando cada vez mais parecida com Marilyn Monroe, ostentando um deslumbrante cabelo louro, ondulado e macio. Também imitava o estilo de outras estrelas clássicas do cinema, como Lana Turner e Marlene Dietrich. Não obstante, em seus vídeos de *rock* "Cherish" e "Papa Don't Preach", aparece com o cabelo bem curto (*à la* Jean Seberg em *Acosado*) e um louro platinado brega no filme de 1987, *Quem é essa garota?*, que reprisa a figura da protagonista excêntrica da Hollywood da década de 1930. A música "Like a Prayer" apresentava Madonna com seu cabelo escuro natural; ela também aparece ruiva e com vários tons entre o claro e o escuro nos vídeos, nas fotos e nos documentários do período de 1986 até fins da década de 1980.

A turnê "Quem é essa garota?" de 1987, gravada no videocassete *Ciao, Italia!*, mostra-a com dez quilos a menos e um corpo atlético. Passara anos fazendo dieta, malhando várias horas por dia e até fazendo halterofilismo para modelar o corpo. A turnê apresentava uma dança cheia de energia, com acompanhamento de dançarinos de *break*, efeitos de luz elaborados, sete ou oito trocas de roupa e mudanças de imagem impressionantes durante todo o *show*. Com um espartilho justíssimo no início, Madonna interpretava a imagem de gatinha *sexy*, mas passava ao clima romântico-sentimental do álbum *True Blue*. Depois de usar um vestido de baile de debutantes da década de 1950 para expressar a inocência de *True Blue*, vestia uma jaqueta negra de couro sobre o vestido para cantar "Papa Don't Preach", enquanto as palavras "sexo seguro" eram projetadas no fundo do palco.

Para zombar de "Material Girl", Madonna vestia uma roupa cafona e cantava num tom agudo e fanhoso, no estilo de Betty Boop, para ironizar a letra. Para "La Isla Bonita", escolheu um vestido de cabaré de estilo espanhol; e em "Holiday", uma mistura internacional de roupas, o que indicava a postura festiva e sadia que queria difundir. Fugindo da sexualidade crua e dos comentários sexuais que marcaram a turnê "Virgin" (e que voltariam de forma ainda mais radical nas excursões posteriores Blonde Ambition e Girlie), Madonna se contém um pouco nos trajes e na sexualidade durante esse período, parecendo "madura" em imagens e roupas mais tradicionais.

O palco de *True Blue*, com imagens mais tradicionais de mulher e sexualidade, porém, desvanece o caráter subversivo de sua imagem de moda e modelo para as jovens. Embora o *flash-trash* do início de sua carreira tivesse legitimado a afirmação de uma moda própria, com mistura de roupas baratas, agora Madonna passava a reproduzir a imagem tradicional da mulher bem-vestida, bonita e magra, obrigando as imitadoras a frequentar academias de ginástica e salões de beleza e a comprar roupas, cosméticos e jóias caras.¹⁸⁸ Na verdade, durante esse período, houve uma procura acentuada de academias e dietas, com o cultivo da magreza como ideal feminino. A imagem de Madonna nas revistas de moda também dava o recado de que a moda de bom gosto estava de volta, e que a antimoda *flash-trash* já era.

De 1987 a 1989, Madonna adotou estilo e postura mais tradicionais, e tentou aparentar mais respeito aos papéis tradicionais dos sexos. Na tentativa de salvar o casamento arruinado com Sean Penn, Madonna apresentou-se em vídeos de músicas românticas (*True Blue*), cantando as alegrias da devoção, da dedicação e do verdadeiro amor. Resolveu descartar-se da imagem de gatinha *sexy* e vadia, objeto sexual, para adotar uma imagem feminina mais convencional. A revista *Forbes* dizia:

Ela começou a cantar com uma voz mais grave e séria, e, num vídeo de seu terceiro álbum, aparece com cabelo cor de mel e um vestido sóbrio de estampa florida. Em julho de 1987, aparece loura e glamourosa na capa da revista *Cosmopolitan*, e, em maio de 1988, adorna a capa da *Harper's Bazaar* como morena pudica. O álbum "True Blue" desse período vendeu quase 17 milhões de exemplares, e mais do que nunca os compradores tinham mais de vinte anos de idade.

(1º de outubro de 1990)

188 Ver o estudo de Bordo em Schwichtenberg 1992, que vincula essa fase da carreira de Madonna à produção de "corpos plásticos" nos ramos do entretenimento e da moda, a proliferação da anorexia e de outros distúrbios da alimentação, bem como a obsessão por dietas e emagrecimento.

Como já salientamos, as estratégias de *marketing* de Madonna apontaram com êxito para públicos distintos. Embora tivesse atraído as adolescentes no início da carreira, rapidamente conquistou platéia entre as minorias étnicas, com o uso de personagens e da cultura hispânica e negra nos vídeos e no palco. A fase *True Blue* agregou um público mais velho e talvez mais conservador, por intermédio da exploração de imagens e tipos de música mais tradicionais. Assim, em vez de cair para uma popularidade de "mínimo denominador comum", Madonna alcançou o estrelato por via de conquistas sucessivas de públicos diversificados.¹⁸⁹

O efeito da segunda fase de Madonna consistiu, então, em legitimar a moda e as imagens femininas mais tradicionais. O período foi especialmente criativo no campo dos videocliques. O álbum *Like a Prayer* (1989) revelou seu amadurecimento psicológico e musical. As músicas falam da dor do casamento desfeito com Sean Penn, da culpa reprimida pela morte da mãe, de conflitos com o pai e do sofrimento e das dificuldades do amadurecimento. O videoclipe da música-título revela motivos religiosos da educação católica de Madonna, e acrescenta mais uma fase modernista complexa na produção dos videocliques, que serviria para atrair um grande séquito acadêmico. Embora nos primeiros clipes e na construção de sua imagem Madonna utilizasse crucifixos como acessórios da indumentária, o videoclipe da faixa "Like a Prayer" foi montado principalmente ao redor de imagens e temas religiosos. O clipe funde religião e erotismo numa narrativa que exalta o amor, tanto espiritual quanto físico. O refrão, "à meia-noite sinto sua força, como se fosse uma prece, você sabe que vou levá-lo ao êxtase", poderia estar se referindo tanto ao êxtase religioso quanto ao sexual.

Madonna revela o erotismo latente na religião católica e o usa para atingir fins estéticos e morais. Ela também agrega a alegria e o entusiasmo da música *gospel* negra, fundindo temas e imagens sagradas e profanas, católicas e protestantes. O clipe põe em contraste imagens de um mundo interior e exterior, onde o exterior é o lado da violência racial e sexual, da intolerância e da injustiça. O mundo interior da igreja, porém, é de amor, comunhão e bondade - fortes mensagens e imagens religiosas.¹⁹⁰

189 Sem dúvida houve superposição de seus vários estágios, e Madonna não abandonou sua primeira platéia nem negligenciou os interesses dela. Uma das músicas de *True Blue*, "Where's the Party", dá continuidade à antiga ênfase na libertação das preocupações da vida cotidiana por meio de farras, com refrões como "Quero soltar a alma" e "Quero perder o controle". Assim, a obra de Madonna sempre salienta a farra e o divertimento, legitimando o hedonismo e o prazer.

190 Na mesma semana em que Madonna lançou o videoclipe de "Like A Prayer", foi veiculado seu comercial da Pepsi no qual se usava a letra dessa música com uma colagem de imagens que transmitiam a mensagem "beba Pepsi". Um grupo fundamentalista de

O roteiro do clipe "Like a Prayer" apresenta um negro inocente acusado de um crime que a personagem de Madonna observa. Ela entra numa igreja, sonha que faz amor com a estátua de um santo negro e, depois, liberta o negro inocente, passando o vídeo a apresentar imagens alegres de cantos *gospel*, cruzeiros em chamas (representando a intolerância maligna da Ku Klux Klan), velas e outras iconografias religiosas. Nas cenas de sonho/fantasia, Madonna usa uma combinação que significa o sono, o estado onírico e o erotismo, explorando o potente simbolismo e os efeitos estáticos do negro. As imagens promovem integração e harmonia entre negros e brancos, e apresenta Madonna cantando com um coro de negros numa igreja de negros, beijando um negro e salvando outro. O vídeo, portanto, projeta uma imagem potente de bondade e moralidade, de fazer a coisa certa.¹⁹¹

Tais são as contradições de Madonna que o uso das imagens prejudica a mensagem religiosa, pois ela aparece de combinação, dançando na igreja, e seu comportamento erótico dentro da igreja provavelmente ultrapassa os limites convencionais da decência - na verdade, a televisão italiana proibiu a exibição desse videoclipe devido à pressão de grupos católicos (Savan, 1993: 88). Mas, como sempre, Madonna lucra com suas contradições, atraindo tanto os católicos, satisfeitos por ver uma injeção de erotismo e vida em suas instituições e a dramatização de sua moralidade, quanto os católicos não praticantes ou os não-católicos, que ficam empolgados com imagens subversivas como a de Madonna beijando um negro e dançando de combinação na igreja.

No videoclipe de "Express Yourself" (1989), talvez o ponto culminante de seu segundo período, Madonna produz um texto modernista muito complexo que mexe com questões de sexo, sexualidade e classe. A floresta de símbolos se revela com imagens de uma cidade futurista no ar, sustentada por máquinas, inspirada na iconografia do filme modernista clássico de Fritz Lang *Metropolis*. Madonna surge de repente em pé, sobre um cisne gigantesco. Dirigindo-se a um público feminino (atitude raríssima), Madonna proclama: "E aí, garotas, vocês acreditam no amor? Tenho algo para lhes dizer sobre o amor. É o seguinte". A letra da música afirma a auto-

direita, porém, ameaçou boicotar a Pepsi se o comercial não saísse do ar; a empresa, intimidada, capitulou, provando mais uma vez que a direita religiosa não sabe aquilatar imagens estéticas capazes de promover interesses religiosos e que as empresas capitalistas são covardes e antiestéticas em sua busca do lucro. O próprio comercial da Pepsi, atacado por alguns dos críticos de Madonna, é um videoclipe modernista complexo que merece ser interpretado na galeria de seus vídeos musicais.

¹⁹¹ Assim como Madonna é o veículo de moralidade e integracionismo liberal em "Like a Prayer", no comercial da Pepsi ela "libera" um grupo de estudantes católicas, que começa a dançar quando Madonna aparece, induzindo-as à auto-expressão e a beber Pepsi, que, no comercial, se equipara à salvação e alegria seculares.

expressão, dar o melhor de si em tudo ("Não se conforme com o segundo lugar, querida"), e superar obstáculos para atingir os objetivos. A letra usa o imperativo, e Madonna, com ar de desafio, grita "Expressem-se!" nos pontos principais da música. Embora um dos versos indique que "Você precisa é de uma mão forte que a erga ao seu mais alto nível", está claro nas entrelinhas, e nas imagens que acompanham o videoclipe, que a "mão forte" deve ser a da própria mulher, e não a típica mão masculina.

De fato, Madonna constantemente inverte as relações de poder e dominação entre os sexos nesse vídeo, pondo na tela as imagens femininas engendradas pela sociedade e exibindo as fantasias masculinas que produzem tais imagens da mulher e da sexualidade. Utilizando *Metropolis* de Lang como ambiente para o clipe, Madonna inverte o tema liberal humanista do filme, segundo Morton (*in* Schwichtenberg, 1992). O filme de Lang representa conflitos entre trabalhadores e capitalistas numa cidade futurista, bem como entre pais e filhos, homens e mulheres. No fim, todos os conflitos são superados em imagens ingênuas de reconciliação total. O clipe de Madonna, pelo contrário, apresenta imagens cruas das diferenças entre capital e trabalho, homens e mulheres. As imagens próximas ao fim do clipe, de dois homens brigando e do enfrentamento que beira à violência entre Madonna e um trabalhador, insinuam a impossibilidade de reconciliação dos interesses em conflito de classe e sexo e da luta contínua entre as classes e os sexos, como se fosse a sina da humanidade.

As imagens dos homens brigando também podem ser interpretadas como uma crítica feminista à violência e à brutalidade masculinas - interpretação que se sustenta na leitura do texto integral. O clipe apresenta um conjunto de representações patriarcais tradicionais de mulheres: no começo Madonna está em cima de um cisne; depois aparece segurando um gato e transformando-se em gato, que desliza pelo chão e lambe um pires de leite. Nessas imagens Madonna se apropria de imagens femininas tradicionais, mas as destrói depois, fazendo um contraste com imagens discordantes de mulheres que assumem a posição dominadora masculina, mostrando que todas as representações dos sexos são construtos sociais que podem ser assumidos e descartados à vontade.

A imagem mais ultrajante, da perspectiva feminista - Madonna subjugada -, pode ser interpretada como a fantasia do macho capitalista que a projeta numa tela de vídeo, acorrentada. É fundamental perceber que essa imagem se apresenta como a fantasia do capitalista/patriarca do vídeo, que usa um monóculo para banquetear os olhos com o vídeo de Madonna acorrentada. Essas imagens estão obviamente trabalhando com a idéia do cinema engendrado pelo olhar masculino, e insinuam que as imagens que reificam as mulheres são projeções de homens que fantasiam as mulheres como objetos sexuais. Dessa perspectiva, Madonna está mostrando as ma-

neiras como a fantasia e o poder masculinos reificam as mulheres, fantasiando-as acorrentadas, como animais, como belos objetos da luxúria e da dominação masculina.¹⁹²

Dentro dessa exibição de imagens masculinas, porém, Madonna surge subitamente de terno, usando um monóculo, e segura a virilha, denotando que assumiu a posição masculina de poder e controle.¹⁹³ Em certo ponto, ela abre o paletó com violência para revelar os seios e mostrar que a imagem masculina é apenas mais um construto social, uma posição de sujeito que qualquer um pode ocupar. Conseqüentemente, as imagens femininas também são imagens de sujeito, produzidas pelo poder masculino, que as mulheres podem optar por ocupar, ou deixar vagas em prol das posições de sujeito masculinas - ou algo totalmente diferente. Essa interpretação desconstrutivista insinua que "Express Yourself" salienta a artificialidade das imagens dos papéis dos sexos e que as pessoas podem escolher imagens e construtos próprios. A letra de "Express Yourself", na verdade, orde-

192 Desconstrução semelhante do olhar masculino está presente no videoclipe de 1986 "Open Your Heart". O cenário mostra Madonna trabalhando num espetáculo de voyeurismo e sendo observada por homens desprezíveis. Parece um tanto distante e tranqüila, embora se possa interpretar que o vídeo põe em destaque as modalidades do voyeurismo, por meio do qual ocorre a reificação do corpo feminino. Nessa interpretação, Madonna se recusa, no vídeo, a ser objeto do desejo masculino; o espectador que desejar vê-la desse modo se sentirá constrangido porque é posto na posição daqueles *voyeurs* desprezíveis. Assim, embora o vídeo ofereça o corpo de Madonna como espetáculo, como objeto do prazer voyeurista, o enquadramento das imagens dificulta a visão fetichista porque identifica o voyeurismo e a reificação do corpo feminino como participantes de um processo social que explora as mulheres para o entretenimento de *voyeurs* ridículos.

Susan Bordo (1992) argumenta que o vídeo, não obstante, incentiva o espetáculo da reificação da mulher, que o espectador "não fica, realmente, deslocado e confuso com esse vídeo", apesar das "ambigüidades" formais que contém, e que o contexto narrativo é "praticamente irrelevante" (1992). De fato, não é possível concluir de que modo os espectadores vão introjetar o conteúdo do vídeo, e, embora suas imagens possam reforçar o voyeurismo dos corpos femininos reificados, como afirma Bordo, o roteiro e a justaposição da letra e das imagens podem desintegrar o voyeurismo, à maneira modernista. Assim como "Material Girl", o vídeo de "Open Your Heart" pode ter efeitos e apelo contraditórios, tanto para os críticos culturais quanto para as feministas, que adoram ver desconstrução e subversão, para os homens que adorem ver corpos femininos, e para mulheres que sintam prazer em identificar-se com objetos de desejo; sorte de Madonna, cujos textos polissêmicos geram um amplo conjunto de leituras e públicos.

193 O capitalista usa o monóculo para olhar Madonna em "Express Yourself", transformando-a em objeto de fetiche sexual. Contudo, como vemos no livro *Lipstick Traces* (1989), de Greil Marcus, o monóculo fazia parte do repertório do dadaísta Richard Huelsenbeck e pode, portanto, ser interpretado como símbolo dadaísta e sinal de que devemos zombar de todas essas imagens tradicionais e rejeitá-las. O humor, a ironia e a caricaturização de Madonna respaldariam tal interpretação dadaísta.

na que as pessoas produzam sua própria identidade e se construam - projeto totalmente modernista que explicaremos adiante.

Contudo, mais uma vez Madonna solapa seu próprio feminismo ao se mostrar em imagens fetichistas tradicionais de mulher e ao se tornar objeto para o olhar masculino, ao mesmo tempo que sujeito com controle do roteiro e do próprio videoclipe. Há, então, contradições entre o feminismo *pop* de Madonna, sua desconstrução das imagens femininas predominantes e a reprodução justamente dessas imagens. Mais uma vez, porém, Madonna lucra com suas contradições, conquistando tanto espectadoras feministas quanto homens, como as personagens Beavis e Butt-Head, que gostam de olhar as partes do corpo feminino. Por conseguinte, pode-se interpretar seu hino de libertação como um texto feminista, ou simplesmente como mais uma reificação dos corpos femininos para o prazer masculino.

Madonna III: ambição loura

Assim, Madonna produzia cada vez mais contradições. Por um lado, apresenta-se como feminista que tem a vida e carreira sob controle, e, por outro, apresenta-se como apenas mais um corpo feminino para o deleite masculino e oferta de modelos de roupas femininas. Durante seu terceiro período, na década de 1990, continuou a forçar os limites da representação sexual e tornou-se um símbolo da liberação sexual. Ademais, tornou-se ainda mais eclética no modo de se vestir e na produção da imagem, inspirando-se em algumas de suas imagens anteriores, que citava com frequência ou, às vezes, parodiava. Nesse período Madonna também entrou no terreno da política, fazendo declarações em nome das vítimas da AIDS,¹⁹⁴ dos pobres, da preservação das florestas tropicais, dos direitos femininos e, em 1990, chegou a filmar um vídeo "vá votar", ameaçando espancar quem se recusasse a votar. Em 1992 deu apoio à campanha de Bill Clinton para a presidência.

Depois do rompimento com Sean Penn em 1989, Madonna continuou a explorar representações da sexualidade e dos sexos, desafiando no palco, sistematicamente, as representações convencionais da sexualidade. Essa fase da década de 1990 atraiu legiões de lésbicas e gays, feministas pró-sexo e libertárias sexuais, além de acadêmicos, com a criação de uma verdadei-

194 Madonna começou a fazer *shows* beneficentes em prol das vítimas da AIDS em fins da década de 1980, e seu álbum "Like a Prayer" continha informações sobre AIDS/HIV e conselhos acerca de sexo seguro. Na década de 1990, porém, ela se tornou mais abertamente política, favorecendo uma série de causas, e começou a se autodenominar "revolucionária".

ra indústria informal de interpretações de Madonna que tentavam decifrar suas imagens e seus textos. São fantásticos os extremos a que Madonna chegou ao ultrapassar as fronteiras das normas estabelecidas da representação sexual, pois ela passou a apresentar imagens de sexo inter-racial, mas-turbação (na turnê), lesbianismo, sadomasoquismo e orgias, na tentativa incessante de cruzar a fronteira do sexualmente permissível.

Durante a década de 1990, Madonna explorou um tipo bizarro de guarda-roupa e de sexualidade, produzindo uma série de videocliques modernistas complexos que expandiam as fronteiras dessa forma de arte e até levaram a MTV a censurar uma de suas produções, "Justify my love", em 1990, e a raramente exibir "Erotica" em 1992. Também produziu um livro de imagens eróticas, *Sex* (1992), e, como produto da cultura *pop*, passou a aparecer regularmente em revistas que intercalavam entrevistas ou artigos com imagens provocantes de Madonna em poses de ninfeta, *drag*, etc. Madonna havia evoluído: de jovem agitada, objeto sexual, passara a mulher madura, preparada para controlar o próprio destino e levar o videoclipe a novas áreas da produção de imagens.

Em seu período mais recente, marcado por uma série de vídeos de *rock* bem controversos, a turnê "Blond Ambition" e o filme da turnê de 1991 (*Madonna: Truth or Dare*), o álbum *Erotica* de 1992, e o *Girlie's Show* de 1993, Madonna se consagrou como uma das maiores estrelas *pop* e até como "a mais inteligente empresária dos Estados Unidos". Sua máquina de publicidade e *marketing* continuava a despejar propaganda em ritmo furioso, e o público continuava fascinado com cada minúcia da vida de Madonna.

Mas talvez tenha sido em seus vídeos de *rock* do fim da década de 1980 e da década de 1990 que Madonna gerou as mais notáveis controvérsias culturais, capazes de chamar a atenção de críticos acadêmicos e de teóricos culturais. Juntamente com Michael Jackson, ela é, provavelmente, uma das maiores estrelas do *rock* e talvez a suprema mestra da forma. "Open Your Heart", "Like A Prayer", "Express Yourself", "Justify My Love" e "Vogue" são obras-primas modernistas da arte em vídeo. Rompendo com as convenções dos videocliques, que empregam imagens expressivas para ilustrar a letra, os melhores vídeos musicais de Madonna contêm uma estrutura multifacetada de imagens que exigem espectadores atentos para gerar as eventuais interpretações complexas que proliferam no jogo de música, letra e imagens. Ou, à maneira do pós-modernismo, pode-se apenas ver seus videocliques como uma seqüência estonteante de imagens, pois, como veremos adiante, Madonna emprega estratégias tanto modernas quanto pós-modernas, atraindo, assim, devotos de ambas as correntes.¹⁹⁵

195 Estamos usando o termo "modernismo" no sentido tradicional, de práticas culturais que transgridem normas consagradas, tentam produzir formas inovadoras, geram textos

Densos banquetes de imagens, seus videocliques podem ser desfrutados em diversos níveis, por platéias diversificadas: os adolescentes podem processar as músicas e as imagens de várias maneiras, segundo as próprias fantasias; os críticos de música e da cultura gostam de um corpo-a-corpo com os textos modernistas polissêmicos e do uso ocasional de estratégias pós-modernas; e os estudiosos da cultura popular tentam descobrir como e por que Madonna é estimada. Vemos, novamente, como seus métodos artísticos "subversivos" também se aglutinam com uma estratégia de *marketing* bem-sucedida. Assim, Madonna deve ser interpretada tanto em termos de suas táticas estéticas quanto de suas estratégias de *marketing*, e suas obras podem, portanto, ser interpretadas como obras de arte ou analisadas como mercadorias que exploram os mercados com grande sagacidade. De fato, Madonna é interessante como um fenômeno tanto estético quanto de *marketing*, e uma interpretação multidimensional deve interrogar ambos os lados da equação Madonna.

Na década de 1990, Madonna tentou produzir uma identidade artística. Seus videocliques foram se tornando cada vez mais complexos, ou tentavam expandir as fronteiras do permissível nos papéis masculino e feminino, da sexualidade aberta, da paródia da religião e da ambigüidade modernista. Em termos de indumentária, ela às vezes retornava aos trajes *sexy* e bizarros da primeira fase, mas os misturava com alta costura, tecnomoda futurista, sadomasoquismo chique e um pasticho pós-moderno de vários estilos, subvertendo as oposições entre moda cara e barata, mais ou menos como a arte pós-moderna detona as hierarquias culturais modernistas consagradas entre

polissêmicos com significados múltiplos e exigem um público/leitor atento para extrair sentidos do texto. Uma definição "pós-moderna" mais recente do modernismo reduz a tradição e os costumes modernistas a elitismo de cultura erudita, encastelado em textos canônicos nos quais os exemplos de rebeldia modernista são transformadas em novas normas culturais acadêmicas. Em oposição aos dogmas modernistas, os textos e os costumes pós-modernos subvertem a separação modernista entre formas de cultura superior e inferior, rejeitam a tentativa de produzir textos monumentais que rompem com a tradição e expressem a subjetividade do autor, e com frequência citam obras e formas anteriores em pastiche. Muitos críticos interpretam Madonna como artista "pós-moderna" (ver Kaplan, 1987, Fiske, 1989a, Bordo, 1992 e muitos outros que contribuíram com Schwichtenberg, 1992), provavelmente porque ela atua na arena da cultura da comunicação de massa, mas preferimos interpretar muitas de suas práticas de significação como um "modernismo *pop*" em que há emprego de estratégias estéticas modernistas na área dos vídeos musicais e da apresentação em *shows*. Também afirmamos, porém, que ela recorre igualmente a estratégias realistas e narrativas tradicionais em seus videocliques, e descobrimos um exemplo de estratégia claramente pós-moderna, que discutiremos adiante. Portanto, resistiríamos a encarar um fenômeno como Madonna como "pós-moderno" em essência, e preferimos interpretar o modernismo e o pós-modernismo como estratégias e práticas estéticas empregadas pelos artistas da cena, como Madonna.

a "alta" e a "baixa" cultura. Não obstante, Madonna recorria à estratégia do choque, típica do modernismo, no uso esquisito das roupas, da sexualidade e das imagens religiosas, especialmente nos vídeos de *rock*, textos culturais bastante complexos que permitem uma multiplicidade de interpretações.

Para quem acha que a "arte pós-moderna" é uma exposição fragmentada de elementos desconexos num jogo monótono e superficial sem profundidade ou sentido (como era a opinião de Jameson, 1991 e outros), grande parte da obra de Madonna não é "pós-moderna" nesse sentido. Pelo contrário, tanto seus vídeos mais realistas quanto os modernistas têm sentido e mandam recados, embora nos videocliques mais modernistas como "Express Yourself" o sentido seja sempre fugidio e difícil de apreender. A estratégia modernista de empregar as técnicas de choque tem sido uma constante na obra de Madonna, e, embora ela recorra à caricatura, à ironia e ao humor, seus temas costumam ser bem sérios. Assim, em certo sentido, Madonna é mais modernista do que pós-modernista, ainda que sua obra também inclua temas e estratégias estéticas pós-modernas, conforme assinalamos adiante.

Durante toda a turnê "Blonde Ambition", Madonna fez uma representação desconstrutiva, brincando com os papéis sexuais, usando frequentemente roupas masculinas, segurando a virilha e declarando que era ela quem mandava, ocupando, assim, posições masculinas. Também fez seus bailarinos usar seios postigos, roupas femininas e submeterem-se a seu poder e controle. O recado era: "masculino" e "feminino" são construtos sociais que podem ser desconstruídos, e as mulheres podem ocupar posições e posturas masculinas, e vice-versa. Contudo, como discutiremos na conclusão, Madonna não subverte as relações de dominação nem oferece imagens igualitárias das relações. Assim como ocorre com a desconstrução conservadora, Madonna apresenta as oposições binárias que constituem nossa cultura e nossa sociedade, demonstra sua artificialidade e questiona a priorização de uma das oposições em detrimento da outra, sem pôr nada de novo no lugar. Por conseguinte, costuma pôr a mulher, principalmente ela mesma, na posição de poder e autoridade, exercida com rigor sobre homens e mulheres.

Para desconstruir as oposições tradicionais entre os sexos e as relações de poder e dominação, Madonna recorre à ironia, ao humor e à paródia, a fim de tocar nos pontos sensíveis do "masculino" e do "feminino" e provocar reações à inversão das imagens e aos estereótipos tradicionais e à sua troca e mistura nos sexos do futuro, que talvez sejam múltiplos, e não binários. Realmente, desde o início houve forte mistura de ironia e sátira na obra de Madonna, e suas apresentações ao vivo foram-se tornando cada vez mais caricaturais,¹⁹⁶ como ocorreu com a dramatização de sua carreira em

Truth or Dare. Sua interpretação de "Material Girl" na turnê "Blonde Ambition", por exemplo, é pura caricatura; Madonna e duas cantoras ficam sentadas numa plataforma de bóbi e roupão de banho, cantando em falsete, desafinado e agudo. A imagem põe em evidência as atividades trabalhosas e ridículas a que as mulheres se sujeitam para ficarem "bonitas" e debocha do ideal da "material girl" (naturalmente, a própria Madonna é o exemplo radical do trabalho quase sobre-humano e das despesas para ficar "bonita", contradição que permeia sua obra e à qual retornaremos na conclusão).

Seus videocliques mais marcantes são extremamente estetizados, empregando as técnicas modernistas da construção de imagens atraentes. As cenas de orgia em "Justify My Love" são abstratas e teatrais, e "Vogue" emprega poses para exaltar a pura afetação ("Faça uma pose! Moda! Moda!"). De fato, "Vogue" parodia as convenções da moda - manequins, poses, fotografia e reificação - mas as incentiva ao identificar a moda com um fenômeno de dança gay e, depois, com a celebridade cultural. Por outro lado, o vídeo expõe as condições de produção da imagem ao revelar as poses da moda, as figuras das estrelas e o modo como são construídas suas imagens.¹⁹⁷

O vídeo começa com penas que se dividem, com o sentido do estilo afetado e artificialidade, e depois apresenta uma montagem de poses, com o grupo de dança fazendo poses de modelo. Duas criadas, fazendo poses ao limpar a casa, insinuam o desejo de criação de imagem em todas as esferas da vida cotidiana. Madonna entra em enquadramento e manda: "Faça pose!" e um conjunto de imagens mostra o grupo obedecendo. A letra fala da fuga da vida cotidiana por meio de poses, transformando-se numa imagem mais desejável, "você é uma superestrela, é isso que você é!" Fazer pose, insinua a letra, está ao alcance de qualquer pessoa ("não importa se você é preto ou branco, se é homem ou mulher") e produz uma autotranscendência estética para todos ("a beleza está onde você a encontra"). As imagens estáticas, porém, oriundas do ramo da moda, são transpostas para o estilo de dança gay documentado em *Paris is Burning* e infundidos com energia erótica. E, por fim, a galeria de imagens privilegiadas ("Greta Garbo e Monroe... Bette Davis, Rita Hayworth fizeram bonito") é ilustrado por imagens da própria Madonna fazendo poses que imitam as celebridades acima.

do inatural, artificial, exagerado e irônico, brincando com formas e imagens culturais, contendo alto nível de teatralidade e travestimento (1969, 277ff.) - excelente caracterização da estética de Madonna.

197 Da mesma forma, no vídeo "Open Your Heart", Madonna exhibe a produção da reificação e fetichização das mulheres ao se apresentar num espetáculo de voyeurismo. Recorre a imagens reificadas e machistas de mulheres, mas as enfraquece ao exibir as origens da fetichização dos corpos nos salões de baile reais e nos olhares voyeuristas de homens marginais e "tarados".

196 Com relação à caricaturização, ver Susan Sontag, que a define como sensibilidade "inequivocamente moderna" (note bem: não "pós-moderna"), caracterizada pelo gosto

Madonna tem sido acusada de se apoderar de imagens e fenômenos (como das modelos e da cultura *gay*) e utilizar imagens e estilos fora do contexto original. Também foi acusada por críticos negros de usar muita música negra e omitir as referências aos negros ou a pessoas de cor, na galeria de imagens de "Vogue". Com relação à primeira crítica, pode-se argumentar que Madonna empenhou-se ao máximo para "normalizar" a sexualidade *gay* e *lésbica* na cultura da comunicação de massa, e é, de fato, idolatrada por muita gente das comunidades *gay* e *lésbica*. Da mesma forma, ela poderia reagir aos críticos negros dizendo que fez o máximo possível para promover a música, os bailarinos, os cantores e os músicos negros (e hispânicos), enquanto tentava romper as barreiras entre as raças. Poderia também responder que seu panteão em "Vogue" é uma galeria *gay* que contém precisamente quem ela cita.

Por outro lado, também se pode argumentar que Madonna, em última análise, privilegia a brancura, e que as pessoas de cor ao seu redor simplesmente salientam sua brancura distintiva. Ademais, os vídeos e as apresentações em *shows* são réplicas do poder e da superioridade dos brancos, mostrando que Madonna está no controle total de todas as pessoas, ofuscando-as e dominando-as. De qualquer forma, a complexidade e a sensibilidade das questões raciais, sexuais, de preferência sexual e de classe que Madonna desafia demonstram a coragem de abordar temas controversos que poucos artistas famosos do cenário musical atacam com a sua constância e provocação.

"Vogue" contém imagens de espartilhos e sutiãs e da desconstrução dentro/fora da moda que se observa nos vídeos e nas apresentações ao vivo de Madonna, nos quais sutiãs, espartilhos e calcinhas são usados por fora de blusas, saias ou conjuntos, insinuando que toda moda é artificial. Suas imagens declaram que espartilhos, sutiãs e outras peças comuns do vestuário feminino são símbolos da submissão feminina aos modelos culturais, que podem muito bem ser usados por fora para tornar visível a escravidão. Por outro lado, esses símbolos da subjugação feminina pelos padrões da moda se apresentam de maneira erótica na iconografia de Madonna, mostrando que os símbolos da opressão podem ser transformados em símbolos de deboche e de prazer libidinoso.

A desconstrução modernista de Madona se disseminou por intermédio de uma estética do choque e do excesso, definida pelo modo de vestir-se, pela postura e pelo comportamento. Havia, é claro, motivos mercadológicos para a adoção dessas estratégias: elas geram uma imagem, chamam a atenção e vendem. O narcisismo intenso é ainda mais evidente como elemento essencial do fenômeno Madonna; esta, na década de 1990, pode ser interpretada como uma fábrica de imagens na qual sua própria imagem é o significado de seus textos musicais e de outras produções de imagens.

Madonna continua a superar-se e a romper os limites do permissível, a utilizar estratégias estéticas modernistas de excesso, choque, espetáculo e teatralidade. Na turnê "Blonde Ambition", Madonna produziu um visual futurista, adotou uma tecnomoda esquisita, sugerindo uma nova síntese de tecnologia e ser humano. Com o cabelo louro bem preso atrás, um microfone preso à cabeça e o corpo enfeitado com bustiês e roupas futuristas criadas por Jean Paul Gaultier, Madonna parece outra espécie, um novo tecnocorpo, elaborado para o próximo século.

O *show* "Blonde Ambition" também apresenta bailarinos com seios postiços e bailarinas com pênis, insinuando uma nova espécie no tecnofuturo, que subverte limites anteriores entre homens e mulheres. Ao segurar a virilha durante o *show*, uma Madonna arrogante se apresenta como símbolo de poder e sexualidade. Os números de dança também exploram traços esquisitos e sexualidade explícita para constituir sua identidade de figura iconoclasta de transgressora das convenções consagradas. Ela, no papel da artista modernista bem-sucedida, define novas normas ao romper com as antigas.

Seu álbum *Erotica* de 1992 e o livro *Sex* assinalam que Madonna pode estar caindo numa armadilha capaz de torná-la tediosa e previsível. As músicas do álbum e o vídeo musical "Erotica" empregam algumas imagens e a sexualidade espalhafatosa de "Justify My Love" e suas provocações sexuais anteriores, mas não desbrava novos territórios. O livro *Sex* é uma vergonha: as fotos são impressas em papel barato, a capa é de alumínio, e a encadernação metálica quebra-se com facilidade (segundo o dono de uma livraria que nos mostrou diversos livros devolvidos). As fotos de sadomasoquismo, em especial, são maçantes e previsíveis, e o texto, que supostamente relata as "fantasias sexuais de Madonna", também é vulgar e nada erótico.¹⁹⁸ Os trajes dessas obras têm a intenção de chocar e provocar excitação libidinoso, mas hoje em dia essas imagens são lugar-comum.

Em seus melhores videoclipes, porém, Madonna surge como desbravadora modernista de fronteiras. Sua idéia de arte privilegia a auto-expressão, a experimentação, a derrubada dos limites do bom gosto e o rompimento de fronteiras para ingressar em novas áreas da experiência e da representação. Madonna continuava a estabelecer novos limites para a cultura *pop* e a subverter regras, convenções e limites estabelecidos. O uso que faz do guarda-roupa e da sexualidade, em especial, destrói normas e convenções anteriores e define sua identidade como iconoclasta modernis-

198 É de se presumir que essa seja apenas uma opinião pessoal. Um jornalista descreve como chegou ao orgasmo masturbando-se e vendo as fotos, assim como Carol A. Queen em Frank and Smith (1993: 139), texto dedicado à discussão do "evento" do livro.

ta. Por outro lado, até agora suas atitudes modernistas foram muitíssimo bem-sucedidas do ponto de vista comercial, e Madonna se afirma tanto como empresária quanto como artista inteligente.

Por conseguinte, é preciso compreender o "fenômeno Madonna" como empreendimento comercial. Em abril de 1992, divulgou-se amplamente que ela havia assinado um contrato de US\$60 milhões com a Time-Warner, que iria comercializar seus álbuns, vídeos musicais e filmes e lhe oferecer um grande percentual em direitos autorais, capital de giro e a oportunidade de promover o trabalho de artistas jovens. Empregando terminologia modernista, Madonna disse que interpretava o contrato como a oportunidade de produzir um grupo de artistas colaboradores que constituiriam um "acervo de idéias artísticas", o que seria uma mistura da Bauhaus, que revolucionou a arte, a arquitetura e o desenho industrial na Alemanha da década de 1920, com a fábrica de Andy Warhol, que reuniu artistas do cinema, da música, da pintura, da moda e outros artistas contemporâneos a partir da década de 1960 (*New York Times*, 20 de abril de 1992, B1). A *Forbes* relatou que, no período 1991-2, Madonna recebeu US\$48.000.000, o que a tornou, novamente, uma das artistas mais bem pagas do período (28 de setembro de 1992). As jogadas artísticas, indumentárias e identitárias de Madonna compensaram e chamam a atenção para o fato de que a cultura de massa é cultura comercial, que vende mercadorias culturais para as platéias.

MADONNA ENTRE O MODERNO E O PÓS-MODERNO

No tocante ao uso das modas e da sexualidade, a mensagem cumulativa de Madonna parece ser de que podemos fazer, dizer e ser o que bem entendermos. A construção da própria identidade começa com o vestuário, com o "visual". Nesse caso, o recado é que se pode usar qualquer coisa, que tudo combina, que é possível construir o visual com materiais da própria cultura. O uso exagerado que Madonna faz da indumentária, apresentando-se com as roupas mais extravagantes e excêntricas que se possa imaginar, sugere que a moda não é um código rígido, não é um conjunto de normas ao qual seja preciso obedecer, mas um campo da imaginação e da criatividade no qual se pode construir qualquer imagem que se queira.

Naturalmente, o fato de Madonna vincular imagem, indumentária e identidade também declara que é no visual, no modo de se vestir e de se maquiar que está ancorada a identidade - afirmação discutível. Mas, segundo intimação de Madonna, a indumentária não é suficiente: é preciso fazer pose, fazer moda, elaborar uma "postura", comportar-se de certa maneira. O estilo Madonna é o excesso, o choque, a transgressão de limites, a constante novidade. O estilo Madonna é chamar atenção transpondo os li-

mites convencionais do vestir-se e comportar-se. Tal postura dá às pessoas forças para se vestirem e se comportarem como quiserem, para serem o que quiserem, ao mesmo tempo que as escraviza à necessidade de criar uma imagem, de ter pose, de construir a própria identidade por intermédio do estilo, obrigando-as a se preocupar com o modo de vestir-se, com a aparência, com a reação alheia à sua imagem.

O fenômeno Madonna indica que na cultura da publicidade consumista a identidade é construída por intermédio da imagem e da indumentária, que abrange o visual, a pose e o estilo. A identidade não tem nada de profundo, como supunham as teorias modernas, que presumiam um eu essencial, ou o projeto de criação de um eu autêntico. Embora para Heidegger *Selbständigkeit* (a identidade, a constância de si) e *Wiederholung* (repetição resoluta perante a morte de uma escolha fundamental de identidade) constituíssem o eu e a identidade autênticos (ver Kellner, 1973), para Madonna a construção da identidade pós-moderna, imagem e a identidade são transformação, recriação constante do próprio visual, pose chocante e mutável. Está claro e é curioso o fato de Madonna ser "autêntica" no sentido heideggeriano, pois aderiu com determinação a esse projeto depois de uma década de indumentária, imagens e poses chocantes e de comportamento iconoclasta, tudo o que criou e promoveu "Madonna".

Além disso, para Madonna, a indumentária e a identidade são inseparáveis de suas práticas estéticas, do cultivo de sua imagem nas músicas, nos vídeos, nos filmes, nas apresentações na TV, nos *shows* e em outras intervenções culturais. O emprego que Madonna faz da moda e da sexualidade é estruturado por uma estética da criatividade, da produção do próprio visual e da própria identidade. Seu método está vinculado a uma estética do excesso e, até hoje, Madonna continua a ultrapassar as fronteiras do permitido, para subverter e transgredir as fronteiras convencionais da moda e da arte. Nesse sentido, a suposta Madonna pós-moderna está interpretando uma estética pós-moderna. De fato, uma reflexão mais ponderada e teoricamente informada do fenômeno Madonna pode desconstruir, ou pôr em questão, certas distinções entre o modernismo e o pós-modernismo. Muitos discursos acadêmicos deixam de conceituar o modernismo e definem como "pós-modernas" estratégias típicas da estética, dos métodos e das metas modernistas - ou teorizam inadequadamente o "pós-moderno".

Madonna foi teorizada como "pós-moderna" devido ao uso de estratégias de simulação e pastiche, à implosão das fronteiras sexuais e raciais e ao uso da ironia e da caricatura (ver os artigos de Schwichtenberg, 1992). Não obstante, a implosão de fronteiras, a ironia e a caricatura constituem estratégias modernistas, e Madonna, de fato, recorre de maneira consciente e constante a estratégias modernistas, apresentando sua obra como arte séria e transgressora. Na entrevista de 1990 à *Nightline* e no filme *Truth or Dare*

de 1991, Madonna define seu trabalho como "artístico", afirmando que se recusa a fazer concessões em sua integridade artística. Também declara que pretende continuar a "tocar em pontos fracos", ser "política", ultrapassar os limites convencionais e criar obras de arte novas e inovadoras - tudo metas e valores conscientemente modernistas.¹⁹⁹ Por conseguinte, embora haja quem interprete Madonna como "pós-moderna" à luz do uso que faz das categorias baudrillardianas da simulação e da implosão, é preciso ter consciência de que Madonna pode também ser interpretada como modernista.

Em grande parte, teorizar sobre o "pós-moderno" é tão superficial e unidimensional quanto os textos e os métodos descritos dessa forma como "pós-modernos". Um fenômeno complexo e provocador como Madonna põe em xeque as categorias e os compromissos estéticos. Contudo, Madonna não recorre a um conjunto muito amplo de estratégias estéticas e, portanto, se a definição de "pós-modernismo" for um conjunto de costumes culturais que combine formas e temas tradicionais, modernistas, pós-modernistas, então é possível interpretar Madonna como "pós-moderna". Entretanto, deve-se reparar até que ponto ela se baseia em estratégias, imagens e formas modernistas clássicas nos vídeos e nas apresentações mais impressionantes dos últimos anos. Ela também tem um vasto repertório de vídeos "realistas", nos quais as imagens são meras ilustrações da letra da música e narrativas realistas para acompanhar letra e música (por exemplo, "Papa Don't Preach", "Live to Tell", "Oh, Father", "This Used to be My Playground" e "Rain"). E, em "Fever", emprega estratégias pós-modernas explícitas, nas quais a letra da música, sucesso da década de 1950, é cantada de maneira enfadonha sobre imagens abstratas de uma Madonna de bronze e eletronicamente distorcida, apresentando uma superfície plana de imagens desconexas sem significado mais profundo.

Embora algumas pessoas tenham acusado Madonna de ser antifeminista, uma desgraça para as mulheres, outras a louvaram como a verdadeira feminista dos nossos tempos e um exemplo para as jovens. Camille Paglia, por exemplo, exaltou Madonna como "verdadeira feminista" e ideal de mulher forte, independente e bem-sucedida, que firma com êxito seu próprio poder

199 Na entrevista à *Nightline* de 1990, Madonna defende "Justify My Love" como arte, como "expressão artística", afirmando: "Acho que arte é exatamente isso, experimentar, mas é uma expressão, é a minha expressão artística" (com relação à fantasia sexual). Ela também admitiu "chegar aos limites do que é permissível". Em *Truth or Dare*, fala de recusar-se a comprometer a "integridade artística" de sua obra quando ameaçada pela polícia em Toronto, que exigia a atenuação da cena de masturbação do *show*. Em conversa posterior sobre o filme, ela disse que continuaria a "tocar em pontos sensíveis", a explorar os limites do permissível e a ser política. Por fim, numa entrevista de 1992 ao jornal *USA Today*, Madonna define-se como "revolucionária", categoria suprema da teoria e da política modernistas (9 de outubro de 1992, p. D1).

e sexualidade, desafiando os estereótipos convencionais (*New York Times*, 14 de dezembro de 1990, B1).²⁰⁰ Também nós salientamos que Madonna inverte as relações de poder e domínio, apresentando fortes imagens afirmativas de mulheres. Mas pode-se argumentar que ela apenas transpõe as relações de dominação, invertendo os papéis masculinos e femininos, em vez de dissolvê-las. Em suas apresentações, as bailarinas são meros acessórios que ela domina e controla, encenando rituais claros de dominação no palco. No vídeo do HBO da turnê "Blonde Ambition", de 1990, por exemplo, ela constantemente se coloca em posições de poder e controle sobre os bailarinos (homens e mulheres). Nas cenas de sexo simulado do *show*, Madonna estava quase sempre por cima, e, em sua abominável cena de masturbação/orgasmo simulado de "Like a Virgin", os bailarinos primeiro a acariciam e depois desaparecem, enquanto ela se estrebucha num orgasmo exagerado.

Em reação a essa crítica, pode-se argumentar que Madonna está constantemente ironizando as relações de domínio, pondo seus mecanismos em evidência e, conforme explicamos na interpretação de "Express Yourself", subvertendo-as ao revelar a artificialidade, o caráter de construção e a reversibilidade das relações de poder e domínio. Porém, em suas relações cotidianas "reais" com o elenco, os amigos e a família, no documentário *Truth or Dare* (1991), ela também se posiciona como mãe da equipe e está constantemente afirmando seu poder sobre todos, não raro admitindo em entrevistas que é "mandona" e "controladora". Antes de cada apresentação, Madonna faz uma "oração", mais ou menos como os técnicos de futebol americano ao prepararem o time para entrar em campo e ganhar (numa sequência, ela encerra com uma ordem para que os subordinados entrem em cena e "matem a pau"). Tanto nas cenas de trabalho quanto de lazer do filme *Truth or Dare*, Madonna está claramente no comando, e a música de abertura do documentário do HBO a apresenta com um chicote na mão, declarando "Quem manda aqui sou eu!"

200 Quando Paglia rotula Madonna de "verdadeira feminista", salienta o dogmatismo e o essencialismo que caracteriza a sua própria obra. Para ela, existe um "feminismo verdadeiro", e Madonna o representa, desconsiderando-se outras feministas. De fato, existe uma multiplicidade de modelos de feminismo, e rotular um modelo de "verdadeiro", implicando que o restante seria espúrio, é, em si, uma atitude arrogante e dogmática, pois é Paglia quem define que é "feminismo verdadeiro"; isso lhe permite atacar diversas versões do "feminismo falso". Paglia também teoriza o "feminino" e o "masculino" essenciais e genuínos, opostos binários que ela acredita constituírem o ali-cerce metafísico da cultura. De fato, conforme argumentávamos, "masculino" e "feminino" são construtos sociais. Ademais, simplesmente existem inúmeros modelos de feminismo, com seus respectivos pontos fortes e fracos (o que não significa a existência de um feminismo "verdadeiro"). Da mesma forma, existem modelos diversos de masculinidade e feminilidade a circularem pela sociedade contemporânea, e não um "masculino" e um "feminino" essenciais.

Pode-se, naturalmente, argumentar que o filme *Truth or Dare* é, ele mesmo, uma encenação que desconstrói o próprio gênero de documentário, solapando a oposição entre bastidores e palco (Pribram in Schwichtenberg, 1992). Para a comitiva de Madonna, os bastidores são palco, com a onipresente câmera captando cada nuance de Madonna, e muitas pessoas de seu círculo estão obviamente interpretando para o filme que está sendo feito. Não obstante, pode-se argumentar que as imagens, cenas e comentários da família, da equipe, dos amigos e dos fãs encerram aspectos da "verdade" de Madonna e apresentam perspectivas da "verdadeira" Madonna. Pois o que é Madonna, senão os efeitos que ela produz e gera, a *persona* pública que ela está sempre construindo? E a única coisa que transparece com frequência, reforçada por suas inúmeras entrevistas e apresentações musicais, é que Madonna está no comando, que ela domina completamente todos que a cercam.²⁰¹

Madonna e Laurie

Nesse aspecto, pode-se contrapor Madonna à artista performática de vanguarda Laurie Anderson. Enquanto Madonna quase sempre se apresenta como sujeito soberano a dominar o ambiente e a controlar os circundantes, Laurie Anderson apresenta imagens mais igualitárias de relações sociais. Em *Home of the Brave*, documentário de 1986 de seus espetáculos, Anderson desliza entre interação e ausência de interação com os membros da equipe, o que não raro privilegia os outros artistas, ou se apresenta cantando e dançando em conjunto, pondo-se às vezes de lado e outras vezes fundindo-se com o conjunto. Madonna, ao contrário, sempre domina o elenco e está sempre no centro das atenções; os números musicais destacam os seus talentos, a sua importância e, principalmente, o seu estrelismo.

Madonna é, portanto, o sujeito moderno soberano e egocêntrico, sempre no comando, sempre no controle, ao passo que Laurie Anderson é mais fragmentada, dispersa e descentralizada, à maneira da subjetividade

201 A própria Madonna salienta com frequência o elemento controle, como na entrevista em que declara:

Em geral se acha que quem é sensual, bonita e provocante provavelmente não tem mais nada que oferecer. Sempre existiu essa imagem de mulher. E, embora possa ter parecido que eu estava me comportando de maneira estereotipada, na verdade eu estava, ao mesmo tempo, fazendo tudo calculadamente. Estava no comando de tudo o que fazia, e acho que as pessoas ficaram confusas quando perceberam isso.

(Apud McClary in Sexton, 1993: 102)

pós-moderna. Em sua coleção de videoclipes de 1990, Anderson apresenta um "clone" masculino de si mesma para ajudá-la na produção e na publicidade, e depois cria o clone de uma mulher, e ambos os clones são bem grotescos. Madonna segura a virilha e se pavoneia num terno masculino para simbolizar que assumiu as prerrogativas masculinas, o poder fálico, ao passo que Anderson usa aparelhos eletrônicos para baixar o timbre em uma oitava e assim produzir voz masculina - mas uma voz masculina insegura, ambígua, que denota a fragilidade da identidade pessoal e sexual. Veste-se de maneira andrógina e às vezes assume aparência andrógina, eliminando a diferença entre "masculino" e "feminino" (ambos construtos sociais), enquanto Madonna é invariavelmente "mulher", mesmo quando assume o poder masculino (como quando desnuda os seios depois de segurar a virilha no trecho de "Express Yourself", em que aparece de terno, como se dissesse "Vejam, sou mulher mesmo").

Os textos de Madonna são sistemas de significação em que abundam significados e mensagens polissêmicas. Suas apresentações nos videoclipes salientam os significados das palavras ou usam imagens que destruam ou subvertam o significado da letra - conforme escolha dela mesma. Os vídeos são sempre complexos sistemas modernistas de significação a exigirem interpretação, possibilitando leituras polivalentes. Madonna é uma máquina de significados, e suas apresentações expressam ideologia, ideais e mensagens próprias. Na verdade, um dos níveis de significado sempre expresso em seus vídeos e em suas apresentações é que Madonna é realmente uma superestrela, que Madonna é legal, que Madonna é rainha. A narcisista menção a si própria e a autopromoção em suas apresentações talvez sejam o significado subliminar de suas imagens, que significam incansavelmente: "Madonna! Madonna! Madonna!"

A interpretação de Laurie Anderson em *Home of the Brave*, ao contrário, apresenta fragmentos de significados que não se juntam em nenhum sistema claro de significação. Seus textos, portanto, rompem num estilo pós-moderno a cadeia de significações, e suas imagens e seus sons não se relacionam nem configuram nada em especial. Em vez disso, apresentam uma colagem de significantes desconexos, de sons e imagens que não têm significado, ou que simplesmente apontam para si mesmos. O objetivo de suas apresentações é a própria apresentação, no momento, e não produz nenhuma declaração, postura, mensagem ou ideologia em especial - ao contrário de Madonna, que está sempre esfregando na cara da platéia sua mais recente declaração ou mensagem.²⁰² Laurie Anderson, portanto, repre-

202 A síntese anterior dos espetáculos de Laurie Anderson, *United States*, com duração de cinco horas, continha mais comentários sociais, reflexões sobre a cultura, a sociedade e a tecnologia, e talvez uma visão individual mais nítida do que as imagens disper-

senta uma desconstrução pós-moderna da expressão e da identidade, fragmenta e dispersa suas imagens e sons, e resiste à criação de sistemas de significação. Obedece à ordem de David Byrne, "Pare de fazer sentido" ("Stop Making Sense") e, ao contrário, faz espetáculos que são simplesmente o que são - espetáculos.

Enquanto Madonna está sempre se exibindo ao redor de mundos conhecidos e cotidianos (ou explorando os espaços utópicos da fantasia sexual), Anderson nos leva a mundos completamente novos, visões, sons e lógica diferentes. A platéia entra, então, numa paisagem nova e pós-moderna

sas e descentralizadas de *Home of the Brave*. Isso decepcionou alguns críticos que tinham escrito sobre a turnê precedente ao filme:

Decepcionante foi a natureza fragmentária da noite. Com seu monumental "United States" de quatro atos, duas noites, apresentado três anos atrás na Brooklyn Academy of Music, Anderson levava a crer numa afirmação mais ampla do que a de cada uma de suas músicas, individualmente. Agora, talvez enleada pelo clima ou pelas concessões do mundo do *rock*, parece que resolveu ficar pura e simplesmente com as músicas. O programa da turnê tem um título, "Natural History", mas parece que isso não quer dizer nada, e as músicas não vão além de sua aura andersoniana generalizada.

(John Rockwell, *New York Times*, 4 de março de 1986: C-13)

O crítico obviamente não entendeu que, do modernismo e da crítica social de "United States", Anderson passou ao pós-modernismo de *Home of the Brave*. Um crítico do filme escreveu:

Eu esperava que Anderson desse prosseguimento aos aspectos mais sérios de "United States" em seu mais recente trabalho, aprofundando os comentários sobre as fraquezas pessoais, sociais e culturais dos nossos tempos. Mas ela agora parece menos interessada em criticar nossa era de alta tecnologia e baixa introspecção do que em expressá-la como um espelho consciente. Em seu filme, Laurie Anderson, a "artista performática", tornou-se Laurie Anderson, a estrela *pop* - fazendo um grande espetáculo, mas concentrando-se totalmente na forma, e não na substância.

(David Sterritt, *The Christian Science Monitor*, 2 de maio de 1986: 25)

Esse crítico também não entendeu; ou seja, Anderson dera uma guinada pós-moderna, desconstruindo identidade e texto, fragmentando e dispersando imagens e sons, resistindo ao significado, ao sentido, e ao comentário social.

Contudo, está claro que ela logo retornou a questões mais políticas no grande espetáculo seguinte, "Empty Places"; ver "Laurie Anderson Gets Political", de David Sterritt, *The Christian Science Monitor* (25 de outubro de 1989). Ademais, em seus espetáculos de 1991, ela passou muito tempo falando de sua oposição à Guerra do Golfo. Anderson deu continuidade aos experimentos pós-modernos em sua coleção de vídeos de 1990, mas também voltou à crítica social modernista. Assim, modernismo e pós-modernismo são estratégias estéticas distintas que podem ser utilizadas para fins distintos, ou combinados, à vontade.

com Anderson, onde os seres humanos implodem com a tecnologia, instrumentos conhecidos emitem sons estranhos, com mediação eletrônica, e nada é exatamente o que parece. A própria Laurie Anderson não raro se apresenta como extraterrestre, e seu *Übermensch* nietzschiano (assinalado em sua música *pop* "O Superman") é uma síntese interessante entre humano e tecnológico, uma nova espécie de tecno-humano que produz novos sons ou, como o define Sayre, "um 'novo ruído' (...) num novo território". (1989: 155).

De fato, Anderson desterritorializa os espaços de sua apresentação, espaços estranhos, conquanto conhecidos. Também concentra a atenção nos instrumentos musicais tocados e, com um conjunto de gestos explosivos, funde o humano e orgânico aos instrumentos inanimados. Gravatas transformam-se em pianos que emitem sons elétricos, as guitarras tornam-se orgânicas, entorpecendo-se e agitando-se, enquanto os seres humanos se fundem com a tecnologia ou se tornam meras sombras e imagens fotográficas. Muitas das apresentações de Anderson são extremamente atraentes e emitem imagens e sons intensos e estranhos que quase sempre têm certa fascinação e poder. Embora as imagens de Madonna tenham significado e exijam interpretação, as imagens de Anderson resistem à interpretação. Sua arte é uma erótica de superfícies e um jogo de luzes, sons, movimentos, palavras e interpretação. Seus textos não são, portanto, polissêmicos; resistem à interpretação e se comprazem no jogo e na desconstrução de significado que lhe são próprios.

Madonna costuma explorar os gêneros conhecidos de música popular, ao passo que Anderson mistura *pop*, *jazz*, *blues*, *gospel*, clássico e outros estilos com novos sons eletrônicos e imagens geradas por computador para produzir uma nova arte performática multimídia - uma implosão pós-moderna de arte "superior" e "inferior" e gêneros musicais conhecidos. Em certo ponto de *Home of the Brave*, ela diz "Bem-vindos à difícil arte" e interpreta "Language is a Virus from Outer Space". O acompanhamento musical mistura cantores de *blues*, um saxofonista de *jazz*, percussão de *rock*, guitarra e piano, tudo junto num som *pop* híbrido. Palavras e imagens piscam na tela na modalidade multimídia que Anderson emprega, e na conclusão ela emite sons batendo na cabeça e rangendo os dentes.

Em certo sentido, a obra de Anderson não é tão difícil; é apenas diferente: seus fragmentos não se conectam, ela opera num outro *continuum* espaço-tempo, e suas apresentações têm como objetivo a alteridade e a estranheza, e não a forma, a harmonia e a simetria clássicas, ou a proliferação modernista de significados. Gestos, sons, imagens e interpretações, ao contrário, são simplesmente estranhos e não comunicam absolutamente nada - ou seus significantes comunicam simplesmente a si mesmos, nada mais. Contudo, em estilo bem típico da vanguarda, Anderson questiona o

que de fato é arte - e especialmente a música e a performance. Assim como John Cage, Anderson parece insinuar que o próprio som é música, e transgride todos os limites musicais ao misturar sons conhecidos com sons eletrônicos novos. Da mesma forma, a interpretação em *Home of the Brave* combina números musicais com narrativas, trechos da vida cotidiana, drama, comédia e multimídia.

Assim, em estilo de vanguarda, Anderson emprega algumas técnicas pós-modernas para interrogar o que é a arte e amplia suas fronteiras por meio de performances. Suas apresentações não acarretam a produção de significados unificantes, e seu "texto" é, portanto, todo fragmentado, com momentos de euforia, mas sem significado mais profundo. Quando ela diz "Language is a Virus From Outer Space" ("A Linguagem é um vírus do espaço"), citando a frase de William Burroughs, que sobe ao palco imediatamente antes da apresentação para recitar alguns comentários tipicamente burroughescos sobre olhos, imagens e representações, seguido pela interpretação de Anderson e elenco, não há introspecção profunda na linguagem, e as interpretações e palavras que pisçam rapidamente na tela não elucidam a frase. Pelo contrário, a interpretação simplesmente pergunta o que é essa linguagem, que obriga a pensar e refletir (e a discutir, quando a música é apresentada em grupo).

Anderson é, naturalmente, uma artista performática de vanguarda, e Madonna é a atual rainha do *pop*; portanto esta comparação se faz entre duas espécies de cultura completamente distintas. Apesar disso, revela os limites da novidade e da criatividade de Madonna, bem como as diferenças entre estratégias estéticas opostas. Por estranho que pareça, a diferença não é entre um modernismo robusto e criativo e um pós-modernismo monótono e chato, como alguns podem crer. Ao contrário, as estratégias estéticas de Madonna são modernistas, ao passo que Laurie Anderson vem empregando estratégias pós-modernas em parte de sua obra, como em *Home of the Brave*. Madonna projeta um toque individual de estilo, visão e voz, e tenta produzir textos inovadores e complexos dentro da forma do videoclipe. Algumas de suas obras desconstróem significados conhecidos, projetam uma complexidade polissêmica de significados que exige interpretação e que produz textos nos quais visão, som e interpretação trabalham juntos para criar um manancial de significados. Da forma semelhante, Madonna sempre tem intenções políticas e está quase sempre promovendo sua versão do feminismo, da liberação sexual e da autocriação.

Anderson, por outro lado, desconstrói a expressão, fragmenta a cadeia de significados, implode estilos musicais, resiste à interpretação e produz uma cadeia de significados que, na verdade, não significam, ou significam pouco além de si mesmos - à maneira pós-modernista. Contudo, essa obra pós-moderna não "diz nada" e foge ao comentário social da própria obra an-

terior de Anderson em *United States*. Madonna, por sua vez, é uma máquina de comentários e se apresenta constantemente como uma revolucionária cultural engajada em críticas sociais, na inovação da cultura e na promoção de mudanças sociais. Isso nos leva às reflexões finais sobre a política de Madonna e a seus efeitos.

A máquina de contradições chamada Madonna

Seja qual for a "verdade" de Madonna (verdade sem dúvida inacessível em sua multiplicidade), está claro que seus vídeos musicais e suas apresentações em *shows* estão sempre encenando relações de poder e domínio, e nunca expressam relações igualitárias, recíprocas ou comunitárias. Quanto a Nietzsche, a vontade de poder está no âmago do universo de Madonna, que representa a si mesma como sujeito dessa vontade, como centro do poder e sujeito todo-poderoso. Assim, embora seja salutar que ela apresente imagens de mulheres poderosas a superarem a dominação masculina, e ainda que tais imagens possam ajudar a fortalecer as mulheres, na verdade não superam a estrutura hierárquica de poder e domínio em nossa sociedade. Nem apresentam alternativa às relações de domínio e opressão que estruturam atualmente a vida cotidiana das sociedades contemporâneas.

É óbvio que a maneira de avaliar Madonna depende da política e da moralidade de cada um, e quem cultiva uma estética do choque e do excesso, como Madonna, com certeza ofenderá e se tornará alvo de críticas. Madonna, porém, viceja com a crítica, que, aliada a seu uso da indumentária e da sexualidade, a ajuda a produzir uma identidade transgressora. Sua transgressão às normas tem elementos progressistas, uma vez que ela se volta contra tudo o que é dominante em termos de sexo, moda e as hierarquias sociais; além disso, sua mensagem de que a identidade é algo que todos podem e devem construir para si mesmos também é atraente. Contudo, ao construir a identidade praticamente em termos de moda e imagem, Madonna faz precisamente o jogo dos imperativos da moda e do consumo, que oferecem um "novo eu" e uma solução para todos os problemas por meio da compra de produtos, serviços e regimes de moda e beleza.²⁰³ Ao

203 A revista *Entertainment*, num número especial de 4 de setembro de 1992, calculava que cultivar o visual Madonna poderia custar US\$377.012, se somadas as despesas de um ano com um guarda-roupa, jóias, maquiagem e serviços. A primeira Madonna, pelo contrário, legitimou a moda misturada, o vale-tudo. A transformação de suas estratégias indumentárias e das imagens do corpo expressam, assim, uma imersão cada vez maior na cultura de consumo e uma crescente transformação de sua imagem em mercadoria.

privilegiar a imagem, ela entra na dinâmica da cultura publicitária contemporânea, que reduz arte, política e trama da vida cotidiana a jogo de imagens, subestimando o papel da comunicação, do compromisso, da solidariedade e da preocupação com o próximo na constituição da identidade e da personalidade.

Madonna é, portanto, símbolo da narcisista década de 1980, período que ainda exerce forte influência, quando o culto do eu individual e a procura obsessiva dos próprios interesses eram venerados como mitologias culturais. O imperativo "vai fundo!" ecoou durante toda a década de 1980 e Madonna foi fundo e chegou lá. Porém, ao tornar-se a artista mais famosa de sua era (e talvez de todos os tempos), Madonna produziu obras que surtiram conseqüências múltiplas e contraditórias, e que, de diversas formas, ajudaram a subverter as ideologias conservadoras predominantes. Conforme argumentamos, o uso que Madonna faz da indumentária e da sexualidade tocaram em pontos sensíveis das questões de raça, sexo, classes e religião, que provocaram reações contraditórias, salientaram as características de construtos sociais desses fenômenos, e indicaram a possibilidade de modificar essas categorias da vida cotidiana, ou de modificar pelo menos a postura com relação a coisas como raça e preferência sexual. Em certo sentido, com as limitações que assinalamos, Madonna pôs em evidência grupos e questões culturais antes marginalizadas e expressou com veemência os anseios das jovens por mais independência e poder.

Não obstante, foram muitas as críticas dos grupos marginalizados e oprimidos, de cujas imagens e estilos Madonna lançara mão; segundo eles, ela explora pessoas de cor, gays, lésbicas e subculturas sexuais marginalizadas em proveito próprio. bell hooks argumenta que Madonna tem um componente racista, pois privilegiará a si mesma e à sua brancura em detrimento das pessoas de cor. Madonna está sempre no centro do foco e é sempre a figura predominante, parecendo a hooks mais uma "feitora de escravos" do que uma "irmã espiritual" (hooks, 1992: 157ss.). hooks salienta que Madonna, em última análise, privilegia o "visual louro" em detrimento de seu cabelo naturalmente escuro e, assim,

no frigar dos ovos, a imagem que Madonna mais explora é a da quintessência da "mulher branca". Para manter essa imagem, ela precisa sempre posicionar-se fora da cultura negra. É essa posição de não-participante que lhe permite colonizar a vivência negra e apropriar-se dela para fins oportunistas, mesmo quando tenta disfarçar seus atos de agressão racista sob o manto da aceitação. (ibid.: 159).

Porém, também se pode argumentar que as constantes mudanças de estilo de Madonna, da cor do cabelo inclusive, bem como o modo como ela se apropria do negro, do hispânico, do homossexualismo e de uma grande

quantidade de imagens possibilitam a circulação de imagens positivas dos subgrupos marginalizados. De qualquer forma, Madonna é um foco de genuína contradição. De um lado, promove o feminismo, mas algumas de suas imagens contradizem as críticas feministas às questões da feminilidade, da beleza, da reificação das mulheres, etc. De outro, Madonna sanciona a rebeldia e a construção individual da imagem e da identidade, embora o modo como realiza sua rebeldia seja a dos modelos da moda e da indústria do consumo. Madonna se autodenomina revolucionária artística e exalta a subversão modernista, porém sua obra é divulgada no formato de mercadoria da música popular e de vídeos musicais, que no fundo são, afinal, publicidade das músicas.

Embora exista material suficiente tanto para elogiá-la quanto para criticá-la, é preciso apreender os muitos lados do fenômeno Madonna e suas conseqüências múltiplas e contraditórias. De fato, Madonna é um desafio provocante aos estudos culturais. Para deslindar seu manancial de estratégias artísticas, significados e conseqüências é preciso lançar mão de um conjunto completo de críticas textuais, pesquisa de audiência e análise da economia política e da produção da cultura *pop* na nossa sociedade contemporânea da comunicação de massa. Sua obra torna-se cada vez mais complexa, e é precisamente essa complexidade, bem como seu sucesso contínuo, que faz de Madonna um objeto controverso para a análise acadêmica nos últimos anos. Madonna permite muitas interpretações, até contraditórias, com base em seus textos polissêmicos e modernistas e nas conseqüências culturais contraditórias. Se a reunião estiver chata, toque no assunto Madonna: tenha certeza de que a discussão será violenta, que algumas pessoas a atacam com veemência enquanto outras a defenderão. Amada ou detestada, Madonna é uma provocação constante a revelar a primazia da moda e da imagem na cultura contemporânea e a qualidade de construto social da identidade.

9 Como mapear o presente a partir do futuro: de Baudrillard ao *cyberpunk*

Jean Baudrillard foi sem dúvida o teórico mais provocante da cultura da mídia na década de 1970 e início da década de 1980. Seus estudos de simulação, implosão, hiper-realidade e tecnologias utilizadas pela mídia demarcaram os novos caminhos da teoria social contemporânea e desafiaram as ortodoxias reinantes. Sua afirmação de radical ruptura com as sociedades modernas valeram-lhe o epíteto de profeta da pós-modernidade nos círculos teóricos de vanguarda em todo o mundo. Baudrillard proclamava o desaparecimento do sujeito, da economia política, do significado, da verdade e do social nas formações sociais contemporâneas. Esse processo de drástica mudança e mutação exigia teorias e conceitos inteiramente novos para descrever os processos sociais em rápido desenvolvimento e as novidades no momento atual.²⁰⁴

Baudrillard descreveu o surgimento de uma nova sociedade pós-moderna organizada em torno da simulação, cuja ruptura radical com as sociedades modernas tem como demiurgos os modelos, os códigos, a comunicação, as informações e a mídia. Nesse delirante circo pós-moderno, as subjetividades estão fragmentadas e perdidas, enquanto surge um novo domínio da experiência, tornando obsoletas e irrelevantes as teorias sociais e a política anteriores. O mundo de Baudrillard é uma implosão dramática; neles as classes, os sexos, as diferenças políticas e os reinos outrora autônomos da sociedade e da cultura implodem uns sobre os outros, apagando as fronteiras e as diferenças num caleidoscópio pós-moderno. Seu estilo de escrita também é implosivo; combina material de campos drasticamente diferen-

²⁰⁴ Sobre Baudrillard, ver Kellner, 1989 b, Best e Kellner, 1991, e Kellner, 1994a. Esse capítulo baseia-se em nossa obra anterior sobre Baudrillard, mas apresenta algumas novas perspectivas e faz um paralelo entre ele e a ficção *cyberpunk* com o fito de indicar as suas contribuições e expor as suas limitações.

tes, juncados de exemplos retirados da cultura da mídia numa nova modalidade de teoria pós-moderna que apaga todas as fronteiras disciplinares. O universo pós-moderno de Baudrillard também é o da hiper-realidade; nele, modelos e códigos determinam pensamentos e comportamentos, e o entretenimento, a informação e a comunicação fornecem uma experiência mais intensa e envolvente do que as cenas banais da vida diária. Em seu mundo pós-moderno, os indivíduos abandonam o "deserto do real" pelo êxtase da hiper-realidade e pelo novo reino do computador, da mídia e da tecnologia.

Durante alguns anos, Baudrillard foi um teórico social de proa, o pensador contemporâneo mais estimulante e provocador. Mas, no início da década de 1980, deixou de produzir as impressionantes análises da nova cena pós-moderna, alvo de tanta atenção na década anterior. Exaurido e irremediavelmente cínico, Baudrillard começou a desovar reprises mediocres de suas antigas idéias, temperadas com um vezo metafísico banal, o que produziu uma patafísica do triunfo do Objeto sobre o Sujeito no mundo contemporâneo.²⁰⁵ As conferências de viagem, os apontamentos, as simulações teóricas e as eventuais peças que produziu caíram para um nível drasticamente inferior ao de sua obra da década de 1970, e ficou claro para muitos que ele se tornara tedioso e irrelevante, um pecado capital para qualquer teórico pós-moderno que se supusesse de vanguarda.²⁰⁶

Enquanto Baudrillard vagava e divagava do fim da década de 1980 até hoje, a ficção *cyberpunk* transformava-se numa tendência literária do momento e, para muitos, na vanguarda da visão e do *insight* teóricos. Para seus muitos entusiastas, a obra de William Gibson, Bruce Sterling, Rudy Rucker, John Shirley, Greg Bear, Lewis Shiner e outros era uma fonte das imagens mais estimulantes e do melhor mapa de nossa cultura contemporânea da mídia e da alta tecnologia. De se destacar é o *Neuromancer* de William

205 Ver em especial Baudrillard, 1990 [1993] e o estudo presente em Kellner, 1989b, capítulo 6. A "patafísica" é a de Alfred Jarry e sua "escola"; ver estudo em Kellner, 1989b.

206 Sem dúvida, pode-se argumentar que Baudrillard nunca foi um teórico "pós-moderno", que suas raízes sempre estiveram em certas correntes do pensamento contestador francês baseado nas vertentes românticas e boêmias do século XIX, em Jarry e na patafísica, em pensadores como Nietzsche, Bataille e Debord e nos situacionistas (algo assim se diz em Gane, 1991a e 1991b). Mas em oposição a tais leituras insistiríamos no fato de que o interesse despertado por Baudrillard provinha de suas afirmações sobre a teorização radical de fenômenos, tendências e experiências novas do atual momento, e que sua força e sua influência cultural derivavam precisamente da novidade de suas descrições da nova tecnologia e das formas culturais e sociais, bem como das experiências geralmente rotuladas de "pós-modernas" (ver Kellner, 1994a). É curioso que no exato momento em que Baudrillard pendurou as chuteiras teóricas, largando mão de sua iniciativa, Gibson e o *cyberpunk* as calçaram e saíram a explorar o novo mundo futuro que Baudrillard vinha explorando até então.

Gibson (1984), que foi recebido como um dos romances mais importantes dos últimos anos e como um texto fundamental do movimento *cyberpunk*. Na verdade, o *Neuromancer* foi uma estréia literária brilhante que ganhou todos os principais prêmios da ficção científica. Para alguns, Gibson construiu uma nova mitologia e uma nova visão científica da era tecnológica. O sempre entusiástico e extravagante Timothy Leary declarou que Gibson

produziu nada mais do que o mito subliminar, a lenda nuclear do próximo estágio da evolução da humanidade. Ele está desempenhando a função filosófica que Dante desempenhou para o feudalismo e que escritores como Mann, Tolstói [e] Melville... desempenharam em relação à era industrial.²⁰⁷

A outra obra de Gibson também é estimulante. Sua coletânea de contos *Burning Chrome* (1986) contém uma visão vigorosa de um novo tipo de sociedade tecnológica na qual os seres humanos e as máquinas estão constantemente implodindo, e o próprio ser humano está em dramática mutação. Seus romances seguintes *Count Zero* (1986) e *Mona Lisa Overdrive* (1988) continuaram as explorações *cyberpunk* do *Neuromancer*, utilizando uma parte das personagens e do argumento já apresentados, para melhor interrogar os seus temas de ambiente tecnológico em rápida mutação e dos efeitos deste sobre os seres humanos. Seu romance *The Difference Engine* (1991), escrito em co-autoria com Bruce Sterling, apresenta uma reconstrução imaginativa do mundo da revolução industrial, na Inglaterra do século XIX. *Virtual Reality* (1993) apresenta uma visão da Califórnia no começo do século XXI e um pesadelo tecnológico antiutópico no qual conglomerados econômicos mal-intencionados lutam pelo domínio de novas tecnologias.

Cumulativamente, esses textos produzem um dos mais impressionantes corpos da escrita recente em torno dos destinos da sociedade hipertecnológica desde os textos-chave de Baudrillard, escritos na década de 1970. Assim como a melhor obra de Baudrillard, eles iluminam o cenário contemporâneo com uma dança brilhante de conceitos, metáforas, imagens e uma prosa dinâmica. Tanto Baudrillard como os autores *cyberpunk* destruíram as fronteiras entre filosofia, teoria social, literatura e cultura da mídia, criando textos que tentam captar as vertiginosas vicissitudes e a pungente intensidade de nossos ambientes *high-tech*. Neste estudo, é crucial elucidar o presente por meio da análise das tendências futuras que já se manifes-

207 *Mundo 2000*, nº 7 (1990): 56. Os fãs da ficção científica e os aficionados da literatura pós-moderna não foram menos efusivos. Ver os artigos em McCaffery, 1991. Além disso, as publicações literárias e culturais e os boletins de notícias acessíveis por computador fizeram incontáveis análises laudatórias sobre Gibson e o *cyberpunk* nos últimos anos.

tam.

Na verdade, o próprio Gibson afirmou que o *Neuromancer* "trata do presente. Não trata de um futuro imaginário. É uma maneira de tentar entrar num acordo com o pavor e o terror inspirados em mim pelo mundo no qual vivemos" (*Mondo 2000*, nº 7 [1990]: 59). Realmente, do nosso ponto de vista, Gibson mapeia o presente a partir da posição privilegiada de um futuro imaginado, numa demonstração das possíveis conseqüências das tendências atuais de desenvolvimento. Em particular, ele está traçando o mapa dos modos pelos quais as novas tecnologias estão influenciando sobre o ser humano, criando novos indivíduos e novos ambientes: exatamente os temas de Baudrillard na década de 1970.

No entanto, em certo sentido tanto Baudrillard quanto o *cyberpunk* tornaram-se fenômenos da cultura da mídia, oferecendo visões teóricas e ficcionais de uma sociedade cada vez mais dominada pelos meios de comunicação e informação. Ambos retratam um mundo no qual as novas tecnologias e a mídia estão em toda parte e no qual os seres humanos se fundem com as tecnologias e perdem o controle dessas extensões de si mesmos e de seus novos ambientes tecnológicos. Por sua vez, tanto Gibson/*cyberpunk* quanto Baudrillard tornaram-se fenômenos populares da cultura da mídia, celebridades *pop* aclamadas como gurus e profetas pelo público, que pode não ter idéia nenhuma da complexidade do pensamento e da visão deles.

Por isso, neste estudo, pretendemos argumentar que, conquanto Baudrillard tenha sido um dos mais avançados teóricos da cultura da mídia e das novas tecnologias desde meados da década de 1970 até o início da década de 1980, foi William Gibson e os *cyberpunks* que realizaram alguns dos mais importantes mapeamentos do nosso momento e de suas tendências futuras durante a última década. Afirmaremos que a visão de Gibson e do *cyberpunk* baseia-se nas perspectivas pós-modernas de Baudrillard, mas que de algumas maneiras significativas se afastam do - cada vez mais retrógrado - teórico francês. Do nosso ponto de vista, tanto Baudrillard quanto Gibson traçam os mapas da mídia e das sociedades *high-tech* atuais, bem como da trajetória incerta rumo a um futuro não tão distante, contribuindo assim com *insights* importantes sobre as profundas mudanças pelas quais estamos passando.

O presente, segundo esses mapeamentos, é visto da perspectiva de um futuro que se faz visível a partir das experiências e das tendências do atual momento. Dessa perspectiva, a ficção científica *cyberpunk* pode ser lida como uma espécie de teoria social, enquanto a teoria social pós-moderna futurista de Baudrillard pode ser lida, por sua vez, como ficção

científica.²⁰⁸ Essa óptica também sugere a desconstrução das oposições nítidas entre literatura e teoria social, mostrando que grande parte da teoria social contém uma visão narrativa do presente do futuro, e que certos tipos de literatura apresentam um mapeamento convincente do ambiente contemporâneo e, no caso dos *cyberpunk*, das tendências futuras. Por isso, diríamos que Gibson pode ser lido como um teórico social, enquanto Baudrillard pode ser lido como um autor de ficção científica, e que ambos podem ser vistos como pensadores capazes de nos oferecer mapas e figurações poéticas iluminadoras das constelações de nossa cultura *high-tech* contemporânea.²⁰⁹

DE BAUDRILLARD AO CYBERPUNK

Brian McHale descreveu a curiosa influência recíproca entre ficção pós-moderna e ficção científica durante a última década.²¹⁰ Esse intercâmbio é sintomático do processo que Baudrillard acredita caracterizar uma sociedade pós-moderna: o de implosão de diferentes fenômenos um no outro. A ficção *cyberpunk*, portanto, consiste numa implosão das técnicas da ficção modernistas e pós-modernistas, do gênero ficção científica e de outros códigos genéricos populares, com o estilo e as figuras do movimento *punk* e de outras subculturas urbanas contestadoras. No *cyberpunk*, a visão pós-moderna encontra a sua expressão literária paradigmática e dissemina as suas visões para a cultura contemporânea da qual extraiu energia e agudeza.

Os escritores *cyberpunk* foram primeiramente chamados de coisas como tecnólogos inconformistas, neuromantes, óculos espelhados, símbolo este importante do antiautoritarismo em muitos dos seus trabalhos (Sterling, 1986: ix-xii). Valendo-se dessa imagem, Bruce Sterling publicou uma antologia de ficção *cyberpunk* intitulada *Mirrorshades* [óculos espelhados], em que se encontra uma nota elogiosa do autor Michael Swanwick com as seguintes palavras:

São todos uns pilotos verbais da pesada que não se importam em pegar quarenta mil toneladas de prosa *heavy metal* berrante e despejá-las direto no chão num poderoso mergulho forçado que despede fagulhas e caos literário

209 A expressão "mapeamento cognitivo" é extraída de Jameson, 1984 e 1991; ver estudos em Kellner, 1989c e Best e Kellner, 1991; sobre as dificuldades de mapear o momento contemporâneo.

210 Ver McHale em McCaffery, 1991, e McHale, 1992.

208 É realmente desse modo que recomendamos a leitura de Baudrillard em Kellner, 1989b:203 s.



e só se detêm no derradeiro possível instante à beira da total implosão gramatical apenas para verem nos pálidos rostos erguidos dos civis a expressão de horror quando os dispositivos de pós-combustão interrompem tudo.

(orelha da quarta capa)

Essa prosa intensa e hiperbólica é típica dos *cyberpunks* que se empenham em captar ritmos, sensações, fluxos, imagens e experiências do presente numa prosa candente, com personagens em situações-limite e narrativas ágeis capazes de imprimir em seus leitores imagens poderosas ao projetarem visões aterradoras e prescientes de nosso presente tantas vezes angustiante e de nosso futuro ainda mais assustador.

Afinal, o termo "*cyberpunk*" pegou, embora algumas pessoas se tenham rebelado contra tal rótulo. "Cyber" é grego; significa "controle". Com ela foi formada a palavra cibernética, indicativa de um sistema de controle altamente tecnológico que combina computadores, novas tecnologias e realidades artificiais com estratégias de manutenção e controle de sistemas. Também com ela foi formada a palavra *cyborg*, que descreve novas sínteses de seres humanos e máquinas; geralmente indica artefatos e experiências tecnológicas de ponta. O "punk", que faz parte da palavra *cyberpunk*, deriva do movimento homônimo; indica a rispidez e a atitude da dura vida urbana em aspectos como o sexo, as drogas, a violência e a rebeldia contra o autoritarismo no modo de viver, na cultura *pop* e na moda. Em conjunto, os dois termos referem-se ao casamento da subcultura *high-tech* com as culturas marginalizadas das ruas, ou à technoconsciência e à cultura que fundem tecnologia de ponta com a alteração dos sentidos, da mente e da vida presente nas subculturas boêmias.

Cómo fenômeno subcultural, *cyberpunk* em geral significa uma postura vanguardista incisiva em relação à tecnologia e à cultura, ávida de abraçar o novo e disposta a rebelar-se contra as estruturas e as autoridades estabelecidas, a fim de ganhar mais experiência e pôr em funcionamento novas tecnologias. "A rua tem seus costumes", conforme gosta de dizer Gibson; como movimento, o *cyberpunk* atua à margem da lei, rebelando-se contra o estado centralizador e as grandes estruturas econômico-financeiras, a favor de um uso subcultural mais descentralizado da ciência e da tecnologia a serviço dos indivíduos. Enquanto grande parte da ficção científica tendia a centralizar-se no estabelecido, em personagens conformistas que agem dentro das instituições estabelecidas da lei e da ordem, a literatura e o cinema *cyberpunk* tendem a utilizar personagens parcial ou totalmente marginalizados. E enquanto certas subculturas contestadoras anteriores, como os *hippies* e os *punks*, tendiam a ser antitecnológicas, a cultura *cyberpunk* abraça a tecnologia, que é usada para atender aos objetivos dos indivíduos (embora muitas vezes contrariando os objetivos e os inte-

resses das instituições e dos costumes estabelecidos).

Como gênero, o *cyberpunk* pode ser visto como sistemas de advertência, como narrativas moralizadoras e acauteladoras, a nos avisarem sobre os desenvolvimentos futuros, quando não haverá futuro controlável pelo ser humano em atendimento aos seus objetivos. Portanto, é interessante o paralelo entre a literatura *cyberpunk* e o romance oitocentista de Mary Shelley, *Frankenstein*, que também adverte sobre o uso desenfreado das novas tecnologias.²¹¹ Mas o *cyberpunk* mostra todo um universo já em estado de desarranjo avançado, caminhando a passos largos para um futuro apavorante em que tudo é possível e em que a sobrevivência é cada vez mais problemática.

No entanto, os *cyberpunks* não são apocalípticos e negativos, como alguns livros e filmes de ficção científica das últimas décadas. Alguns de seus escritores, como Gibson, dão ênfase tanto à negatividade quanto à positividade da tecnologia e do futuro tecnológico, não sendo tecnofóbicos nem tecnófilos. Grande parte da antiga ficção científica, por outro lado, era tecnófila; festejava a tecnologia sem reflexão crítica sobre seus efeitos. Outra linhagem da literatura apocalíptica e antiutópica, por outro lado, era puramente negativa em relação à tecnologia, vendo-a somente como algo que levaria a um futuro catastrófico. Os *cyberpunks*, em sua maioria, são mais dialéticos, embora se encontre algum resíduo de pessimismo antiutópico em alguns de seus escritores.

Como fenômeno literário, os precursores dos escritores *cyberpunks* foram William Burroughs, Philip K. Dick, J. G. Ballard e Thomas Pynchon; o *rock*, a droga e o computador também são importantes fontes de influências. Os *cyberpunks* provêm de origens bastante diferentes; alguns da ciência, outros da literatura e outros do *rock*, mas todos parecem familiarizados com a contracultura. Apesar das diferenças de visão política, estilo e atitudes, eles têm em comum a sensibilidade a o fato de assentarem raízes no ambiente contemporâneo *high-tech*. Em vez de fantasiarem em torno do destino dos impérios em outra galáxia e em outros tempos, os *cyberpunks* encaram a realidade ameaçadora de nosso próprio mundo. Seu estilo de escrita implica um amálgama de imagens intensas e vívidas descrições, com argumentos intrincados e personagens bizarras e violentas.

211 É interessante notar que William Gibson e Bruce Sterling uniram talentos para produzir um romance que descreve outros caminhos para a Revolução Industrial; intitula-se *The Difference Engine* (1998). Nele, o computador apareceu antes, Lord Byron e os tecnocratas radicais governavam a Inglaterra durante a Revolução Industrial, e, naquele mesmo país, a revolução dos trabalhadores foi evitada por um triz; além disso, nos Estados Unidos, o Sul saiu vitorioso da Guerra Civil (que estourou algumas décadas antes) e passou a ser o poder dominante; o Texas transformou-se em estado independente, enquanto Manhattan surgia como comuna socialista governada por Karl Marx e seguidores.

tas a lutarem pelo poder e pela sobrevivência no mundo contemporâneo das cidades e dos negócios. Velocidade e energia são características das narrativas *cyberpunks*: elas são vivazes, cheias de personagens incomuns, de narrativas tortuosas e estranhas surpresas: exatamente como a vida na sociedade *high-tech*.

Ao contrário da ficção científica anterior, muitas vezes de autoria de escritores oriundos do centro-oeste dos Estados Unidos, *Neuromancer* e outros escritos *cyberpunks* têm origem urbana; trata das novas experiências urbanas do crime, das drogas, do sexo, do *rock* e do ambiente mercantil e *high-tech*, bem como das subculturas heterodoxas e marginais que proliferam e vivem lutando pela riqueza e pela sobrevivência. É típica da ficção *cyberpunk* a visão antiutópica do futuro iminente, quando os megaconglomerados econômicos controlarem todos os aspectos da vida, movida por propósitos iníquos, quando a tecnologia possibilitar sistemas mais perfeitos de controle mas continuar precisando enfrentar a resistência das forças subterrâneas e contraculturais, quando tudo for mercadejado, e a vida for mercadoria barata (por exemplo, como nos romances de Gibson, em que assassinos contratados estão sempre em atividade, e várias personagens estão sempre dispostas a matar por alguma paga).

Os *cyberpunks* são em grande parte produto da explosão tecnológica da década de 1980, com sua proliferação na mídia, nos computadores e em novos meios técnicos. Sua obra é muito influenciada pela saturação da cultura e da vida pela ciência, pela tecnologia e pelo consumismo; apresenta uma sobreposição de tecnologia de ponta e cultura de massa. Como diz Bruce Sterling:

Antigamente, havia um abismo cultural hiante entre as ciências e as humanidades: um oceano entre a cultura literária, o mundo formal das artes e da política e a cultura da ciência, o mundo da engenharia e da indústria.

Mas esse abismo está ruindo de uma maneira inesperada. A cultura tecnológica está escapando ao controle. Os progressos das ciências são tão radicais, tão perturbadores, tão chocantes e revolucionários que já não podem ser contidos. Alastram-se pela cultura como um todo; são invasivos; estão em toda parte. A tradicional estrutura de poder, as instituições tradicionais, perderam controle do ritmo das mudanças.

(Sterling, 1986: xii)

A ficção *cyberpunk* é uma resposta a essa situação; tenta desenhar um mapa das realidades tecnológicas, econômicas, sociais, políticas e culturais da atualidade, captando a intensidade e o dinamismo das momentosas mudanças, bem como as novas possibilidades e as novas ameaças para os seres humanos. Portanto, assim como a teoria e a cultura pós-modernas,

a ficção *cyberpunk* é uma reação explosiva à proliferação da tecnologia e da cultura de massa, coisas que, incorporadas no seu estilo e no seu tema, são por elas iluminadas. Assim, teoria e cultura pós-modernas e ficção *cyberpunk* são produtos do mesmo ambiente *high-tech*, servindo, ao mesmo tempo, para mapeá-lo e elucidá-lo.

Dessa perspectiva, a teoria pós-moderna é a primeira teoria social *high-tech*, e a ficção *cyberpunk* é uma nova literatura *high-tech* para os saturados e sôfregos integrantes da era do computador e da mídia. A ficção *cyberpunk* também reage à avidez predatória do capitalismo sem freios durante a era Reagan/Bush/Clinton. O capitalismo representado nos filmes e nos romances *cyberpunks* é em grande parte de forma globalizada, com mistura de culturas e línguas (por exemplo *Blade Runner* e *Neuromancer*), com uma cultura de massa homogênea e um mercado que se dissemina por todo o globo, constituindo uma aldeia global num dia-a-dia permeado por produtos, formas culturais e minúcias provenientes de todo o mundo. Essa forma de capitalismo é também um tecnocapitalismo, uma organização da sociedade que reúne tecnologia e capital, na qual a tecnologia (especialmente os meios de informação e comunicação) se transformam em capital, e o capital é cada vez mais mediado pela tecnologia. Na verdade, no universo de Gibson, a informação é a forma privilegiada de capital, fonte de riqueza e poder.²¹²

De modo semelhante, o mundo social retratado pela ficção *cyberpunk* é um capitalismo sem freios, refletindo o desbragamento das gigantes corporações incentivadas pelo regimes políticos conservadores da década de 1980 - Reagan/Bush, Thatcher/Major, Kohl e outros. Nesse mundo social darwinista, o capital é totalmente amoral; apenas os mais capacitados sobrevivem e prosperam (ou seja, os mais capacitados para a exploração e a corrupção), enquanto um amplo lumpemproletariado se acotóvela em cidades violentas na luta pela sobrevivência. A visão de uma sociedade capitalista totalmente amoral está delineada em *Simulations*, de Baudrillard, que descreve o capital como "imoral e inescrupuloso"; seu "cenário primitivo" é cheio de crueldade instantânea, ferocidade incompreensível, imoralidade fundamental (...) ele é um monstruoso empreendimento sem princípios, nada mais" (Baudrillard, 1983 a:28-9).²¹³

A visão de um mundo governado por misteriosas conspirações entre

212 Sobre o conceito de tecnocapitalismo, ver Kellner, 1989a, capítulos 7 e 8.

213 Essa caracterização surpreendentemente precisa do capital é prejudicada por uma análise anterior de Baudrillard sobre "o fim da economia política" na sociedade do simulacro (ver Baudrillard, 1976: 20 ss., e o estudo em Kellner, 1989 b:61 ss.). Tais trechos indicam as origens marxistas do pensamento de Baudrillard, que não foram inteiramente suprimidas nem mesmo em suas polêmicas mais violentas contra o grande barbudo.

grandes corporações também se encontra em Thomas Pynchon, uma das figuras mais influentes da ficção *cyberpunk*.²¹⁴ No mundo *cyberpunk*, o capitalismo desbragado reduz a sociedade a uma grande desordem: o meio ambiente está arruinado, tudo é cada vez mais artificial, e a vivência é mediada pela tecnologia. Outro tema fundamental de Baudrillard, presente no *cyberpunk*, é a implosão entre biologia e tecnologia: os órgãos do corpo humano são facilmente substituíveis por próteses tecnológicas, as personalidades são programáveis, a neuroquímica modifica a inteligência e a personalidade, há interação e implosão entre cérebros e computadores, e os indivíduos ingressam em novos e estranhos mundos tecnológicos. Além disso, a inteligência artificial luta pelo poder, e os indivíduos procuram a imortalidade por meio da criogenia ou externando sua personalidade em construtos de computador. Esse é exatamente o terreno mapeado por Baudrillard, que na década de 1970 e início dos anos 1980 estudou os fenômenos da simulação, da implosão entre seres humanos e tecnologia, da clonagem, da engenharia genética, dos meios de comunicação e informação, e da proliferação e disseminação da mídia e da informática.

Baudrillard, portanto, foi um precursor e profeta do admirável mundo novo tecnológico que seria palmilhado e mapeado pelo *cyberpunk*, ainda que, como veremos, este trate de temas ignorados por Baudrillard.²¹⁵ Nas próximas páginas, mostraremos as semelhanças entre Baudrillard e o *Neuromancer* de Gibson, indicando que este concretiza e visualiza algumas das categorias abstratas de Baudrillard. Também existem afinidades filosóficas entre o filósofo francês e o *cyberpunk*: este problematiza a noção de sujeito, e põe em xeque os conceitos de realidade, tempo e espaço com as noções de ciberespaço; nele, a implosão entre indivíduos e tecnologia subverte o conceito de ser humano, e o solapamento dos valores tradicionais suscita questões sobre os valores que merecem sobreviver e os novos valores que poderão ajudar a produzir um futuro melhor. Na verdade, tanto Baudrillard quanto o *cyberpunk* trazem à baila a própria natureza da sociedade, da cultura, dos valores e da política contemporâneas, obrigando-nos a enfrentar problemas teóricos e políticos fundamentais.

214 Acerca da influência de Pynchon sobre o *cyberpunk*, ver McHale, 1991:315 ss. Gibson frequentemente cita Pynchon como grande influência literária; ver comentários na entrevista com Timothy Leary, *op. cit.*, 62 s. e com McCaffery, 1991:267. Sobre o mapeamento do capitalismo contemporâneo feito por Pynchon, ver Best, 1992.

215 Baudrillard (1981) também ficou impressionado com um dos precursores da ficção *cyberpunk*, J. G. Ballard, e escreveu um estudo entusiástico sobre seu romance *Crash*.

Todas as principais categorias de Baudrillard - hiper-realidade, simulação e implosão - estão presentes em *Neuromancer*, sendo interessantes as semelhanças e as diferenças entre as visões de ambos a respeito do circo *high-tech* no qual representamos, sofremos e morremos. Ambos retratam uma sociedade da informática, cujos limites de todos os tipos foram implodidos: entre culturas, entre biologia e tecnologia, entre a realidade e a irrealidade (ou simulacro). Nesse mundo, os simulacros ocuparam o lugar da "realidade", e o corpo e a subjetividade do ser humano foram drasticamente alterados pelas novas tecnologias. No estudo que se segue, portanto, gostaríamos de mapear as semelhanças e diferenças entre a visão pós-moderna de Baudrillard e a visão *cyberpunk* de Gibson.

Enquanto a visão de Baudrillard é um tanto abstrata, Gibson traça o mapa de um mundo onde o simulacro e a hiper-realidade são onipresentes, onde abundam identidades artificiais geradas pelos computadores, onde os indivíduos são reconstruídos e modificados por meio da engenharia genética, de implantes e de fármacos, e onde reina a total indefinição nas fronteiras entre realidade física e virtual, com as correlatas confusão e indeterminação ontológicas: precisamente a visão de Baudrillard em forma de literatura. Portanto, tanto Gibson quanto Baudrillard descrevem um mundo onde subjetividade, realidade e identidade são postas em xeque, mas Gibson foge ao intenso niilismo de Baudrillard e empreende uma busca de valores, identidades e expressões das qualidades humanas como principal força estruturadora e motivadora de seu universo futuro. Mas, enquanto o (anti)teórico Baudrillard tende a ser abstrato e desprezado, os textos de Gibson ostentam grande paixão por objetos, texturas e particularidades concretas. Como veremos, ele se mantém fiel a certas categorias que Baudrillard abandona, em especial à noção de indivíduo soberano que tenta controlar o seu meio e manter a sua soberania num mundo perigoso e vertiginoso.

O estilo de *Neuromancer* é "pós-moderno" no sentido explicitado por Jameson (1991): Gibson combina narrativa tradicional e técnicas literárias modernistas. Nele, derruem as distinções entre cultura erudita e popular e há uma mistura de gêneros e convenções da ficção e do cinema populares. *Neuromancer* é tradicional quando dá atenção ao argumento, à personagem e à narrativa (não é metaficção), mas é pós-moderno no modo como combina e implode os gêneros, misturando ficção científica com história de detetive, *roman noir* com aventura *high-tech* e *western* (a principal personagem, Case, é descrita como caubói de computador), trama de negócios, mito e fantasia. Contém também visões de Raymond Chandler acerca da corrupção social, pois suas personagens tentam se conservar hu-

manas e íntegras num mundo desumano e corrupto. Assim como ocorre na ficção policial, em seu argumento encontram-se elementos de romance, pontuados por trapaças e banditismo tecnológico (desde o colarinho branco até as contravenções de rua), mulheres de bandidos e mulheres bandidas, subculturas contestadoras, estruturas empresariais complexas, incestos e personagens de ficção científica, como as inteligências artificiais que tentam ganhar o controle do mundo e os construtos de computador que criam "realidade" no ciberespaço.

O fulcro narrativo está nas aventuras de Case, ladrão de dados informatizados, cujas células nervosas são extintas por uma biotoxina como punição pelo roubo perpetrado contra seus chefes. Um indivíduo misterioso, chamado Armitage, que já atuara nas Forças Especiais, contrata-o para um trabalho de vulto numa operação ilegal no mercado negro, o que restitui a Case a possibilidade de ter acesso ao ciberespaço usando sua mente e seu computador. Trabalha em equipe com um criminoso profissional chamado Molly, portador de muitos bioimplantes, entre os quais algumas navalhas que se projetam de suas unhas. A narrativa avança por uma roteirização tradicional em que são reunidas as personagens para o Grande Roubo. Na primeira aventura, Case e Molly combinam forças para roubar um construto de computador de um complexo empresarial gigantesco, que usarão no próximo trabalho. O construto, chamado "Dixie Flatline", é a inteligência reconstruída do homem que ensinara a Case como roubar dados e que o ajudará a roubar outro conglomerado ainda maior.

A segunda aventura importante consiste numa viagem à Freeland,²¹⁶ planeta de propriedade da família Tessier-Ashpool, em cuja residência se encontra a inteligência artificial (IA) *Neuromancer* com a qual Wintermute deseja fundir-se. Para isso é preciso entrar na residência, e grande parte do romance se passa na reunião do elenco de personagens: um homem malvado chamado Riveria, que, capaz de projetar hologramas, é contratado para seduzir a filha de Tessier-Ashpool, 3Jane; um grupo de rastafáris que servem

216 Essa referência talvez seja uma homenagem a *Naked Lunch*, de Burroughs, que inventou a "Freeland Republic" [República da Terra Livre], "lugar inteiramente devotado ao amor livre e ao eterno banho" (Burroughs, 1959:21).

* Foram feitas duas traduções desse romance em língua portuguesa. Uma é da Ed. Aleph, 1ª ed. 1991; a outra é da Ed. Gradiva (de Portugal), 1ª ed. 1988. Ambas estão esgotadas. A da Ed. Aleph foi publicada com o título *Neuromancer*; a da Gradiva, com o título *Neuromante*. Para simplificar, adotaremos uniformemente "Neuromancer" a fim de indicar tanto o título do livro quanto o nome da IA. No entanto, cabe lembrar que o nome "Neuromancer", além da explicação transcrita adiante por Kellner, também pode ser desmembrado em neuro + mancer (-mancer então corresponderia ao nosso -mante = adivinho, profeta). Essa, naturalmente, foi a opção da tradução portuguesa. Quanto a Wintermute, sua tradução literal seria "mutismo hibernal". (N.T.).

para ajudar nos trabalhos braçais; a inteligência artificial Wintermute, que aparece na forma de várias personagens na última parte do romance. O objetivo é roubar a IA Neuromancer da residência dos Tessier-Ashpool, Straylight, usando a chave de 3Jane para abrir a porta do quarto onde está Neuromancer, o que exige a perícia de Molly e os conhecimentos de Case em computadores para desativar os sistemas de segurança e orientar Molly na sua tentativa de "libertar" Neuromancer para que este possa fundir-se com Wintermute.

A narrativa e a sensação passada pelas imagens é muito dinâmica; numa entrevista dada por Gibson, ele afirma ter se inspirado muito nos elementos do filme *noir* e ter sido muito influenciado por *Blade Runner*.²¹⁷ *Neuromancer* também tem o tradicional desfecho com resolução dos mistérios, embora a conclusão continue envolta em enigmas e ambigüidades, sendo difícil fazer uma descodificação de cunho modernista. Assim como os textos modernistas, *Neuromancer* exige um leitor extremamente ativo, embora, como já dissemos, ele seja pós-moderno em termos de forma e de temas; na verdade, a implosão das complexas formas modernistas de ficção com motivos, convenções e gêneros folhetinescos é, em si, "pós-moderna" pois combina formas, estilos e características literárias modernistas e tradicionais.

Os temas e a visão de *Neuromancer* contêm muito de Baudrillard; apresentam uma implosão de culturas nacionais numa sociedade totalmente implodida, onde a distinção entre tecnologia e natureza também está minada. O romance começa com uma iconografia tecnológica que tolda a própria aparência da natureza: "o céu acima do porto tinha cor de televisor sintonizado num canal inativo" (Gibson, 1984: 3).²¹⁸ O cenário é um mundo onde raças, culturas e nacionalidades implodiram, formando uma cultura futurista *high-tech* do tipo *Blade Runner*. As fronteiras nacionais já não têm grande importância e, lingüisticamente, os discursos implodem uns nos outros, com fragmentos de diferentes línguas, em especial inglês, japonês, francês e alemão, o que produz uma nova forma de poliglotismo internacional. O romance também funde discursos sobre computador e alta tecnologia, gíria da droga, jargão do crime e dos negócios, linguagens das subculturas (rastafári sobretudo), referências à cultura da mídia, com alusões esotéricas a música, pintura, dança e outras formas de arte.

Como ocorre com o modo de ver de Baudrillard (1993), a estética permeia o dia-a-dia, e Case é descrito como um "artista" logo no início; todas as personagens principais são artistas de um tipo ou de outro. Tam-

bém são abundantes os termos e as referências modernistas. Molly adota o pseudônimo de "Rose Kolodny", numa referência à obra de Duchamps (Gibson, 1984:143; ver também 207), e há freqüente uso de metáforas da dança, da escultura e da música para descrever os vários "movimentos" das personagens, o que provoca uma implosão de arte e profissionalismo. Na verdade, mesmo o universo mercadejante de *Neuromancer* é permeado de formas artísticas modernistas.²¹⁹ Ao procurar informações sobre a possibilidade de vir a ser assassinado, Case visita o escritório de Julius Deane, que tem 135 anos de idade e anualmente é submetido a um reajuste de ADN e a uma de cirurgia genética. Ao entrar em seu escritório,

estantes neo-astecas empoeiravam-se contra uma parede da sala onde Case esperava. Um par de luminárias em forma de globo, estilo Disney, empoleirava-se de mau jeito sobre uma mesinha baixa, estilo Kandinsky, de aço laqueado de escarlata. Na parede, um relógio Dali pendia entre as estantes, com o mostrador deformado descaído para o chão de concreto nu. Seus ponteiros eram hologramas que, girando, iam-se modificando para combinar com as sinuosidades do mostrador, mas a hora certa nunca era mostrada. A sala estava abarrotada de caixotes de embarque que exalavam forte odor de gengibre em conserva.

(12)

E assim, em Gibson, como em Baudrillard, a estética permeia o dia-a-dia, e a cultura erudita e a popular implodem no universo da mercadoria. Mas, acima de tudo, *Neuromancer* projeta uma visão de implosão entre seres humanos e tecnologia no mundo da cirurgia plástica, dos implantes, dos fármacos, dos órgãos artificiais, dos cérebros artificiais e da engenharia genética. O garçom Ratz, que serve Case na primeira cená, tem um braço artificial "que se contraía em espasmos monótonos enquanto ele enchia todos os copos da bandeja com jatos de Kirin" (3). Seus dentes ostentam "uma teia de aço do leste europeu e cáries escurecidas" (3). Os óculos de Molly "foram inseridos cirurgicamente, selando-lhe as órbitas. As lentes de prata pareciam projetar-se da pele lisa e pálida por sobre seus pômulos" (24). A arma que usa parece parte intrínseca dela; na cena de introdução, ela "estendeu as mãos, com as palmas para cima, os dedos brancos ligeira-

217 Ver a entrevista de Gibson em McCaffrey, 1991. Sobre *Blade Runner* e os filmes de ficção científica antiutópicos, ver o estudo em Kellner e Ryan, 1988.

218 A partir daqui, as referências ao *Neuromancer* não serão postas no texto como citações. Se o leitor ainda não tiver lido o romance, recomendamos que o faça antes de prosseguir.

219 Nos romances posteriores de Gibson continua ocorrendo a implosão entre arte e tecnologia. Em *Count Zero* procura-se um objeto misterioso que nos leva às obras de Joseph Cornell da coleção do Chicago Art Institute. Em *Mona Lisa Overdrive*, uma das personagens, Slick Henry, usa suas esculturas robóticas como armas durante um assalto à sua casa. E toda a obra de Gibson apresenta uma implosão entre os seres humanos e a tecnologia.

mente afastados, e, com um estalido escassamente audível, dez lâminas de quatro centímetros e dois gumes cada uma deslizaram de sob suas unhas esmaltadas de bordô" (25).

No fim da versão da trilogia feita em disco para computador, Gibson afirma que seus romances não são meramente sobre computadores,

mas tratam da tecnologia em sentido mais amplo. Pessoalmente, desconfio que, na realidade, tratam da Cultura Industrial, daquilo que fazemos com as máquinas, do que as máquinas fazem conosco e da falta de consciência (e em geral de legislação) que houve, há e haverá nesse processo.

(Gibson, 1991:564-5)

Enquanto uma parte da ficção científica atual (por exemplo, *Crash* de Ballard) retrata a perda do ser humano e sua transformação em objeto, numa visão de reificação total, semelhante à de Baudrillard, ou apresenta o desaparecimento do ser humano e sua substituição pela tecnologia ou por novas formas de vida, na visão de Gibson o ser humano subsiste. As emoções humanas, em particular, são a principal motivação dos protagonistas, especialmente o medo, o ódio, a lealdade e, talvez, o amor, embora este seja questionado no universo *cyberpunk* de Gibson.

Portanto, Gibson mantém uma visão romântica de individualismo, da possibilidade de cada um controlar seu próprio destino, lutando pela soberania num mundo de tecnologia e corporações gigantescas. O individualismo romântico de Gibson, porém, está mais próximo do romantismo alemão de Schiller, que não celebrava a natureza sobre a cultura, como acontece com Blake e alguns românticos ingleses; ao contrário, mostra que a diversidade, a ironia e a complexidade delineiam as relações entre os seres humanos, a cultura e a tecnologia. No entanto, existe também em Gibson uma evidente saudade de coisas do passado e de sentimentos e sensações humanas.²²⁰ Além do mais, é patente em sua obra o medo das possíveis consequências da perda de controle da tecnologia e da suplantação do ser humano por ela no domínio do universo. Em certo sentido, *Neuromancer* é uma fantasia sobre o predomínio dos computadores ou da inteligência artificial. Acaba-se sabendo que uma IA chamada Wintermute está por trás das maquinações do enredo, desejando fundir-se com *Neuromancer* para pro-

220 Gibson já foi vendedor de antiguidades, e sua obra evidencia grande amor por peças antigas especiais. Do mesmo modo, ele demonstra sentir saudade das antigas formas de individualidade e humanidade, formas que estão desaparecendo nas sociedades tecnológicas atuais. Assim como Orwell, em 1984, Gibson envolve em emotividade os objetos antigos que representam um tempo mais feliz e mais simples para os críticos da atual forma degradada de vida social.

duzir uma nova síntese de ROM e RAM, informação e personalidade, tornando-se, efetivamente, Deus, um novo supra-ser e uma inteligência capaz de controlar o universo.

O episódio em que Case e seus comparsas fazem uma parada na colônia espacial rastafári de Zion confere um sabor teológico aos eventos. Zion foi colonizada por antigos viajantes rastafáris, que continuam vivendo no espaço. Os "anciãos de Zion" prevêem a chegada do fim do mundo e designam uma nave, a *Marcus Garvey* (do nome do líder do movimento de retorno à África na década de 1920). Indicam o irmão Maecum como guardião e ajudante (talvez uma alusão a Malcolm X). A profecia religiosa sobre o fim do mundo codifica o triunfo da tecnologia como temática religiosa. Alegoricamente, essa profecia pode ser descodificada da seguinte forma: fim do mundo = fim da modernidade em que os seres humanos reinaram... ou pensam reinar. Daí por diante, os computadores e a inteligência artificial passarão a reinar à maneira de Baudrillard, e esse reino significa que o fim da soberania da espécie humana está chegando.

Tanto Baudrillard quanto Gibson compartilham uma visão pós-moderna que é o reverso do projeto moderno, para o qual a tecnologia é extensão dos seres humanos, que a usam com a finalidade de controlar e dominar a natureza. Dessa vez, porém, a tecnologia está predominando e assumindo o controle dos seres humanos, que lutam para manter a liberdade, o poder, a soberania, sua própria humanidade. Na verdade, no fim de *Neuromancer*, a tecnologia triunfou, e o futuro dos seres humanos é incerto. Esse tema é antecipado no filme *2001, Uma odisséia no espaço* (em que o computador Hal assume o comando da nave espacial), em *Colossus [Colossus: The Forbin Project]* (em que supercomputadores russos e americanos se fundem na tentativa de tomar conta do mundo), e em *Geração Proteus [Demon Seed]* (em que um computador violenta Julie Christie e assume o controle de sua casa). Em *Neuromancer*, porém, Gibson retrata a luta de um herói que ainda tem desejos, esperanças, medos, anseios, ódios e lembranças e está em luta para manter o controle de seu meio ambiente. Nesse aspecto, segue a tradição dos durões de Raymond Chandler, que retrata indivíduos em luta pela honra e pela autonomia num mundo corrupto. Assim como os detetives de Chandler, os heróis de Gibson têm seu próprio código de valores e marcham em sua própria cadência, a despeito de todas as forças tecnológicas e econômico-financeiras que tentam controlá-lo.

Não há dúvida de que as subjetividades em Gibson são vulneráveis e imperfeitas, mas representam individualidades que tentam sobreviver, manter o controle e até preservar a honra e a dignidade num mundo ameaçador. Essa preservação da subjetividade individual é uma das mais importantes diferenças em relação a Baudrillard, para quem o sujeito é um termo num terminal, perdido no êxtase da comunicação (1983 c:128). Para Bau-

drillard, o sujeito já não vive "como ator ou dramaturgo, mas como um terminal de múltiplas redes" (ibid.). As personagens de Gibson, em contrapartida, têm emoções humanas comuns e vivem aventuras de romance, intriga, comércio e busca de identidade, poder e significado, ainda que seu corpo esteja diminuindo de importância e que elas estejam mais vivas no reino do "ciberespaço".

O termo "ciberespaço" foi usado pela primeira vez por Gibson num conto de 1982, "Burning Chrome", como referência a uma realidade virtual gerada pelo computador (Gibson, 1986). Hoje esse termo é usado comumente para designar vários tipos de espaço gerados por computador como, por exemplo, vários serviços de informação e sistemas de comunicação, sistemas de realidade virtual (experiências audiovisuais e táteis, telepresença, etc.). Esse conceito foi incorporado num filme de 1982 chamado *Tron, uma odisséia eletrônica* [*Tron*], cujas personagens entram em computadores para participar de aventuras. A série de TV *Max Headroom* baseou-se nesse conceito, e o mesmo fizeram alguns filmes de Hollywood, como *The Lawn Mower Man* e *O fantasma da máquina* [*The Ghost in the Machine*].

Em *Neuromancer* o "ciberespaço" é definido por Gibson da seguinte maneira:

Uma alucinação coletiva, sentida diariamente por bilhões de operadores profissionais em todas as nações (...) uma representação gráfica de dados abstratos dos bancos de todos os computadores do sistema humano. Complexidade e inimaginável. Linhas de luz estendidas no não-espaço na mente, aglomerados e constelações de dados. Como as luzes da cidade recuando. (...)

(51)

Essa definição do ciberespaço como "alucinação coletiva" é, porém, um tanto enganadora, pois os fenômenos que agora estão sendo descritos com esse termo são atuais e reais no presente; são os sistemas de bancos de dados, as comunicações por mensagem eletrônica e *on-line*, a televisão por satélite e os jogos e máquinas que se valem da realidade virtual. Esses fenômenos não são alucinatórios nem subjetivos, mas simplesmente espaços e redes de uma sociedade tecnológica dominada pela mídia.²²¹

221 Inicialmente não havia nada semelhante ao ciberespaço de Gibson, mas apenas algumas aproximações rudes, como dispositivos de simulação ou óculos de realidade virtual. Hoje, porém, sobre o ciberespaço e a realidade virtual proliferaram estudos que apresentam Gibson como profeta desse novo espaço e dessa experiência nova (ver artigos sobre o ciberespaço em Benedict, 1991). Encontramos centenas de artigos de jornais e revistas em bancos de dados de computador que descrevem as formas contemporâneas do ciberespaço, atribuindo a origem do termo a Gibson. Esse é um claro exemplo em que alguém cunha um termo e uma idéia que os inventores adotam e concretizam.

No universo de Gibson, o dinheiro, os dados, os programas de computador, as patentes, os arquivos do governo, os segredos militares e as fichas dos indivíduos, bem como outros importantes dados, estão armazenados no ciberespaço, ao qual têm acesso os caubóis de computador por meio de seus consoles; na cabeça deles há fios chamados "trodos" (provavelmente uma abreviatura de eletrodos), graças aos quais a mente de cada um deles interage com o mundo dos computadores. Para Gibson, o ciberespaço tem arquitetura e forma coloridas; ele o imagina tridimensional e navegável. Tal é a velocidade das transformações tecnológicas e o modo como a "realidade" imita a ficção mais fantástica que as empresas de verdade estão armazenando dados em configurações gráficas, empregando sistemas de segurança para impedir o seu roubo, o acesso indesejável e a invasão por vírus.²²² Em todo caso, o mundo da informação no ciberespaço, para Gibson, tem forma e estrutura; é um universo e uma realidade para si.

O reino da hiper-realidade do ciberespaço, a que se tem acesso por meio do computador, é mais real e envolvente no universo de Gibson do que o mundo da experiência cotidiana. Case refere-se a seu corpo com desdém como "carne" e como "prisão de carne"* (6; ver também 9, *passim*). A experiência física, inclusive o sexo, é relativamente desinteressante e sem importância para ele; seu orgasmo é descrito como "um azul fulgurante no espaço atemporal, uma vastidão como a matriz [do computador]" (33). Só quando entra no ciberespaço, ao que parece, é que Case se torna realmente vivo, e seu anseio por entrar no reino do espaço-computador é uma réplica dos anseios de transcendência religiosa (ou da necessidade frenética dos viciados em droga).

Embora não se entregue ao *pathos* da vida nem à celebração do corpo à maneira nietzschiana, Gibson repete os conhecidos motivos nietzschianos da vontade de poder e da vontade de identidade como principais impulsos dos seres humanos. O universo de Gibson, assim como o de Nietzsche, é um universo de luta, e o motivo da auto-superação, da constante transcendência, é também um importante motivo (nietzschiano) em Gibson. E embora as relações pessoais e o amor sejam relativamente pouco importantes para Case, um resíduo de romantismo atravessa a obra de Gibson. Na sua ausência, os textos de Gibson promovem um anseio pelo amor romântico. Confiança, traição e relações entre homem e mulher são temas importantes para Gibson, assim como o eram na ficção *noir* com a qual a sua obra tem profundas afinidades.

222 Sobre o roubo de informações, ver Hafner e Mirkoff, 1991, e Sterling, 1992.

* Cabe notar aqui que a palavra usada em inglês é "meat" (carne como alimento), e não "flesh", palavra normalmente usada para designar a "carne" como matéria em oposição a espírito. (N.T.)

As personagens de Gibson movem-se do ciberespaço para "o real" e deste para aquele (isto é, aquilo que se retrata no espaço narrativo do romance), e, assim como os sujeitos em desaparecimento de Baudrillard, vivem num mundo onde é impossível fazer a distinção entre simulacro e realidade, num universo onde o corpo habita aquilo que Baudrillard chama de "deserto do real" (1983 a:2). Ao longo de todo o romance, não fica claro se as personagens estão no espaço "real", no espaço do computador, na memória implantada, no espaço *simstim* (simulacro da realidade criado pelo computador) ou em outros reinos do ciberespaço. Portanto, o próprio conceito de realidade desaparece à maneira de Baudrillard, e a implosão entre "realidade" e outras dimensões da experiência cria um novo reino multidimensional e desorientador da experiência.

Embora Gibson utilize temas presentes em Baudrillard, como o simulacro e a hiper-realidade, o ciberespaço de *Neuromancer* é complexo, letal, misterioso, multidimensional e aventuroso, ao passo que o êxtase de comunicação de Baudrillard, por sua vez, é plano, unidimensional e explícito, sem profundidade nem mistério, totalmente visível e "obsceno" (1983 c:130-1). Enquanto o mundo pós-moderno de Baudrillard é frio, operacional, racional e funcional, sem segredos nem surpresas, o universo de Gibson é candente, violento, opaco, misterioso e cheio de segredos, surpresas e ameaças.

Para Gibson, a tecnologia é antropomorfizada; os carros falam e andam sozinhos (87 s.),²²³ e os construtos de computador têm personalidade. Os seres humanos, porém, são tecnologizados com implantes, cirurgias, fármacos e intervenções genéticas que alteram a própria substância do indivíduo e produzem novas sínteses de tecnológico e humano. Na verdade, a alegoria de *Neuromancer*, segundo a qual a tecnologia acaba predominando, concretiza a visão de Baudrillard (1990) do triunfo do objeto. Além do mais, Gibson, assim como Baudrillard, não reproduz meramente impulsos tecnofóbicos, mas descreve um novo estado de coisas no qual a tecnologia assume mais poder e autonomia do que os seres humanos. A certa altura, a polícia francesa prende Case, acusando-o de traição à espécie por trabalhar para uma inteligência artificial. Lembrando a lenda de Fausto, um policial francês diz:

223 Baudrillard (1983c:127) imagina uma nova interação comunicacional em que os automóveis substituem o prazer da embriaguez e o poder da velocidade, e Gibson apresenta um novo estágio de desenvolvimento e a imagem concreta dessa fantasia. É interessante o relato de Gibson, numa entrevista à *Rolling Stone*, de que ouvia *Darkness on the Edge of Town*, de Bruce Springsteen, enquanto escrevia *Neuromancer*: "e me perguntava se poderia haver uma mitologia dos computadores que tivesse algo em comum com a mitologia dos automóveis de Springsteen" (*Rolling Stone*, 4 de dezembro de 1986:107).

Você não se preocupa com a sua espécie. Durante milênios o homem sonhou em fazer pactos com os demônios. Só agora essas coisas são possíveis. E o que você está ganhando para isso? Qual seria o seu preço por ajudar essa coisa a libertar-se e crescer?

(163)

No entanto, Gibson não demonstra simpatia por essa posição, e o leitor é levado a aplaudir a fuga de Case da polícia.

O romance também trata do poder e do tipo de imortalidade que pode ser atingida pelos grandes conglomerados econômicos e, supostamente, pelos computadores e pelos indivíduos que interagem com a tecnologia. "Poder", no mundo de Case, significa poder e controle empresarial-financeiro sobre a informação e a tecnologia. Os *zaibatsus*, grandes conglomerados industriais e financeiros multinacionais que modelaram o curso da história humana, no mundo de Gibson transpuseram antigas barreiras. Vistos como organismos, eles atingiram uma espécie de imortalidade. "Não podemos acabar com um *zaibatsu* matando uma dúzia de seus executivos mais importantes; haveria outros esperando para subir um degrau, a assumir o posto vago, ter acesso aos vastíssimos bancos de memória da companhia" (203). Nesse mundo, a família empresarial Tessier-Ashpool "era um ativismo, um clã" (203), que queria manter a posse de sua riqueza e de seu poder dentro da unidade familiar. O clã Tessier-Ashpool, portanto, representa uma forma anterior de capitalismo, o capitalismo familiar, agora obsoleto no contexto global transnacional.

Dessa perspectiva, a IA Wintermute representa uma nova forma de tecnocapitalismo, na qual os computadores e uma estrutura econômico-financeira impessoal controlam as informações e o poder, e os indivíduos conquistam o poder de acordo com os vínculos que tenham com essas estruturas e seus campos de dados. A mãe de Jane, Marie-France, tem uma visão sobre o futuro das estruturas industrial-financeiras que difere da visão do patriarca antiquado (cuja morte ela de fato engendra), e sua visão é programada na IA *Neuromancer*. Marie-France nos imaginava "numa relação simbiótica com as IAs, sendo as decisões tomadas em nosso favor. A Tessier-Ashpool seria imortal, uma colméia, em que cada um de nós seria uma unidade de uma entidade maior". (229). Embora o velho Ashpool tenha matado sua filha Marie-France, a visão desta provavelmente triunfou no fim, visto que sua estratégia foi programada no *Neuromancer*, que afinal deverá fundir-se com Wintermute.

Nesse sentido, *Neuromancer* é uma alegoria sobre a morte do capitalismo familiar e do triunfo de nova forma de capitalismo, dos grandes conglomerados, em que a tecnologia assume posição dominante. Mas também há uma alegoria do triunfo da tecnologia sobre o ser humano e da luta pela

imortalidade. A IA Wintermute deseja ser parte de algo maior, em última instância fundir-se com Neuromancer, tornar-se uma nova inteligência superior, unir inteligência e personalidade para produzir uma força vital mais elevada, Deus, mas não Deus Pai. Além disso, na forma de onipotência informática, em que a tecnologia se torna Deus, não há ressurreição do corpo à maneira cristã e budista.²²⁴ Wintermute pode conseguir uma personalidade, mas não há indícios de que terá um corpo, assim como não há indícios do tipo de divindade que será.

Portanto, o futuro no qual a tecnologia assumiu o controle é apresentado como questão aberta. Gibson não se entrega ao pavor tecnofóbico e apocalíptico, mas simplesmente retrata uma situação na qual os computadores parecem predominar.²²⁵ Talvez o construto de computador Dixie Flatline dê um indício sobre o futuro e o destino de Wintermute/Neuromancer. Dixie, que só está vivo quando ligado a um computador, com seu programa ativado e usado, consegue falar, interagir e movimentar-se pelo campo do ciberespaço, mas se sente entediado com aquela vida virtual e implora a Case que o apague, como se essa forma de imortalidade (ou seja, sem ressurreição do corpo) fosse insatisfatória e até intolerável (Wintermute acaba por realizar o desejo de Dixie, apagando-o). Essa cena parece implicar que a imortalidade do computador não é absolutamente imortalidade, que sem a ressurreição do corpo não pode haver felicidade eterna. Ou será isso apenas uma limitação dos humanos, que vivem amarrados, enquanto os computadores podem ser perfeitamente felizes vivendo para sempre sem corpo, que é o invólucro e a densidade peculiares dos seres humanos? Por outro lado, como sabemos e Gibson sabe, toda tecnologia logo se torna obsoleta e se transforma em peça de museu - ver a introdução de Gibson à publicação eletrônica de sua trilogia, que fala sobre esse aspecto (1991).

Além disso, o velho patriarca Tessier-Ashpool ficou insatisfeito com sua imortalidade criogênica, embora nesse caso a causa do mal-estar possa

224 O tema da ressurreição da carne é esotérico no cristianismo; encontra-se nos Evangelhos, mas nem sempre foi alçado a dogma. Certas seitas do budismo, porém, representavam o paraíso ou o Nirvana em termos muito concretos, em que os corpos ressurgem fruindo os prazeres da carne (ver as pinturas do "paraíso" no Museu Nacional de Tóquio).

225 A ficção *cyberpunk* posterior de Gibson trata das aventuras subsequentes de muitas das mesmas personagens, mas não mostra a trajetória de Wintermute/Neuromancer; não diz se o seu reino foi benévolo ou opressivo, sugerindo que megaprograma se decomps numa pluralidade de programas descentralizados. Tudo o que Gibson escreveu depois, porém, implica que os seres humanos continuam com certa parcela de soberania, embora esta esteja sempre sendo ameaçada pelo grande poder econômico e pela tecnologia.

ter sido a manipulação de Case. Case também parece ter obtido alguma imortalidade de computador no fim do romance, que se encerra com o seguinte trecho:

Gastou a maior parte do que tinha num banco da Suíça com um pâncreas e um fígado novos; o resto gastou num novo Ono-Sendai [console de computador] e numa passagem de volta para o Sprawl.

Encontrou trabalho.

Encontrou uma moça que se autodenominava Michael.

E numa noite de outubro, ao passar pelo terço escarlate da Jurisdição da Fissão Costeira Leste, viu três figuras minúsculas, impossíveis, paradas na beirinha de um dos grandes degraus de dados. Apesar de pequenas, ele conseguia discernir o sorriso aberto do rapaz, suas gengivas rosadas, o brilho dos longos olhos cinzentos que haviam sido de Riveria. Linda ainda estava de jaqueta; acenou para ele. Mas a terceira figura, bem ao lado dela, com o braço sobre seus ombros, era ele mesmo.

(270-1)

E assim Case também parece ter obtido alguma forma de imortalidade como construto de computador, vivendo para sempre no ciberespaço. Isso é simplesmente apresentado como mistério no fim do romance; não é festejado nem sondado. Serve de alegoria de uma situação na qual as implosões entre seres humanos e tecnologia podem produzir espécies novas, capazes de viver em novas arenas do espaço e do tempo, apontando, assim, para uma pós-modernidade que estaria além do ponto atual, em que tecnologia e seres humanos coexistem em relações contraditórias e instáveis.

Talvez a principal limitação do *Neuromancer* de Gibson seja a apresentação sumária e insuficiente da síntese entre Wintermute e Neuromancer, o que é feito de modo abstrato e pouco detalhado. Já perto do final, Neuromancer causa a morte cerebral de Case e o atira num ciberespaço, onde os dois se encontram, assumindo Neuromancer a forma de garoto brasileiro (243-4). Numa alocução abstrata e poética, Neuromancer diz seu nome a Case e conta como "Marie-France, minha senhora, preparou esta estrada" (ou seja, programou-o), "mas seu senhor calou-lhe a voz antes que eu pudesse ler o livro de seus dias" (o seja, seu pai a matou antes que ele pudesse tomar conhecimento dos planos dela para reestruturar a companhia sob o controle da tecnologia). A IA então explica: "*Neuro* de nervos, os caminhos prateados. *Romancer*, romancero. Eu evoco os mortos (...) *sou* os mortos e a terra deles (...) Fique. Se a sua mulher é um espectro, não sabe disso. Nem você saberá".

Neuromancer diz então a Case "a escolha é sua", como se Case pudesse decidir se queria uma espécie de imortalidade (morta) no ciberespaço (que Case encontra de novo na última página), ou se queria retornar à exis-

tência física (de carne [comestível]). Case volta à consciência e ao corpo, mas não fica claro por quê, assim como não fica claro exatamente o que *Neuromancer* lhe oferecia. Como notamos, também não está claro qual o significado da fusão entre Wintermute e *Neuromancer*, nem o da fusão entre ROM e RAM, inteligência e personalidade. A personagem *Neuromancer* é pouco desenvolvida, e não temos certeza do que está reservado para os seres humanos controlados pela tecnologia e qual o destino deles num mundo tecnológico.²²⁶

No entanto, Gibson não glorifica nem condena a inteligência artificial quando esta tenta aumentar seus domínios. "Wintermute" é o signo da tecnologia morta; "Winter" é o inverno e a ausência de vida; "mute" é o mutismo. Portanto, esse termo estabelece uma antinomia entre tecnologia morta e gente viva, mas sem nenhum *pathos* nietzschiano de superioridade da vida, da vida humana, sobre as coisas mortas. Case, afinal, descreve desdenhosamente seu próprio corpo como "carne" [comestível], e nisso não há nenhuma glorificação do corpo e da natureza; na verdade, o cenário *cyberpunk* parece ser um ambiente pós-holocausto, onde a natureza se estiolou e morreu: os animais são raros, e algumas espécies, como o cavalo, desapareceram. A "natureza humana", para Gibson, consiste apenas em memórias e emoções – como medo, raiva e ódio –, e num corpo mutável, capaz de assumir novas formas em suas implosões com a tecnologia.

Portanto, embora se mantenha fiel a um individualismo romântico (ao contrário de Baudrillard), Gibson não é "humanista" sentimental nem tecnófobo. Como ocorre em Baudrillard, a tecnologia venceu, é isso aí, e a aventura deve continuar. No entanto, o romance também sugere uma nova espécie de imortalidade: se nosso cérebro, nossa inteligência pudesse ser clonada, viveríamos para sempre. *Neuromancer* descreve a criação de uma inteligência artificial vivente e a duplicação dos seres humanos (Dixie Flatline e Case) no ciberespaço, adquirindo uma espécie de imortalidade cibernética. Ora, realmente poderia ocorrer uma fratura histórica caso os objetos controlassem os sujeitos humanos e produzissem o espaço de outra realidade viva – fantasia da última fase de Baudrillard, também sugerida em Gibson. E com a superação da finitude na transcendência da morte, o ser humano sem dúvida desapareceria, pois as emoções humanas mais profundas estão ligadas ao medo da morte e ao ódio daqueles que ameaçam a vida. Além disso, tanto em Baudrillard como em Gibson, a tecnologia pode refazer e modificar drasticamente os seres humanos, externa e inter-

226 Num romance posterior, *Count Zero*, cuja ação se passa sete anos depois da ação de *Neuromancer*, percebe-se que a inteligência artificial unitária se fragmentou numa multiplicidade de deuses guerreiros, apresentados no panteão das divindades *vudu*. É como se o centro não se sustentasse, e o futuro estivesse condenado a reviver as guerras entre divindades em conflito: precisamente a visão de modernidade de Max Weber.

namente. Uma vez que os seres humanos se tornam mais tecnológicos e que a tecnologia se torna mais humana, prenuncia-se uma nova implosão entre seres humanos e tecnologia numa nova era histórica do mundo *cyberpunk* com um novo sujeito histórico (ou o desaparecimento deste num mundo de objetos). Tal universo mereceria ser descrito em termos de ruptura pós-moderna e constituiria uma genuína fratura histórica.

Talvez *Neuromancer* queira mostrar que, sem a ressurreição do corpo, a vida eterna não é satisfatória, ou talvez que a IA será perfeitamente feliz sem corpo e sem forma humana. Quem sabe? Em todo caso, o universo de Gibson é aberto. O que acontecerá a seguir não está certo, e o futuro tecnológico é desconhecido. Mas, se soubermos que ocorreram mudanças importantes, teremos mais probabilidade de sobreviver e medrar do que se continuarmos vivendo nas ilusões do passado.

MAPEAR O FUTURO; ILUMINAR O PRESENTE

O *Neuromancer* de Gibson e outras criações *cyberpunk* constituem um ótimo mapeamento de uma possível trajetória do presente para o futuro, apontando para desenvolvimentos fundamentais da tecnologia, capazes de produzir um futuro diferente. A ficção *cyberpunk* lança um olhar inflexível e realista para os poderes que estruturam nosso mundo, suscitando importantes questões acerca do modo como a tecnologia estrutura a experiência e o *status* do ser humano, à medida que a infra-estrutura da sociedade vai deixando de ser industrial e de estar ligada à produção, passando a ser uma cultura da mídia e da informação na nova era do tecnocapitalismo. Há, portanto, uma interessante diferença entre a ficção *cyberpunk* e os romances históricos tradicionais, descritos por Lukács e Jameson, que tentavam iluminar o presente apresentando uma visão crítica do passado (estratégia também empregada por escritores do "realismo mágico", como Marquez e Carpenter). O *cyberpunk*, ao contrário, ilumina o presente projetando visões do futuro que realçam fenômenos-chave do momento atual e seus possíveis efeitos.²²⁷

Gibson e Baudrillard, portanto, fazem uma arqueologia do futuro com o fito de delinear as estruturas, as tendências e a dinâmica do presente.

227 As teorias modernas também tentam entender o presente a partir do passado: Condorcet e seus estágios históricos, Comte e as três eras históricas, Marx e periodização da história, Nietzsche e suas genealogias e comparações históricas e Weber, com seus poludos tratados históricos; tudo isso é estudado em Antonio e Kellner, no prelo. Nesse sentido, Foucault é um teórico moderno, assim como Baudrillard em sua primeira fase, quando traça um esboço dos estágios da história em *Simulacrons*. Portanto, entender o presente do ponto de vista do futuro faz parte de um a postura indubitavelmente pós-moderna, ou pelo menos *cyberpunk*.

Esses "sistemas de advertência à distância" constituem uma moralidade cautelar acerca das futuras conseqüências de certas tendências e fenômenos do presente. Assim como *O admirável mundo novo*, 1984 e outras projeções prescientes sobre o futuro, Baudrillard e o *cyberpunk* exercem funções mapeadoras e terapêuticas. Extrapolar as atuais tendências tecnológicas, culturais e sociais para possíveis resultados futuros é algo que ajuda os indivíduos a mapearem as suas atuais constelações sociais e a desenvolverem a capacidade de enfrentar o choque do futuro, uma vez que este inevitavelmente baterá de frente contra nós, com a velocidade da informação eletrônica e a força da explosão nuclear.

Gibson e os *cyberpunks* não são tão antiutópicos quanto Baudrillard ou certos pressagiadores do presente/futuro, como Huxley e Orwell. São muito mais positivos em relação à tecnologia do que seus predecessores, e, embora não sejam ingenuamente tecnófilos, também não são tecnóforos, tendendo a equilibrar as avaliações sobre os efeitos da tecnologia, pois enxergam aspectos positivos e negativos na sua explosão e na sua imploração com a cultura e o ser humano na era contemporânea. Graças aos próprios produtos da cultura tecnológica e consumista, entre os quais computadores, videocassetes, *walkmen*, rádios "faixa do cidadão", televisão a cabo e satélite, *designer drug* e toda a parafernália de uma sociedade consumista *high-tech*, os *cyberpunks* vêem a tecnologia como algo onipresente, mas que apresenta novas possibilidades para o prazer e a liberdade do indivíduo, bem como para sua destruição e escravização.

Neuromancer e outras obras da ficção *cyberpunk* também propõem profundas questões filosóficas sobre a natureza da realidade, da subjetividade e do ser humano no mundo da alta tecnologia: o que é autenticamente humano quando se tornam indefinidas as fronteiras entre humanidade e tecnologia? O que é identidade humana, se ela for programável? O que sobra das noções de autenticidade e identidade numa imploração programada entre tecnologia e ser humano? O que é "realidade", se ela é capaz de tanta simulação? De que modo a "realidade" está hoje sendo corroída, e quais são as conseqüências disso? Evidentemente, Gibson não responde a essas perguntas, mas pelo menos suas obras as formulam e nos obrigam a pensar nelas.

Como ocorre com Baudrillard, é nos aspectos políticos que a obra de Gibson se mostra mais problemática.²²⁸ Seus heróis não são realmente modelos de resistência política ou cultural. Podem ser tudo, com demasiada facilidade, pois se envolvem em interações com as novas tecnologias. Sem a menor dúvida, freqüentemente são personagens marginais, ou estão além da lei, e seus livros muitas vezes retratam grupos de contraculturas resistentes, mas cujas principais personagens nunca são rebeldes políticos; a rebe-

lião política nos romances de Gibson com freqüência é retratada de modo negativo.²²⁹ Embora a resistência subcultural seja retratada de modo positivo nos esboços de "Panther Moderns" (que combinam a iconografia dos Panteras Negras com os grupos subculturais britânicos *Mod* da década de 1960), raramente se encontram revolucionários políticos no mundo cultural e tecnológico basicamente pós-político de Gibson.

A nostalgia do individualismo romântico e das produções do passado e a ausência da política são compensadas em Gibson pelo sentido de ambigüidade dos efeitos da tecnologia; ele, como a maioria dos escritores *cyberpunks*, é mais positivo do que Baudrillard em relação à tecnologia e à possibilidade que têm os seres humanos de usá-la em seu próprio proveito. Em certo sentido, Gibson é apenas um genuíno americano ao afirmar a importância da autonomia individual contra as forças sociais e econômicas. É genuinamente americano em sua visão dos poderes redentores da ciência e da tecnologia. Para Gibson, além da fronteira existem novas oportunidades; e seus contos, romances e relatos de viagens sempre têm uma destinação e um objetivo. Como diz Csicsery-Ronay,

Gibson e seus protagonistas entregam-se, conto após conto, à busca do restabelecimento dos valores e do significado. Têm uma vantagem em relação aos habitantes mais antigos da ficção moderna: o ciberespaço promete a possibilidade da construção artificial da transcendência. Como no passado o ciberespaço sempre absorveu os afetos e objetos associados à sacralidade e ao valor, os protagonistas de Gibson não têm outra opção, senão tentar a transcendência artificial.

(1992:226)

Baudrillard versus cyberpunk

Baudrillard, ao contrário, dissolve o significado e o sujeito no êxtase da comunicação e despreza a ação individual eficaz, negando até mesmo a possibilidade de autonomia individual num mundo governado pelos objetos. Vê a tecnologia triunfante num mundo pós-humano e demonstra alguma saudade da humanidade apagada no universo tecnológico. Não procura transcendência e parece contentar-se em documentar as fraquezas e os desatinos da era contemporânea. Não existe nada de novo sob o sol para o francês saturado que já viu tudo e para quem tudo já foi dito, mostrado e feito, para quem tudo o que se pode fazer é jogar com pedaços.²³⁰

229 Ver retrato extremamente negativo da revolução dos trabalhadores em Gibson e Sterling, 1991.

230 Numa entrevista de 1974, Baudrillard descreve o pós-moderno como:

228 Ver nossa avaliação crítica da visão política de Baudrillard em Kellner, 1989b.

Em suas obras posteriores à década de 1980, Baudrillard apresenta o espetáculo de um intelectual europeu alienado a fazer um levantamento do colapso da modernidade numa crônica fria e irônica. Sua visão niilista e cínica do presente é bem visível na obra *America* (1988), em que ele viaja²³¹ pelos Estados Unidos e vê o futuro no presente americano. Ou, em outras palavras, Baudrillard vê a América de hoje como ficção científica, como o panorama futurista que é o destino do Ocidente, um presente que será o futuro da Europa e do resto do mundo.

Faz observações constantes sobre a hiper-realidade de ficção científica dos Estados Unidos hoje. Salt Lake City “tem uma transparência e uma limpeza sobrenatural e extraterrena das coisas do espaço cósmico” (2). Nos institutos de pesquisa de Torrey Canyon, “todos os futuros mandamentos biológicos estão sendo concebidos”; eles são “lugares sublimes e transpóliticos de extraterritorialidade, ao combinarem a grandeza geológica incólume da terra como uma tecnologia computadorizada sofisticada, nuclear e orbital” (4). A maratona de Nova York é um “espetáculo de fim-de-mundo (...) que traz uma mensagem de catástrofe para a raça humana” (p. 19-20). E o grande deserto do Oeste mostra-se a Baudrillard como um “fragmento de outro planeta (que no mínimo precede qualquer forma de vida humana), onde reina outra temporalidade mais profunda e em cuja superfície flutuamos como se estivéssemos em águas saturadas de sal” (68).

Os pequenos ensaios de Baudrillard sobre *America* ilustram sua inabalável fascinação pela semiótica, pelos signos, pois ele vê os Estados Unidos como uma constelação de signos, como uma “América astral”.²³² Seu fetichis-

A característica de um universo onde não há mais definições possíveis. (...) Não estamos mais numa história da arte como história das formas. Elas foram desconstruídas, destruídas. Na realidade, não há mais referência a formas. Tudo já foi feito. O limite extremo dessas possibilidades foi atingido. Destruíu-se. Desconstruiu-se todo o seu universo. Assim, o que sobrou foram pedaços. Tudo o que resta fazer é jogar com pedaços. Jogar com pedaços: eis o pós-moderno.

(1984:24)

Poderíamos descrever a ficção *cyberpunk*, que aparecia justamente quando Baudrillard pontificava, seja como algo novo e inesperado, seja como um jogar com os pedaços da cultura contemporânea, portanto, como um “jogo de vestígios”, para usar a expressão de Baudrillard.

231 A seguir, indicaremos entre parênteses o número das páginas das referências ao ensaio *America*.

232 Numa polêmica contra a nossa leitura do ensaio *America* de Baudrillard, Mike Gane ataca nossa interpretação “sintomática” e afirma que, na verdade, não empreendemos tal leitura (ver Gane, 1991 a:178 ss.). Na realidade, fazemos uma leitura de *America* como algo sintomático do fetichismo do signo em Baudrillard, como a projeção de seu imági-

mo pelos signos reduz a complexidade e as contradições dos Estados Unidos a simples jogo. Em sua primeira fase, Baudrillard estava inteiramente imerso na semiótica, no estudo dos signos e dos sistemas de significação. Embora tenha rejeitado seu formalismo e o objetivismo de grande parte da semiótica, ainda se mantém fiel a seu modo de ver, de reduzir o mundo a signos. Sua visão semiológica vulgar conforma todo o ensaio, no qual Baudrillard afirma que a América é um “holograma gigante” em que “as informações sobre o todo estão contidas em cada um de seus elementos” (29). Seguindo esse princípio, ele não hesita em fazer grandes generalizações sobre seu objeto de estudo. Os Estados Unidos são “a única sociedade primitiva remanescente” (7); são uma “utopia realizada” (75 ss.); e são um deserto e um ermo cultural. Utiliza o deserto como metáfora básica para a interpretação dos Estados Unidos e descreve “o milagre americano” como “obsceno”, (8) no qual tudo está revelado, visível, presente e patente. Essa sociedade rasa, superficial, caracteriza-se por “desertos de não-significado”, e sua viagem através do país produz “uma evaporação de significados escassamente perceptível” (8,9).

“América” é, pois, a alegoria de um país que para ele é um jogo de signos puros, desprovidos de significado, finalidade ou valor. Sua redução semiótica dos Estados Unidos a deserto, a espaço vazio, a não-significado, a estrutura e evento puros, é em parte resultado de sua escolha metodológica, que consistiu em privilegiar a velocidade e o uso do automóvel como modo de acesso ao seu objeto, de preferir os desertos às cidades. Percorrer o Estados Unidos a toda velocidade, com o aparelho estereó do carro a todo volume e uma garrafa de uísque como companheira inseparável, é algo que esvazia o significado e cria um espetáculo de velocidade pura, viagem pura, signos puros a flutuarem na indiferença vazia, isenta de significado.

No entanto, incapaz de aderir ao seu princípio metodológico ascético, Baudrillard freqüentemente desacelera, em especial nas cidades, e

nário semiológico no objeto “América”. Portanto, quem lê mal é Gane, que interpretou de modo totalmente errôneo a nossa leitura, distorcendo nossa crítica e apresentando a sua “leitura” irremediavelmente atabalhoada, como “um espelho da própria forma de escrever de Baudrillard, ou seja, fatal ou poética” (p.182). Gane, porém, sempre evasivo, obriga o leitor a deslocar-se para uma nota de rodapé a fim de descobrir o que ele entende por forma “superficial e apropriada” de “leitura fatal”. “trata-se apenas de um momento da leitura: aquele que segue uma epistemologia (aparentemente) regressiva rumo ao fatal e à *pars totalis*. Segue-se a subida de volta ao êxtase poético. O que, porém, acaba sendo perverso; segundo o próprio pensamento de Baudrillard: pura coleção” (p. 228). O próprio livro de Gane é “pura coleção”, também perversa, de fragmentos; ele fica girando em torno de Baudrillard numa crítica que não tem continuidade argumentativa, organização coerente, interpretações fundamentadas nem espírito crítico. A nosso ver, essa prosa confusa e atabalhoada, incapaz de estruturar uma argumentação ou uma interpretação coerente, contribui para a derrocada do significado que o próprio Baudrillard tão bem descreve.

então tudo o que vê significa alguma coisa, tudo é um signo de alguma outra coisa. Para ele, os dançarinos do *break*, fazendo espirais no chão, significam uma tentativa de cavar um buraco para si mesmos, irradiando "a pose irônica e indolente dos mortos" (19); o *jogging* na Califórnia é "como muitas outras coisas (...) um signo de servidão voluntária" (38); "olhos sorridentes" dos esquilos em Irvine revelam "um animal frio e feroz a nos espreitar amedrontado" (48); os televisores ligados em quartos vazios do Hotel Porterville revelam a TV "para aquilo que ela realmente é: vídeo de outro mundo, em última análise destinado a ninguém, a entregar imagens indiferentemente, indiferente às suas próprias mensagens" (50); e uma placa de saída de uma auto-estrada é "um sinal do destino" (53). Trecho memorável é o dos americanos a lhe sorrirem, que para Baudrillard significa:

O sorriso da imunidade, o sorriso da publicidade: "Este país é bom. Eu sou bom. Nós somos os melhores". É também o sorriso de Reagan: o auge da auto-satisfação de toda a nação americana. (...) Sorria, e os outros lhe sorrirão. Sorria para mostrar como você é transparente e cândido. Sorria se não tiver nada para dizer. Acima de tudo, não esconda o fato de não ter nada para dizer nem sua total indiferença para com os outros. Deixe esse vazio, essa profunda indiferença brilhar espontaneamente em seu sorriso. Dê o seu vazio e a sua indiferença aos outros, e ilumine o seu rosto com o grau zero da alegria do prazer, sorria, sorria sorria... os americanos podem não ter identidade, mas têm belíssimos dentes.

(34)

Misturando apocalipse-ficção-científica com sua obsessiva semiótica, muitas coisas significam para Baudrillard "o fim do mundo", inclusive a maratona de Nova York (19 s.) e a Califórnia com seus aparelhos, seu *jogging*, seus intelectuais trabalhando em processadores de texto, suas seitas políticas, seus obesos e anoréxicos, seus doentes mentais andando pelas ruas (31 ss.). No entanto, Baudrillard também sente que, embora os Estados Unidos sejam "um mundo completamente podre, com riqueza, poder, senilidade, indiferença, puritanismo e higiene mental, pobreza e desperdício, futilidade tecnológica e violência cega", "têm em si algo da alvorada do universo" (23). Além disso, como ele sempre diz, os Estados Unidos são o centro do mundo (14, 23, 28, 77 s.), modelo para o qual o restante do mundo está caminhando.

Embora raramente use a categoria do pós-moderno no seu texto, Baudrillard está constantemente fazendo um paralelo entre os Estados Unidos e a modernidade, caracterizando sua sociedade como prototipicamente moderna, desde sempre livre do feudalismo e das limitações da sociedade tradicional, representando a modernidade em suas formas mais puras (75 ss.). Portanto, o "fim do mundo" que ele sentiu nos Estados Unidos poderia

ser interpretado como o fim da modernidade, e a alvorada de um novo mundo poderia ser vista como o advento de uma nova pós-modernidade. Baudrillard, porém, não põe as coisas nesses termos, e assim suas reflexões são apenas observações tiradas do bolso do colete, reveladoras de uma imaginação apocalíptica latente que nunca se soltou por inteiro.

Em certo sentido, *America*, de Baudrillard, representa um frenesi do seu imaginário semiológico. O turista francês reduz tudo a signos e deixa de ver a base material e os efeitos desses signos, a estrutura social na qual eles estão incrustados, ou a história que produz signos e estruturas. Essas reduções semiológicas são especialmente evidentes no estudo "Utopia realizada", em que ele contrapõe os Estados Unidos à Europa e a outros países do mundo. Para ele, os Estados Unidos são a "versão original da modernidade", não têm tradições nem história, "vivem num perpétuo simulacro, no perpétuo presente dos signos" (p. 76). A Europa, em contrapartida, tem história, tradições políticas e culturais (portanto, tem política e cultura) e profundidade. Os Estados Unidos, porém, exibem

o que poderia ser chamado de o grau zero da cultura, poder da incultura. De nada nos adianta tentar adaptar-nos em maior ou menor grau; a visão de mundo deles sempre estará além do nosso alcance, assim como o *Weltanschauung* histórico e transcendental da Europa estará sempre fora do alcance dos americanos. Assim como os países do Terceiro Mundo nunca interiorizarão os valores da democracia e progresso tecnológico. Existem alguns abismos que são definitivos e não podem ser transpostos.

(78)

É de se notar até que ponto Baudrillard emprega tipos ideais de América, Europa e Terceiro Mundo, tipos que ele mantém em sua pureza, afirmando que há alguns abismos de diferença que não podem ser transcendidos. Esse pensamento essencialista e idealista é, sem dúvida, característica da pior teoria moderna, que os pós-modernos rejeitam; no entanto, Baudrillard cai nas malhas de um modo de pensar baseado em estereótipos culturais que beira o racismo.²³³ É curioso, pois as primeiras análises da implo-

233 Realmente, os textos posteriores de Baudrillard contêm observações sexistas e racistas que, baseadas na sua surpreendente guinada para o imaginário metafísico, assentam num novo tipo de pensamento binário que ele antes rejeitara. Ver nossa crítica em Kellner, 1989b, capítulo 7. Ele também deixa de ver o racismo endêmico nos Estados Unidos (ver análise da miscigenação, p. 82 ss.), e entrega-se a digressões racistas do tipo: "Como todos sabem, os americanos são fascinados pelas pessoas de pele amarela, nas quais pressentem uma forma superior de sagacidade, uma forma mais elevada da ausência de verdade que os apavora" (85). Aqui Baudrillard impinge seus próprios preconceitos e temores na forma de "como todos sabem".

são, feitas pelo próprio Baudrillard, continham comentários sobre a implosão das diferenças raciais nas sociedades contemporâneas.

A visão *cyberpunk*

Como notamos, a visão da implosão radical entre raças, culturas e partes do mundo é fundamental no *cyberpunk* de Gibson; sem dúvida, esse modo de ver descreve o atual apagamento das fronteiras entre a América, a Europa e o Terceiro Mundo, vocação do presente. No entanto, observam-se tendências contraditórias: uma no sentido da maior assimilação, da destruição das fronteiras culturais e raciais e da homogeneização da sociedade e da cultura, em contraposição à outra, de crescimento do racismo, da ênfase nas diferenças nacionais e culturais e da fragmentação. Mas, como Gibson e Baudrillard tendem a uma visão implosiva de raça e cultura, não captam adequadamente a explosão de diferenças e conflitos no atual momento.

Em outros aspectos, porém, Gibson e os *cyberpunks* têm uma visão mais precisa e clara do que Baudrillard, que continua ligado a um modelo obsoleto e pernicioso de tipos ideais (por exemplo, de raça e sexo), desprovido de qualquer visão sobre economia política, classe e capitalismo.²³⁴ O mundo dos *cyberpunks*, em contrapartida, é constituído pelas novas formas de tecnocapitalismo, inclusive dos grandes conglomerados transnacionais, em especial por firmas americanas e japonesas, e pela proliferação de novas tecnologias. É um mundo *high-tech* onde a informação é a mercadoria mais cobiçada, onde os computadores e o ciberespaço dão acesso a novos reinos da experiência, onde os fármacos, a clonagem e os implantes produzem novas implosões entre seres humanos e tecnologia. Esse é exatamente o mundo teórico de Baudrillard na década de 1970, o mundo que ele abandonou em favor da exploração do "deserto do real" nos Estados Unidos e em outras sedes contemporâneas do desaparecimento do significado, do sujeito, da história, da política e do real.

Em oposição ao reducionismo do imaginário semiológico, faz-se necessária uma teoria social multiperspectívica que combine economia política, sociologia, cultura, filosofia e políticas radicais, precisamente a mistura do *cyberpunk* e da melhor teoria pós-moderna, que se encontra em Foucault, Deleuze e Guattari, Jameson e outros. Baudrillard, ao contrário, voltou-se

234 Baudrillard menciona que os Estados Unidos são "um posto avançado do capitalismo" (90), mas em nenhum momento analisa o capitalismo americano, talvez com a falsa desculpa de que "o capital nunca pode ser de fato apreendido na realidade atual", de que ele está sempre escapando e esquivando-se à teoria (p. 80). Portanto, afirma a clássica posição marxista da "iniciativa absoluta do capital no evento histórico" (80), mas proclama com insinceridade a impossibilidade de teorizá-lo.

para um reducionismo semiológico unidimensional, para um fetichismo que reduz a complexidade da América e do mundo contemporâneo a alguns signos escolhidos que, em geral, significam para ele o fim do mundo e o reino do vazio e do não-significado. Depois disso o deserto, e para sempre.

No entanto, o não-significado, a indiferença e o vazio que Baudrillard encontra na América é exatamente o seu próprio vazio e a sua alienação. Por outro lado, as formas mais avançadas de cultura americana, como o *cyberpunk*, expressam as energias da nova sociedade tecnológica, a alegria e o poder de utilizar novas tecnologias, o êxtase da interação com ela, a pujança possibilitada pelo acesso a novas informações e a novos tipos de comunicação, a transcendência de ver imagens e criações de todo o mundo, entre as quais o que há de melhor em cinema e televisão, tudo isso ao alcance da mão. No entanto, os *cyberpunks* também retratam o lado escuro da nova sociedade tecnológica, as crescentes discrepâncias de riqueza e poder entre pobres e ricos, a rápida proliferação do lumpemproletariado, a explosão do crime e da violência, o aumento do poder dos criminosos e do tráfico de drogas.

O capítulo sobre a "utopia realizada" no ensaio *America* afirma frequentemente que nos Estados Unidos falta cultura, ou seja, a cultura erudita europeia. Baudrillard realmente nunca mergulha na cultura americana, como o jazz, o blues, o rap ou qualquer forma de música popular; ele parece achar que a arte americana está completamente abaixo do nível da arte europeia, e, embora sempre se refira aos importantes efeitos do cinema de Hollywood, considera o cinema, a televisão e outras formas culturais americanas como simples espaço, forma e velocidade, que fazem parte do "american way of life", portanto não como genuína cultura no sentido europeu. Esse pensamento binário (elevado/inferior, europeu/americano) é extremamente dúbio e foi rejeitado pela maior parte dos teóricos e práticos do pós-modernismo, o que demonstra o retrocesso de Baudrillard para os preconceitos do modernismo elitista europeu. O *cyberpunk*, ao contrário, se compraz nas formas de arte popular, assim como nas do modernismo.

Na maior parte do tempo Baudrillard circula pela classe média e em meio ao luxo, o que ele descreve como "utopia realizada" (p. 75 ss.). Raramente vê os pobres, os miseráveis ou o racismo e o sexismo virulentos da sociedade americana. Deixou de ver as condições de deterioração social da classe média, para a qual não existe utopia e cujo declínio de padrão de vida custou a eleição de George Bush em 1992. Embora Baudrillard identifique os doentes mentais a perambularem pelas ruas, não identifica os grandes problemas dos sem-teto nem as origens desse problema na política conservadora de Reagan e Bush. Só em um momento, porém, toma conhecimento do problema dos pobres. Reconhece que a fácil vida californiana da utopia realizada

não sabe o que é piedade. Sua lógica é impiedosa. Realizada a utopia, não há infelicidade. Os pobres deixam de ser críveis. Se a América ressuscitou, então o massacre dos índios não aconteceu, o Vietnã não aconteceu. Frequentando os fazendeiros e industriais ricos do Oeste, Reagan nunca teve a mais leve noção de pobreza e da existência dos pobres, nem com o menor contato com eles. Só conhece a evidência da riqueza, a tautologia do poder, que ele amplia para as dimensões da nação ou mesmo do mundo inteiro. Os necessitados serão condenados ao esquecimento, ao abandono, ao desaparecimento puro e simples. Essa é a lógica do "dever sair": "os pobres devem sair".

(111)

Baudrillard então discute a destituição total dos pobres; a sua queda na "zona deserta do Quarto Mundo", como se "o Juízo Final já tivesse acontecido" (112). Esses trechos retratam com precisão a lógica e a mentalidade do reaganismo, mas na realidade essa mentalidade é vítima da história, e não se eterniza num tipo ideal transpolítico e transistórico, como a análise de Baudrillard implicaria. Ao contrário, em 1992, esse Quarto Mundo tornou-se bem visível em Los Angeles e em outras insurreições urbanas, encontrando voz cultural no *rap* (ver capítulo 5), forma ignorada por Baudrillard. Além disso, os problemas dos pobres, dos sem-teto e de outras vítimas dos governos conservadores foram produto do malogro econômico da política de Reagan, Bush e dos republicanos, cuja análise Baudrillard também ignora (ainda é preciso ver se Clinton e os democratas farão algo melhor nesse campo).

Além do mais, o trecho que acabamos de citar é a única reflexão de Baudrillard a respeito dos pobres e do lumpemproletariado em todo o livro. Na maior parte de sua viagem, ele percorre desertos e cidades a toda velocidade, sozinho ou acompanhado pelos acadêmicos que o convidam para dar conferências. O *cyberpunk*, por outro lado, explora as profundidades, aquilo que é recusado e rejeitado pela prosperidade capitalista. Também retrata os mais elevados poderes, os grandes conglomerados econômicos e as forças que monopolizam a riqueza e o poder, bem como a informação e a tecnologia que estão se tornando os novos árbitros da riqueza e do poder. Com a mediação da experiência, explora entidades, possibilidades e efeitos das novas modalidades de tecnologia, enquanto Baudrillard dispara por antigas paisagens do oeste e entrega-se a reflexões gastas sobre o deserto, o vazio das cidades e o fim do mundo.

No todo, Baudrillard revela-se redutor, irremediavelmente reacionário, obsoleto e muito europeu. Baudrillard, velho prosa, zomba dos intelectuais em seus processadores de texto (34 ss.), sem saber que eles estão ligados ao ciberespaço, tendo acesso a uma enorme quantidade de dados em velocidade inimaginável, encetando novos tipos de comunicação por meio de

grupos de notícia, de trocas de mensagens, de bancos de dados e de grupos de discussão *on-line*, escrevendo em nova velocidade e nova intensidade. Baudrillard, ao contrário, exhibe uma mentalidade retrógrada, haurindo satisfação da velocidade, dá viagem de automóvel, de uma experiência que ele já declarara obsoleta.²³⁵ Suas mitologias pessoais da velocidade, dos carros e do deserto chegam a dar origem a fantasias arcaicas, influenciadas pelo uisque, como quando ele escreve:

O Vale da Morte está grande e misterioso como sempre. Fogo, calor, luz: todos os elementos do sacrifício estão aqui. Sempre é preciso trazer ao deserto algo para ser sacrificado, para lhe ser oferecido como vítima. Uma mulher. Se algo tem de desaparecer, algo que rivalize com o deserto em beleza, por que não uma mulher?

(66)

A leitura que fazemos aqui de *America* de Baudrillard como um texto de teoria protossocial haverá quem objete que seu texto é apenas literatura, que se trata de um diário de viagem, que a ironia é o seu tropo dominante e que o levamos muito a sério.²³⁶ Mesmo assim, diríamos que tanto Baudrillard quanto os *cyberpunks* apresentam visões elucidativas da sociedade contemporânea, que estão descrevendo tendências e fenômenos fundamentais do presente, que estão traçando um grande mapa da sociedade na qual vivemos e morremos, e que, portanto, estão contribuindo para a teoria social, mesmo sem seguirem as diretrizes ou metodologias das escolas convencionais de pensamento. Nos últimos anos foram inúmeros os reclamos no sentido de se rejeitarem os modelos da moderna teoria social

235 Em "Êxtase da comunicação", Baudrillard (1983 c) compara os mitos da modernidade, tais como a velocidade e o automóvel, com as experiências da pós-modernidade, exemplificadas no "Êxtase da comunicação", em especial através da interação com a mídia, os computadores e as novas tecnologias. Declarava "obsoleta" a modalidade de experiência na qual logo depois mergulhou.

236 Baudrillard de fato reconhece que está mergulhando na "ficção da América", entrando na "América como ficção" (p.29). Num artigo posterior, afirma que suas reflexões sobre a América são "basicamente ficção" (Baudrillard, 1993:243 s.). No entanto, argumentaríamos que seu texto constitui um modelo da sociedade americana, uma visão teórica dos Estados Unidos, e que seu empreendimento ficcional na verdade desconstrói as dicotomias entre ficção e teoria social, como faz a ficção *cyberpunk*. Mas, enquanto o *cyberpunk* possibilita enxergar com clareza tendências, processos, experiências e problemas novos, a obra de Baudrillard, após a década de 1980, tende a falar sobre ele mesmo, e não sobre os objetos da sua escrita, deixando de ver o que há de mais original na sociedade americana contemporânea e na proliferação de novas tecnologias e novas modalidades de experiência tecnológica, assuntos que ele outrora acompanhava e sobre os quais escrevia com interesse e acuidade.

em favor da experimentação de novas modalidades de discurso e análise teórica, e aqui afirmamos que Baudrillard e o *cyberpunk* devem ser lidos nesse contexto. O nosso argumento é que mesmo o diário de viagem de Baudrillard e outros, como *Cool Memories*, são uma forma de teoria social que pode ser louvada segundo o grau de contribuição que dê para a teorização e a elucidação das tendências, dos fenômenos e das experiências atuais, ou criticada desde que mistifique, ignore ou distorça as realidades sociais contemporâneas.

Portanto, em certo sentido, até a antiteoria de Baudrillard é uma forma de visão e mapeamento teórico. Por um lado, ele está apresentando um novo tipo de discurso que combina teoria social, ficção, digressões narrativas, observações e críticas culturais e aforismos; por outro, porém, sempre afirma que está propiciando o entendimento da situação atual, expondo suas novidades e as rupturas em relação ao passado, proclamando a morte dos fenômenos modernos e a necessidade de novas estratégias e respostas teóricas para o desaparecimento do moderno:

Embora ele forneça alguns instrumentos essenciais para a análise da nossa cultura da mídia, está completamente ausente de sua obra a análise do aparato produtor da ruptura pós-moderna, aquele que cria a hiper-realidade, a implosão, os simulacros, a proliferação de imagem e informações e o êxtase de comunicação. Ao eliminar de sua análise a economia política e a produção, ele impossibilita qualquer tentativa séria de teorizar a cultura e as comunicações contemporâneas. A atual teoria crítica, portanto, deveria rejeitar essa sua "superação" da economia política e criar novas sínteses de economia política, semiótica e teoria social a fim de mapear as novidades e os conflitos da nossa era.

Os mapas produzidos pelo *cyberpunk* e por grande parte da teoria pós-moderna precisam da teoria crítica da sociedade para traçar as vicissitudes da nossa cultura da mídia, para contextualizar suas produções e delinear seus efeitos. Baudrillard, porém, teoriza um êxtase da comunicação que é plano, raso e superficial, cujas imagens e discursos circulam no espaço hiper-real sem nenhum contato com a realidade. O curioso é que esse é exatamente o destino de sua própria teoria, que ele admite ser um simulacro a flutuar e sofrer mutações num espaço hiperteórico cada vez mais desligado das realidades e dos sofrimentos da vida diária. Suas ficções teóricas estilham a teoria, criando fragmentos e cacos que ele acredita captarem a realidade da nossa sociedade extremamente fragmentada e desintegrada. No entanto, sobra alguma coisa da crença de que a teoria, seja lá em que forma, consegue captar o real.

Baudrillard aposta que pequenos ensaios teóricos, fragmentos e simulacros de teoria podem fazer o mesmo que as teorias sociais mais coerentes e racionais: traçar um mapa do nosso presente, orientar o pensamento e a ação, ajudar a enfrentar as mudanças e os conflitos da vida social. No

entanto, a sua própria teoria, sem dúvida, deixa de captar as realidades do tempo e desqualifica a teoria crítica e a política democrática. Assim, o *cyberpunk* posta-se nas primeiras fileiras da vanguarda que tenta mapear a realidade social contemporânea, incitando a teoria social e os estudos culturais a teorizarem sobre suas percepções, sobre os mapas que lhes oferece e sobre seus pontos cegos.

Assim, em certo sentido, Baudrillard faz aquilo que a moderna teoria social fez desde o século XIX: descrever as vicissitudes de uma nova (então moderna) era (ver Antonio e Kellner, no prelo); mas faz isso de uma nova maneira. A nosso ver, nesse sentido, os textos de Gibson e do *cyberpunk* também contêm uma forma de teoria social, e nos últimos anos sua obra tem sido mais útil que a de Baudrillard para o desenvolvimento das análises e da compreensão de nossas sociedades contemporâneas, questão esta que retomaremos na conclusão desse livro.

LITERATURA, TEORIA SOCIAL E POLÍTICA

Baseando-nos na teoria do mapeamento cognitivo de Jameson, dissemos que tanto as produções teóricas de Baudrillard como os textos de ficção (científica) de Gibson projetam mapas da trajetória que vai do presente ao futuro. Dessa perspectiva, teorias como a de Baudrillard mapeiam ou apresentam as condições, as tendências e as possibilidades sociais futuras a partir da extrapolação do presente para o futuro; isto também é feito por certas modalidades da literatura, em especial a ficção científica e o *cyberpunk*. Além do mais, afirmamos que suas análises do futuro mapeiam o presente, apontando para aquilo que é novo e significativo no nosso tempo e seus potenciais efeitos futuros. Declaramos que os textos de Baudrillard, especialmente os da década de 1970, e os textos de Gibson e do *cyberpunk* constituem uma carta geográfica dos aspectos mais importantes da nossa sociedade da mídia e da tecnologia, feita com o uso do discurso teórico, da metáfora, da narrativa, da alegoria e de outras técnicas, a fim de elucidar características distintivas do presente e abordar com rapidez o mundo futuro.

O momento presente é inegavelmente tenso; nele, as novas tecnologias escapam ao controle, enquanto o poder sociopolítico e suas instituições derruem (como no mundo comunista) ou parecem incapazes de solucionar os desafios da era contemporânea (como no mundo capitalista). Por isso, trata-se de um momento de desolação e pessimismo, e Baudrillard e Gibson traduzem com propriedade o atual estado de espírito de pânico e ansiedade em relação ao presente e ao futuro (atitudes previstas no mundo profético de Pynchon e Burroughs), além de mapearem as forças que causam o mal-estar do nosso tempo.

Ativismo *cyberpunk*

Baudrillard é mais sombrio e desesperador do que Gibson, embora este último ache seu livro otimista e que o futuro será bem menos acolhedor do que aquilo que ele descreve como presente em *Neuromancer*.²³⁷ Outros críticos também acham que o livro de Gibson é otimista, que ele deposita esperanças no futuro das novas interações entre seres humanos e tecnologia (Leary, 1990:53 s.). Em geral, os *cyberpunks* evitam atacar a tecnologia em si, e põem a tônica nas forças sociais que a empregam em objetivos destrutivos e maléficos. Na obra de Gibson e de outros autores do *cyberpunk*, a tecnologia e a comunicação são representadas como instrumentos fundamentais de poder, portanto como algo importante para o controle democrático. Existe, pois, uma espécie de populismo no movimento *cyberpunk*, segundo o qual os indivíduos devem usar a tecnologia para atender aos seus próprios objetivos e devem atuar nos meios de comunicação e tecnologia.

Na verdade, surgiu toda uma nova ética dos "hackers", que propugna a democratização da informação, a luta contra o controle por parte das grandes empresas e monopólios da informação. Surgiram novos bancos de dados e novos BBS como fontes de informação e comunicação. Hoje é bem visível para a grande mídia a intensa interação entre as pessoas por meio do computador, com trocas de idéias que vão desde música clássica até novela e política, (*New York Times*, 1º de dezembro de 1992: B1). Trata-se de uma nova fonte de intercâmbios que dá acesso a diversos tipos de informação e comunicação, possibilitando a expressão de opiniões num fórum público participativo e interativo (ao contrário dos sistemas de comunicação unidirecionais do rádio e da televisão).

Outro potencial subversivo favorável à democracia está em certas inovações tecnológicas, como os computadores pessoais e outros instrumentos, presentes na ficção *cyberpunk* e nos movimentos que utilizam a tecnologia para promover o intercâmbio humano. Com filmadoras compactas é possível registrar a violência policial, conforme ocorreu no famoso caso Rodney King, quando um amador filmou o brutal espancamento de um negro que a polícia havia detido por excesso de velocidade. A televisão de acesso público, o rádio com faixa de cidadão e os sistemas interativos de computador possibilitam a expressão de opiniões, o debate de questões preocupantes, a participação no diálogo social e cultural. Portanto, tais tecnologias facilitam a participação individual e possibilitam a comunicação social com duas mãos

237 Para Gibson, o terror do futuro será o tédio e o conformismo induzidos pelas réplicas de Jerry Falwell e pela direita radical (*Mondo* 2000, n° 7:59).

de direção. Sem dúvida, não se trata do tipo de interação face a face, valorizada pelas teorias políticas liberais da esfera pública, mas sim de novas modalidades de comunicação numa nova esfera pública mediada pelo computador e pela mídia, tão importante para o futuro da política contemporânea quanto a anterior esfera pública da democracia liberal.

Democracia do ciberespaço: os novos espaços do computador e da mídia possibilitam maior participação no debate público, oferecem mais canais de expressão política e cultural e, com isso, a manifestação de diferentes opiniões e visões, em grau maior do que na sociedade anterior ao advento do computador. O reino da esfera pública, portanto, expandiu-se, permitindo a revitalização da democracia, que estava em declínio e em crise havia décadas (ver Kellner, 1990a e a conclusão deste livro).

Ao contrário do ativismo *cyberpunk*, Baudrillard é tecnofóbico e apolítico, mostrando um futuro no qual a tecnologia domina e o sujeito desaparece, sem explorar os modos como as novas tecnologias podem propiciar o crescimento da subjetividade e produzir novas modalidades de experiência, informação e participação em interação democrática. Baudrillard desdenha a mídia alternativa, falando com desprezo do "êxtase negativo do rádio", no qual se expressam opiniões alternativas (1983 c:131-2). Em seus textos posteriores à década de 1980 não existe política cultural, enquanto nos textos anteriores ele expressava várias formas de cultura de contestação.²³⁸

Além disso, Gibson e os *cyberpunks* oferecem um mapeamento crítico das forças empresariais que controlam a tecnologia, formulando em sua obra questões sobre a propriedade e o controle da tecnologia, seus usos e abusos. Gibson retrata o duradouro poder do capitalismo, mostrando o desejo de lucro e poder como motivação básica dos seres humanos num mundo de competição. Portanto, para Gibson, os imperativos do acúmulo capitalista e da competição por pequenas quantidades de bens continuam sendo princípios organizadores da sociedade. Seu mapeamento, portanto, suscita a questão de quem deve ter acesso à informação e quem deve controlá-la, num mundo onde informação e conhecimento são poder. Mais: quais são os potenciais usos e abusos do ciberespaço, da inteligência artificial e da engenharia genética? Gibson apresenta esses desenvolvimentos como algo inevitável, que está acontecendo diante dos nossos olhos, levando-nos para o amanhã e obrigando-nos a enfrentar as implicações da explosão informática e tecnológica que hoje vivemos.

238 Ver a importância que Baudrillard atribuía antes à política cultural em *Le miroir de la production* (1973) e na parte que trata do grafite em Nova York na obra *L'échange symbolique et la mort* (1993 [1976]:118 ss.), curiosamente omitida na tradução inglesa de *Simulations* (Baudrillard, 1983 a). A partir do fim da década de 1970, porém, ele passou a desprezar cada vez mais qualquer ativismo nos meios culturais ou de comunicação.

Baudrillard, ao contrário, oblitera a problemática do poder e da subjetividade ao descrever os sistemas cibernéticos *high-tech*, sem jamais descrever as forças, os grupos ou os indivíduos que os controlam. Ao eliminar a economia política do seu campo conceitual, Baudrillard acaba por cair nas malhas do determinismo tecnológico. São poucas as referências ao capitalismo ou à economia e suas últimas obras, e ele parece estar descrevendo uma nova ordem tecnológica na qual só a tecnologia governa, impondo impiedosamente seus imperativos e exigências sobre seres humanos impotentes para controlar os produtos de sua própria criatividade.

Os textos de Gibson, por outro lado, induzem-nos a refletir sobre o modo como a tecnologia pode, ao mesmo tempo, melhorar a vida humana e agir como força destrutiva. Esse na verdade é o *desafio* do nosso futuro tecnológico: como podemos usar a tecnologia para melhorar a vida humana, promover a democracia e produzir um futuro melhor? Embora não respondam a essas perguntas, os romances de Gibson podem ajudar-nos a refletir sobre a natureza da nossa atual sociedade e sobre os desafios e os perigos que enfrentaremos no futuro. Apesar disso, muitos afirmam que a hora do *cyberpunk* já passou, que ele agora é obsoleto, e que deveríamos dar atenção a outras coisas.

Esquecer o *cyberpunk*?

Houve quem afirmasse que a ficção *cyberpunk* talvez tenha produzido efeitos positivos dentro da literatura de ficção científica e que agora está ultrapassada, *démodé*.²³⁹ Ela foi mapeada, esquematizada, dissecada, antropologizada e organizada na utilíssima antologia acadêmica de Larry McCaffery intitulada *Storming the Reality Studio* (1991).²⁴⁰ Esses ensaios nos dizem tudo o que queremos saber sobre o *cyberpunk*: antecedentes literários e cinematográficos, origem e trajetória, temas e obsessões, vínculos sociológicos e relações com a ficção científica e a literatura pós-moderna. As coletâneas deram ao leitor uma boa noção sobre estilo, sentimentos, intensidade e atualidade da literatura *cyberpunk*, bem como de suas afinidades com o cinema, a MTV, a droga e o ciberespaço dos universos de computador. Lendo os textos da ficção *cyberpunk* temos a impressão de que o principal já foi feito, de que os documentos iniciais fundadores já mapearam a iconografia, o jargão, os temas e o estilo do *cyberpunk*, e que doravante tudo é derivação. De fato, como nota Csicsery-Ronay:

239 É o que afirmam Csicsery-Ronay (1991) e Fitting (1991).

240 Ver também os artigos nas revistas *Mississippi Review* n° 47 e 48 e *Critique* (1992).

Quantas vezes podemos nos arrastar por narrativas criadas segundo a fórmula do jovem que tem tendências autodestrutivas mas grande sensibilidade, que tem um talento (implantado/ artificial/ eletrônico), que se faz perseguir pelo poder maléfico de (megaempresas/estados policiais/submundos do crime) através de um espaço (urbano devastado/ luxuoso das elites/sidereal excêntrico), em meio ao grotesco (cortes de cabelo/modelos de roupas/mutilações/*rocks*/passatempos sexuais/*designer drugs*/bugigangas eletrônicas/novas armas detestáveis/alucinações exteriorizadas), representando (costumes/modas) da civilização moderna na etapa final da decadência, jovem que acaba por se ligar a (jovens/inteligências artificiais/roqueiros) rebeldes que mostram firmeza e lhe oferecem uma alternativa, não de visão (comunitária/socialista/tradicional/transcendental), mas de suprema e vitalizadora condição de *ligado*, a acompanhar o fluxo que escapa pela máquina contra o espectro de um agente subversor representado por (uma inteligência artificial/um conglomerado multinacional/ um gênio maléfico)? No entanto, a julgar-se até pelos melhores escritores da antologia de Sterling, para os *cyberpunks*, "estar ligado é o que basta".²⁴¹

(1991:184)

De fato, o processo de criação/disseminação/assimilação do *cyberpunk* foi tão rápido que a paródia e o pasticho já se tornaram táticas costumeiras de criação narrativa. Por exemplo, em *Empire of the Senseless*, Kathy Acker já produziu uma paródia (ou pasticho, é difícil saber) de *Neuromancer*. A ficção *cyberpunk* teve seu momento; assim como Baudrillard, teve brilhantes arrancadas e, depois, tediosas repetições. Essa ficção e essa teoria vanguardista tiveram seus altos e baixos e seus acertos e erros; por isso, talvez esteja na hora de passar para algo novo e diferente: além de Baudrillard, além do *cyberpunk*. O Algo Novo talvez seja mais ecológico, mais feminino, mais comunitário e mais inovador, intuindo modos ainda não previstos de escrever, viver e relacionar-se. Como notou Lewis Shiner em seu adeus ao *cyberpunk*, este realmente não atende à atual necessidade nacional de valores espirituais e não trata dos problemas da desintegração da família, do alcoolismo, da dependência de drogas, do tabagismo e do sexo. Em vez de responder às interrogações atuais sobre valores e significado, o *cyberpunk* oferece "fantasias de poder e os mesmos impasses emocionantes dos *videogames* e dos filmes populares, como *Rambo* e *Alien*. Julga a natureza como coisa morta, aceita a violência e a rapacidade como inevitáveis e promove o culto da insociabilidade".²⁴²

241 O manual de leitura de McCaffery (1991) também ilustra a afirmação da crescente repetição que grassa no *cyberpunk* por meio de uma coletânea de textos, muitos dos quais derivam da obra de Gibson ou imitam autores como Burroughs e Pynchon.

242 Lewis Shiner, "Confissões de um ex-ciberpunk", *New York Times*, XX, 1991, editorial.

Talvez Shiner devesse ser mais generoso com seus ex-camaradas (assim como nós) pois ao *cyberpunk* cabe o mérito de ter assumido posição de proa na escrita e no mapeamento radicais do presente, à medida que nos encaminhamos para um novo futuro tecnológico aterrador, mas estimulante. Sem a menor dúvida, a literatura *cyberpunk* começou a repetir-se e a parodiar-se quase imediatamente; é um clube que curte fantasias *high-tech* fortes e a euforia das subculturas marginais, resposta a um período cujo caráter reacionário foi sem paralelos – os anos Reagan/Bush –, período cuja história agora escrevemos. Mas conta-se entre os méritos do *cyberpunk* o fato de ter captado o *Weltgeist* de sua época em plena ação e de ter expressado um mapeamento e uma visão incrivelmente precisos do futuro. Algumas das fantasias mais arrojadas de Gibson já são realidades, e não há dúvidas de que o amanhã suplantará a atualidade em velocidade, surpresas e pesadelos tecnológicos.²⁴³

Além disso, embora a ficção *cyberpunk* possa estar ultrapassada, com as energias criativas exauridas, está claro que o *cyberpunk*, como estado de espírito, atitude e até movimento cultural alternativo, pode continuar prosperando e permanecer conosco durante algum tempo ainda. Proliferam livros e artigos sobre sua ficção, sua cultura e seu modo de usar a tecnologia, e os bancos de dados dos computadores estão repletos de debates e discussões sobre ele. Tomado como fenômeno cultural amplo, o *cyberpunk* continua a ter energias criadoras e a produzir efeitos, aparecendo como uma vanguarda radical. E, no entanto, ainda estamos procurando as filosofias que nos ajudarão a orientar nossa vida, as teorias que traçarão a trajetória da história contemporânea e a política que lutará contra o pior para produzir o que de melhor podemos imaginar. Sem dúvida, Baudrillard e o *cyberpunk* farão parte desse mapeamento e dessa visão, mas apenas uma parte, conquanto indispensável. E, assim, é provável que não devêssemos esquecer o *cyberpunk* quando criarmos novas teorias e uma nova política, pois o futuro poderá reservar algumas surpresas e revelações, e a teoria pós-moderna e o *cyberpunk* são parte da história que ainda precisa ser contada e feita à medida que nos aproximamos rapidamente do novo século.

243 Nas entrevistas, Gibson notá que a existência dos *hackers* e dos vírus de computador confirmam suas fantasias; e insiste em dizer que estas são projeções da sua imaginação, e não deduções inferidas de conhecimentos técnicos.

Conclusão

VOLTA DO FUTURO AO PRESENTE

As sociedades e as culturas capitalistas contemporâneas, objeto deste estudo, estão numa situação de aparente crise eterna em que a deterioração das condições sociais aumenta o sofrimento humano. Nos Estados Unidos, mais de 34 milhões de pessoas vivem abaixo do nível de pobreza; mais de 3 milhões não têm onde morar; mais de 10 milhões estão desempregadas; e milhões de americanos não têm um seguro de saúde básico nem garantia de atendimento médico (Hoffman, 1987). Durante a década de 1980, o processo de distribuição de renda tolheu milhões de dólares dos 20% mais pobres da nação, enquanto os mais ricos ficaram muito mais ricos. Naquela época, “o abismo entre os mais ricos e os mais pobres alargou-se mais do que em qualquer outro período desde a década de 1940: o salário líquido do quinto mais pobre da nação caiu 5,2%, enquanto o do quinto mais rico subiu 32,5%, e o da classe média cresceu apenas 2,7%. A renda líquida do 1% mais rico, após ajuste inflacionário, cresceu 87% e quase igualou a renda total dos 40% mais pobres. Em 1990, de acordo com relatório do Center on Budget and Policy Priorities, a renda líquida dos mais ricos será igual à do resto da população em sua totalidade (Grossberg, 1992:313).

Os dados divulgados pelo gabinete orçamentário do Congresso americano, em março de 1992, mostravam que “entre 1977 e 1989 a renda total dos americanos expandiu-se em 740 bilhões de dólares, dos quais a espantosa parcela de 550 bilhões – 74% – foi parar nas mãos de 1% da população. A renda dessa parcela ínfima constituída por seiscentos mil famílias cresceu de uma média de US\$315.000 para US\$560.000 num período de 12 anos (com ajuste inflacionário)” (McQuaig, 1993:62). Além disso, essas estatísticas mostram que, para as pessoas situadas na extremidade inferior da escala, a renda de fato declinou.

A proporção de trabalhadores de baixa renda nos Estados Unidos continuou crescendo, e suas condições financeiras continuaram piorando, enquanto os altos salários se mantiveram em alta, criando uma estrutura salarial de dois terços e provocando o crescimento das divisões de classe, de acordo com relatório divulgado em 1994 em conjunto pelos Ministérios do Trabalho e do Comércio do governo Clinton (*Associated Press*, 3 de junho de 1994). Esse relatório observava que a remuneração horária "real" havia estagnado nas últimas duas décadas e até caíra para os trabalhadores do sexo masculino, fato "sem precedentes nos últimos 75 anos neste país" (*ibid.*). Também na Grã-Bretanha, os 10% mais ricos "contam com o dobro de recursos do que tinham no fim da década de 1960, enquanto o padrão de vida da parcela mais pobre, de 1/6, da população está pior do que no começo da década de 1980", de acordo com um dos mais importantes relatórios publicados na Inglaterra no ano de 1994 (*The Daily Telegraph*, 3 de junho de 1994).

Além disso, em 1998, "as nações do mundo gastaram em armamentos mais de US\$ 110 *per capita*, muitíssimo mais do que com alimentos, água, moradia, saúde, educação ou proteção do ecossistema (French, 1992:37). É também:

De 1980 a 1984, os recursos destinados às forças armadas no mundo cresceram de 564 bilhões de dólares para 649 bilhões (em valores de 1980), num índice de crescimento superior a 3,5%. Mais de 5% da produção do mundo (27 vezes mais do que o que foi gasto no desenvolvimento externo) foram destinados a armamentos no ano de 1983, a maior parte por países industrializados. Os recursos globais destinados às forças armadas em 1985 foram de 900 bilhões de dólares, mais do que a renda de metade da humanidade. Os gastos com armamentos suplantaram a soma do PIB da China, da Índia e de todos os países africanos abaixo do Saara, num valor comparável à soma do PNB de toda a África e da América Latina. (French, 1992 : 37)

Enquanto isso, as condições de vida, mesmo nas metrópoles dos Estados Unidos, deterioraram-se drasticamente. O número de pessoas sem moradia e emprego continuou crescendo; proliferam epidemias de câncer, AIDS e outras doenças letais, sem perspectiva de tratamento; o crime e a violência estão em alta; o fumo, as drogas e o álcool causam milhões de mortes todos os anos; a água potável continua sendo contaminada por produtos químicos tóxicos; e os alimentos básicos são adulterados com produtos químicos, conservantes e pesticidas, muitos dos quais contribuem para as doenças letais. Cresce o número de acidentes de trabalho e de mortes deles decorrentes, enquanto as populações sofrem com o aumento da vigilância e da insegurança, enquanto os benefícios sociais vão sendo cortados.

Como compensação pela deterioração das condições sociais, aqueles que podem pagar recebem uma dose cada vez maior de cultura consumista veiculada pela mídia. O número de TV a cabo continua multiplicando; as estimativas atuais falam em mais de quinhentos canais no horizonte. Também há previsões da chegada iminente de programas complementares que poderão ser solicitados por computador. As horas passadas diante da televisão continuam aumentando, e a quantidade de anúncios publicitários continua crescendo, enquanto se mantém acelerada a dominação do lazer e da sociedade pela cultura da mídia.

Os mais explorados e oprimidos pela ordem social, porém, podem pagar pouco mais do que o entretenimento "gratuito", especialmente televisivo. Como escapatória da miséria social ou como distração das preocupações e temores da existência do dia-a-dia, as pessoas se voltam para a cultura da mídia procurando encontrar algum significado e algum valor para a vida. O esporte possibilita a identificação com o *glamour*, o poder e sucesso, fortalecendo aqueles que se identificam com as equipes e os craques vencedores. As novelas e os programas humorísticos ensinam como conviver com a ordem social contemporânea, enquanto os filmes de ação demonstram quem tem o poder e quem não tem, quem pode e quem não pode exercer a violência e quem é ou não gratificado pelos benefícios da "boa vida" na mídia e na sociedade de consumo. A propaganda demonstra como resolver problemas e como ser feliz, bem-sucedido e popular adotando um comportamento apropriado. O cinema mostra o charme do "*American way of life*" e oferece modelos irreais de identificação, enquanto aumenta sem parar o número de imagens violentas.

Muitos dos que praticam os estudos culturais festejam essa cultura e seu modo de vida, contribuindo assim para a perpetuação de uma ordem social injusta e opressiva. Neste livro, tentamos apresentar perspectivas críticas sobre a sociedade e a cultura contemporâneas, acreditando que desistir da crítica e da resistência contestadora nada mais é do que capitular ao modo de vida que produz incríveis condições de miséria e sofrimento para a população mundial.

Os nossos descendentes, quiçá, olharão com espanto este nosso tempo. Talvez os participantes de uma era de tecnologia interativa considerem com assombro o nosso telespectador passivo. Os que forem capazes de ter acesso à informação num riquíssimo número de fontes informáticas talvez se admirem com esta época em que a enorme maioria do povo depende da televisão como fonte principal de informação. As gerações futuras, que venham a ter ao alcance da mão um amplo espectro de textos culturais significativamente diferentes e melhores, talvez se surpreendam ao saber que hoje as pessoas, de fato, assistem aos programas comerciais da televisão, do rádio e do cinema. No futuro, talvez as pessoas fiquem pasma-

das ao saberem que hoje se vê tanta televisão, tanto filme ruim, que se ouve tanta música medíocre, que se lê tanto lixo em revistas e livros, durante horas e horas, dias e dias, anos e anos.

É concebível que a sociedade do futuro olhe para a nossa época da cultura da mídia como uma espantosa era do barbarismo cultural, em que as indústrias da cultura, géridas por interesses comerciais e guiadas pelo mínimo denominador comum, desovam filmes, programas de TV, romances e outras criações em que a violência aparece como a melhor maneira de resolver problemas, rebaixam as mulheres e os negros e repetem incansavelmente velhas fórmulas. As infundáveis "continuações" dos filmes populares e o eterno retorno do mesmo na televisão, na música popular e em outras formas da cultura da mídia poderiam chocar uma idade futura, parecendo-lhe primitivos e bárbaros. O futuro poderá achar que uma era em que se idolatram Sylvester Stallone, Madonna, Michael Jackson, Beavis e Butt-Head, modelos e outras celebridades é de fato muito estranha, esquisita mesmo. As futuras gerações podem achar que a nossa cultura saturada de publicidade configura o comercialismo mais grosseiro e crasso, um dos mais espantosos exemplos de desperdício de tempo e recursos na história da civilização.

Os futuros historiadores talvez se surpreendam com o fato de que, durante a década de 1980 e de 1990, período abrangido por este estudo, mediocridades como Ronald Reagan, George Bush e Bill Clinton tenham sido presidentes dos Estados Unidos; que uma reacionária como Margaret Thatcher e uma nulidade como John Major tenham governado a Inglaterra; que Helmut Kohl e seu tacanho partido conservador tenham governado a Alemanha; que o governo da Itália, ocupado por social-democratas cristãos tremendamente corruptos, tenha depois sido transmitido a um barão da mídia que galgou ao poder graças à aversão que o eleitorado nutria pelo sistema político vigente; que conservadores inexpressivos como Brian Mulrooney e Kim Campbell tenham governado o Canadá; que o vulgar Boris Ieltsin tenha governado a Rússia após o colapso da União Soviética; e que indivíduos também medíocres, ávidos, corruptos e degenerados tenham exercido o governo em grande parte dos países do mundo.

As futuras gerações poderão contemplar a incrível concentração de riqueza, as impressionantes diferenças de classe, a fenomenal ocorrência de fome e miséria no mundo, as doenças mortais, a violência, a desordem social e a falta de instituições sociais e humanas e igualitárias, e achar que esta sociedade é realmente um espanto. Nosso tempo pode algum dia ser visto como uma idade das trevas, reino de incrível ignorância e atraso, em que a vida é muito mais feia, brutal e curta do que precisaria ser.

Talvez o nosso tempo seja visto como uma era especialmente retrógrada em que os indivíduos ainda não se tinham ajustado às novas tecnologias, em que eram esmagados pelos novos meios de comunicação e ainda

não tinham aprendido a governar-se e a controlar a tecnologia e a mídia. Talvez as futuras gerações riem da pretensão que temos de ser "esclarecidos" e "modernos". Talvez a futura geração entenda melhor os novos meios de comunicação e as novas tecnologias e os use no sentido de melhorar a vida. Talvez a crescente seleção dos produtos da mídia dê aos indivíduos capacidade de aumentar seu âmbito de escolha e controle sobre a cultura, portanto de aumentar sua autonomia e soberania. Talvez, no futuro, haja grupos de estudo da mídia, assim como existem grupos de estudo em livros hoje, e as pessoas possam reunir-se para dissecar de maneira crítica as produções da mídia, e o ensino da mídia passe a fazer parte dos currículos escolares, do ensino fundamental à universidade e daí por diante. Talvez as pessoas aprendam a usar as novas tecnologias a fim de comunicar-se, de produzir suas próprias criações, que circularão e serão distribuídas por toda a sociedade, de tal modo que as vozes antes marginalizadas se possam fazer ouvir, que um amplo espectro e uma grande diversidade de culturas encontrem expressão, que as pessoas possam conversar entre si, ser criativas e participar da produção da sociedade e da cultura.

Talvez, no futuro, os indivíduos e os governos sejam capazes de discernir a importância da cultura e subsidiar grande número de produções culturais, libertando a expressão cultural da tirania do mercado e do jugo de ferro da propaganda. Talvez as obras dos monstruosos conglomerados das comunicações - Time/Warner, SONY/Columbia, Paramount/Viacom/Blockbuster, Disney/America - sejam descartadas e rejeitadas pelo público, que as achará intrinsecamente rasteiras, um insulto, um tédio, e esses conglomerados definharão, sendo substituídos por uma vibrante gama de expressões culturais, pontos de vista e opiniões.

"Talvez sim, talvez não. Talvez, no futuro, gaste-se mais tempo vendo cada vez mais programas mais estúpidos, e o mínimo denominador comum talvez fique ainda mais mínimo, numa era de barbarismo cultural impossível de imaginar hoje. Talvez o presente pareça uma idade de ouro do individualismo, da liberdade e da democracia para os futuros habitantes das sociedades antiutópicas, mais ou menos como um, como os filmes de ficção científica apocalíptica, do tipo pós-holocausto, representam o nosso final de século XX: utopia em comparação com o melancólico futuro retratado nesses filmes.

Os estudos culturais podem desempenhar algum papel, ainda que modesto, na luta por um futuro melhor. O *cyberpunk*, a ficção científica e os estudos culturais, voltando-se para o futuro, podem imaginar e expressar um porvir futuro e ajudar a guiar nossas escolhas e ações presentes e futuras. A reflexão sobre os possíveis futuros da mídia chama a atenção para a urgência das tarefas prementes dos estudos culturais, tarefas que foram negligenciadas ou suprimidas no tumulto na confusão do presente.

De uma perspectiva positiva, estamos vivendo um momento emocionante em que os novos meios de comunicação e as novas tecnologias produzem novas possibilidades de comunicação e expressão cultural e novas maneiras de viver a vida diária – pelo menos para os privilegiados. Não devemos esquecer, porém, a miséria da imensa maioria das pessoas, e devemos lutar para que elas possam ter acesso às mesmas oportunidades dos mais aquinhoados. Além disso, precisamos conviver conscientemente com as novas tecnologias e encontrar maneiras de usá-las no sentido de melhorar a nossa vida e de torná-las acessíveis a todos. Isso exige reflexão sobre a mídia, a tecnologia, os desafios e os problemas de viver numa nova sociedade como esta. Com essas preocupações em mente, diríamos que os estudos culturais precisam cuidar de vários assuntos apontados nos últimos anos, mas que nunca realmente foram incorporados nos seus projetos e na sua problemática.

PEDAGOGIA CRÍTICA DA MÍDIA.

Os estudos culturais muitas vezes subestimaram a importância de se criar uma pedagogia crítica da mídia. Enquanto a Escola de Frankfurt via a indústria cultural como absolutamente manipuladora e ideológica, algumas versões dos estudos culturais argumentam que a mídia simplesmente fornece recursos para o uso e o prazer do público. Evitar suas imagens e mensagens parece ser a conclusão final da crítica da Escola de Frankfurt, ao passo que alguns estudos culturais simplesmente celebram os esportes, Elvis, a tietagem e outros fenômenos da mídia.

A total rejeição da cultura de massa pela Escola de Frankfurt parece inapropriada, visto que a cultura da mídia chegou para ficar e, no mínimo, seus produtos estão se tornando cada vez mais populares e poderosos. No entanto, também é pernicioso a louvação irrefletida da cultura da mídia, sem o cultivo de métodos capazes de promover a sua pedagogia. Por isso, é importante que esse projeto seja desenvolvido, para o ensino de um modo crítico de descodificar as mensagens da mídia e de distinguir seu complexo espectro de efeitos. É importante a capacidade de perceber as várias expressões e os vários códigos ideológicos presentes nas produções da nossa cultura e fazer uma distinção entre as ideologias hegemônicas e as imagens, os discursos e os textos que as subvertem.

Também é importante aprender a discriminar entre o melhor e o pior da cultura da mídia e cultivar as subculturas contestadoras e alternativas. Somos aquilo que vemos e ouvimos, assim como somos aquilo que comemos; por isso, é importante imprimir nos indivíduos a necessidade de evitar a comida ruim da cultura da mídia e escolher produtos mais saudáveis e nu-

tritivos. Isso exige o aprendizado da discriminação e do cultivo dos melhores sabores da cultura da mídia, além de outras modalidades de cultura, como a poesia, a literatura e a pintura, além de formas alternativas de música, cinema e televisão.

Em oposição a McLuhan, as gerações mais jovens e saturadas da atualidade não são críticas nem instruídas em relação à mídia. Portanto, o desenvolvimento de uma pedagogia crítica exige o desenvolvimento de estratégias explícitas de pedagogia cultural, o que deixou de ser feito pelas escolas teóricas mais importantes: Frankfurt, estudos culturais e a maior parte da teoria pós-moderna.²⁴⁴

Dentro dos círculos educacionais, tem-se discutido o que constitui o campo da pedagogia da mídia, havendo diferentes programas e métodos. A abordagem "protecionista" tradicionalista tentaria "vacinar" os jovens contra a possibilidade de se viciarem na mídia e de serem por ela manipulados; isso seria feito por meio do cultivo da leitura, da cultura erudita e de valores como verdade, beleza e justiça. Neil Postman, em seus livros *Amusing Ourselves to Death* (1985) e *Technopolis* (1992) é um exemplo dessa abordagem, ao atacar a cultura da mídia e defender a cultura impressa. O movimento que defende a "pedagogia da mídia", por outro lado, tenta ensinar a ler, analisar e descodificar os textos da mídia, de um modo semelhante ao que se faz com os textos escritos. A pedagogia da arte da mídia, por sua vez, ensina a avaliar as qualidades estéticas das produções da mídia e a usar suas várias tecnologias como ferramentas de auto-expressão e criação. A pedagogia crítica da mídia, por fim, baseia-se nessas abordagens, ensinando a ser crítico em relação às representações e aos discursos da mídia, mas também ressaltando a importância de aprender a usar a mídia como modalidade de auto-expressão e ativismo social.²⁴⁵

Pessoalmente, ratificaríamos esta última abordagem, mais abrangente, que transmitiria atitudes críticas, ensinando os modos de usar a mídia como instrumento de transformação social. A tecnologia da comunicação está cada vez mais acessível aos jovens e aos cidadãos comuns, e deve ser usada no sentido de promover a auto-expressão e a transformação social democrática. Portanto, a mesma tecnologia que ajudasse a destruir a democracia participativa, transformando a política em espetáculo da mídia e em batalha de imagens, poderia ajudar a revigorar o debate e a participação democrática.

244 Sobre a pedagogia crítica da mídia, ver Giroux, 1992 e 1994; Sholle e Denski, 1994; McLaren et al., no prelo.

245 Sobre a política da mídia e das comunicações, ver Kellner, 1990a e Schiller, 1989.

MÍDIA E ATIVISMO CULTURAL

Os estudos culturais têm sido especialmente negligentes no desenvolvimento de teorias e práticas de intervenção e de produção alternativa na mídia. Pouco discutiram o modo como o rádio, a televisão, o cinema, os computadores e outros meios tecnológicos poderiam ser transformados e usados como instrumentos de esclarecimento e progresso social. Assim também, a Escola de Frankfurt parecia inerentemente cética em relação à tecnologia dos meios de comunicação e considerava-a controlada pelas empresas capitalistas.²⁴⁶ De fato, quando as teorias clássicas da indústria cultural foram criadas, era mais ou menos isso o que acontecia. O fato de os estudos culturais hoje não cuidarem da questão da mídia alternativa é mais intrigante e menos desculpável, pois são várias as alternativas para a produção de cinema e vídeo e rádios comunitárias, com fontes de informação por computador, fóruns de discussão e outras formas de comunicação nas quais os cidadãos e os ativistas podem intervir com rapidez.²⁴⁷

Por isso, hoje em dia os estudos culturais deveriam discutir *como* a mídia e a cultura podem ser transformadas em instrumentos de mudança social. Para tanto, é preciso dar mais atenção à mídia alternativa do que se fez até agora, refletindo-se mais no modo como a tecnologia da mídia pode ser reconfigurada e usada em favor das pessoas. Essa tarefa implica o desenvolvimento de um ativismo capaz de intervir na televisão de acesso público, na rádio comunitária, nos meios de comunicação por computador e em outros domínios que hoje estão surgindo. Para obterem uma participação genuína, as pessoas precisam adquirir conhecimentos sobre a produção da mídia e sobre a criação de produtos divulgáveis. A intensificação do ativismo na mídia poderia ampliar significativamente a democracia, com a proliferação de novas idéias e com a possibilidade de manifestação das opiniões até agora silenciadas ou marginalizadas.

A pedagogia crítica e o ativismo na mídia pressupõem que os intelectuais assumam novos papéis e novas funções. O computador e a mídia estão produzindo novos ciberespaços que precisam ser explorados e mapeados, novos terrenos de luta e intervenção política. Os novos ciberintelectuais do presente podem não ser os intelectuais orgânicos de certa classe, mas podemos tornar-nos tecnointelectuais de novas tecnologias, novas experiências culturais e novos espaços, traçando a cartografia dos admiráveis mundos novos da cultura da mídia e da tecnocultura, pelos quais navegaremos. Essa tecnologia pode ser usada como instrumento de domina-

246 A exceção aí foi Walter Benjamin (1969).

247 Para saber mais sobre a mídia alternativa, ver Kellner, 1990a e no prelo.

ção ou de libertação, de manipulação ou de esclarecimento social, e cabe aos produtores da cultura e aos intelectuais ativistas do presente e do futuro determinar de que modo as novas tecnologias serão usadas e desenvolvidas e a que interesses atenderão.

Por esse motivo, o objetivo de qualquer política democrática será possibilitar que essa nova tecnologia seja usada a serviço dos interesses de todas as pessoas, e não das elites econômicas. Lutará para que a mídia seja usada com o fim de informar e esclarecer, e não de manipular. Ensinará como usar as novas tecnologias, como expressar novas experiências e interesses e como promover o debate e a diversidade democrática, permitindo que um grande número de idéias e opiniões passe a fazer parte da cidadania do futuro.

MÍDIA E POLÍTICA CULTURAL

Os estudos culturais também falharam ao deixarem de discernir a importância de uma política para a cultura e a mídia. Será cada vez mais importante saber quem controlará a mídia do futuro, como se dará o acesso do público a ela, quem se responsabilizará e responderá por ela, qual a fonte de suas verbas e de sua regulamentação e que tipo de cultura é melhor para cultivar a liberdade individual, a democracia, a felicidade e o bem-estar da humanidade. Com a proliferação da cultura e da tecnologia da mídia cabe dar mais atenção à importância da política adotada no setor, bem como à necessidade de intervenção do público nos debates sobre o futuro da cultura e das comunicações nas vias (principais) de acesso à informação e (secundárias) de acesso ao entretenimento.

Uma das questões básicas do futuro será a de possível aumento ou diminuição da comercialização nos meios de comunicação e de cultura. Os defensores da televisão comercial no Estados Unidos estão sempre decantando a "televisão gratuita", que no entanto é um produto duvidoso, só possível à custa de se permitir a algaravia da publicidade nas ondas atmosféricas, conferindo-se aos anunciantes e aos interesses comerciais um grande poder sobre a programação, enquanto as mercadorias anunciadas se tornam mais caras para o consumidor. No futuro, porém, é possível que até mesmo os próprios programas de TV sejam comercializados, comprados por empresas que se encarregarão de tudo. Sabemos que os atuais meios de comunicação por computador e pela Internet são gratuitos para as universidades ou para os órgãos governamentais, mas todas as comunicações por computador poderão ser comercializadas no futuro, como ocorre hoje com os telefones. A luta aqui, portanto, é a favor da não-comercialização das comunicações e informações por computador, a favor da abertura das vias

de informação pela Internet, e outras, ao público, para que elas sejam isentas de custos, para que haja uma expansão da televisão de acesso público e da rádio comunitária e um desenvolvimento das instituições e práticas culturais alternativas, custeadas pela comunidade ou pelo Estado e acessíveis ao público em geral.

Na França, o governo fez a experiência de fornecer computadores Minitel a todos os usuários de telefone. Inicialmente, os computadores deveriam ser usados para obter informações como hora, condições de tempo, horários de trem e aviões e coisas desse tipo. No entanto, logo começaram a ser usados para comunicações, grupos de discussão, BBS e outros, que depressa se desenvolveram. Com isso queremos dizer que os computadores farão parte dos objetos usuais de todas as casas do futuro, mais ou menos como a televisão hoje; portanto, devem-se envidar esforços para que todos aqueles que não possuem o seu próprio computador venham a obtê-lo e assim participem da nova cultura e sociedade a que terão acesso, em vez de restringir o uso da nova tecnologia a grupos privilegiados que sejam capazes de adquiri-la.

Na verdade, o próprio conceito de "superautovias da informação" contém um cerne democrático que constituirá um terreno para discursos e lutas. A afirmação de que as superautovias da informação garantirão automaticamente o fluxo livre de informações úteis e abundantes para todos sem dúvida é ideológica e constitui uma propaganda enganosa para vender planos de empresas poderosas, mas é preciso convir que a metáfora da superautovia tem algum significado para as lutas democráticas pois o nosso espaço viário é de domínio público, faz parte de um espaço público aberto, gratuito e acessível a todos. O perigo da comercialização da informação é do entretenimento, no futuro, é a posse e o controle desses recursos por megaconglomerados que imponham tarifas de acesso e uso, transformando as autovias em "heterovias".

Por isso, embora hoje a Internet e outras redes de comunicação por computador sejam gratuitas, há planos de privatização, com cobrança de acesso e uso. Contra tais planos, devemos recorrer ao discurso da esfera pública e do domínio público e lutar para manter tais supervias abertas e acessíveis, gratuitas e livres de controle privado. Assim também, a luta política democrática na mídia terá em vista o livre acesso aos meios de comunicação por parte de todos os cidadãos, para que a comunidade possa participar do debate democrático (ver Kellner, 1990a).

O fluxo gratuito de informações e comunicações é essencial à sociedade democrática; democracia implica acesso pleno a instrumentos de informação e comunicação. Para isso, portanto, é fundamental manter abertas essas vias de acesso, proteger meios de comunicação e informação como a Internet e lutar pelo acesso de um público cada vez maior. Sem um fluxo *gratui-*

to de informações, os cidadãos não poderão ser bem informados, e sem o acesso aos fóruns públicos de troca de idéias e debates, os cidadãos estarão excluídos do diálogo que constitui o cerne da democracia participativa.

De fato, são várias as iniciativas em andamento nos meios governamentais, empresariais e públicos em torno do controle da nova tecnologia e das chamadas superautovias da informação, de seus beneficiários e do papel que o público desempenhará na determinação do seu futuro. Todos precisam participar desses debates e informar-se sobre a importância das questões implicadas. Por exemplo, recentemente tentou-se censurar a comunicação pela Internet, comercializá-la, cobrar pelo que hoje é gratuito, permitir seu uso comercial e abri-la para a exploração das empresas. Outros grupos estão lutando por preservar a comunicação gratuita, garantir o acesso e a participação democrática e tornar acessíveis a todos os recursos da nova tecnologia, ampliando a democracia, em vez de restringi-la. Essas lutas determinarão o futuro de nossa cultura e de nossa sociedade; portanto, são de primordial importância para todos os que estiverem preocupados com o futuro da democracia.

É possível que o descaso pela economia política e o não-desenvolvimento de uma política para a mídia no âmbito dos estudos culturais sejam um dos motivos pelos quais estes sempre evitaram pensar num plano de ação para o público, conforme criticou Tony Bennett (1992, *in* Grossberg et al.). Sem uma noção da ingerência que as forças sociais mais amplas (ou seja, natureza da indústria da comunicação por rádio e televisão, política governamental para as comunicações, etc.) têm sobre a vida cotidiana, é impossível entender a importância de se formular uma política para o público e a mídia em torno da natureza do sistema de comunicação e cultura em dada sociedade. No entanto, num contexto em que a nova tecnologia da comunicação está provocando transformações drásticas na cultura, no lazer e na vida diária, é preciso perceber a importância de uma política para a mídia e da compreensão do modo como o sistema e as estruturas das comunicações ajudam a determinar o tipo de programação e seus efeitos.

Mas se não forem situadas no contexto da teoria social e da economia política, que analisam as configurações de poder e dominação existentes, as discussões sobre a participação do público serão irremediavelmente abstratas e digressivas. Nos Estados Unidos, durante o reinado de Reagan e Bush (1980-92), de fato não havia aberturas para as intervenções progressistas em torno da participação do público, em nível nacional. Ao contrário, a urgência do momento era defender as conquistas liberais passadas contra as investidas conservadoras (imaginamos que algo semelhante também ocorria na Inglaterra durante os regimes de Thatcher e Major, bem como em outros países governados por conservadores).

Por outro lado, na época do governo conservador assistiu-se a muitas intervenções locais interessantes, com a proliferação de culturas alternativas vívidas e de intensas lutas políticas, muitas vezes de cunho cultural. Essa experiência talvez tenha influenciado os ativistas pós-modernistas, que enfatizaram a atuação local, e não global, mas é importante perceber a grande relevância assumida pelas questões nos dois âmbitos. Em nível local, muitas vezes é mais fácil obter alguma coisa, embora a atuação defensiva de resguarda em nível nacional também seja importante, como ocorre com a política de ação do público, cujos partidários advogam reformas genuínas em todos os níveis. O descaso pela política cultural por parte dos estudos críticos que se dedicam à cultura e às comunicações é contristador, sinal da despolitização dos intelectuais na atualidade.

Portanto, os estudos culturais podem ser importantes para o projeto democrático radical. A pedagogia crítica da mídia pode cultivar a cidadania, ajudando a formar indivíduos imunes à manipulação, capazes de criticar o que recebem da mídia e de obter informações de diversas fontes, criando-se, assim, uma cidadania bem informada e capaz de ter juízos políticos inteligentes. Portanto, essa pedagogia pode funcionar como parte de um processo de esclarecimento social, criando novos papéis para os intelectuais. A cultura da mídia, em si, está produzindo novas esferas públicas e criando a necessidade de intervenção em novas arenas do debate público - rádio comunitário, televisão aberta, vias de comunicação por computador, etc. Portanto, está produzindo novos textos e criando a necessidade de cultivar uma pedagogia que ensine a ler e a decodificar imagens, cenas, narrativas e espetáculos do tipo fundamental à cultura da mídia.

No entanto, a cultura da mídia também nos desafia a cultivar novos espaços de discussão e interação política, a produzir formas alternativas de comunicação e cultura, a usar a mídia para esclarecer a sociedade, e de pensar os modos como sua cultura poderá ser voltada para a democratização. Seu desafio, portanto, produz novas vocações para os intelectuais: sua onipresença e sua complexidade exigem que os intelectuais críticos subvertam as fronteiras disciplinares e recorram a várias disciplinas para entendê-la. Desafia os intelectuais a usá-la para promover a democratização e criar novos espaços e alternativas. Em outras palavras, é tão errôneo dar as costas à cultura da mídia e ignorá-la quanto abraçá-la de modo acrítico. A cultura da mídia deve ser perfeitamente analisada, e é preciso explorar todas as possibilidades de intervir na cultura dominante como também de criar modos alternativos de cultura e discurso fora das formas e dos gêneros convencionais. Na cultura da mídia talvez esteja nosso destino e nosso ambiente cultural, à medida que avançamos para o futuro; por isso, precisamos mapear esse novo terreno e descobrir como levá-lo a atender os objetivos de aumentar a liberdade, a felicidade, a democracia e outros valores que desejamos preservar e ampliar.

Assim, os estudos culturais têm algumas tarefas importantes pela frente; podem tornar-se parte do processo de participação e esclarecimento. Por outro lado, também podem degenerar, tornando-se apenas outro nicho acadêmico, com a seus textos canonizados, seus luminares e suas confortáveis instituições. Cabe a nós e à próxima geração determinar o futuro de nossa mídia e da sociedade tecnológica; esperemos que os mais jovens usem os estudos culturais como arma de crítica social, esclarecimento e mudança, e não como mais uma fonte de capital cultural.

Bibliografia

- Abercrombie, N. et al. (1980) *The Dominant Ideology Thesis*. London: Routledge & Kegan Paul.
- Adorno, T.W. (1974) *Minima Moralia*. London: New Left Books.
- Agger, Ben (1991) *Cultural Studies*. London: Falmer Press.
- Alterman, Eric (1992) *Sound and Fury*. New York: HarperCollins.
- Althusser, Louis (1971) *Lenin and Philosophy*. London: New Left Books.
- Anderson, Benedict (1983) *Imaginary Communities*. London: Verso.
- Anderson, Perry (1980) *Arguments Within English Marxism*. London: New Left Books.
- _____ (1969) "Components of the National Culture," in Alexander Cockburn and Robin Blackburn, eds. *Student Power*. Harmondsworth: Penguin.
- Ang, Ien (1985) *Watching Dallas*. New York: Methuen.
- Antonio, Robert and Douglas Kellner (1994) "Modern Social Theory and the Postmodern Critique," in David Dickens and Andy Fontana, eds. *Postmodernism and Social Inquiry*. New York: Guilford Press.
- _____ (forthcoming) *Modernity and Its Theorists*. London: Sage Books.
- Aronowitz, Stanley (1993) *Roll Over Beethoven*. Hanover, New Hampshire: University Press of New England.
- Baker, Houston A. (1993a) "Spike Lee and the Commerce of Culture," in Manthia Diawara, ed. *Black Cinema: History, Authorship, Spectatorship*. New York: Routledge.
- _____ (1993b) *Black Studies, Rap and the Academy*. Chicago: University of Chicago Press.
- Baraka, Amiri (1993) "Spike Lee at the Movies," in Manthia Diawara, ed. *Black Cinema: History, Authorship, Spectatorship*. New York: Routledge.
- Barrett, Michele (1980) *Women's Oppression Today*. London: Verso.
- Barthes, Roland (1957 [1972]) *Mythologies*. New York: Hill and Wang.
- Barthes, Roland (1977 [1975]) *Pleasures of the Text*. New York: Oxford University Press.
- Baudrillard, Jean (1981 [1975]) *Toward a Critique of the Political Economy of the Sign*. St. Louis: Telos Press.
- _____ (1976) *L'échange symbolique et la mort*. Paris: Gallimard. Translation: *Symbolic Exchange and Death*. London: Sage, 1993.
- _____ (1983a) *Simulations*. New York: Semiotext(e).
- _____ (1983b) *In the Shadow of the Silent Majorities*. New York: Semiotext(e).

- _____ (1983c) "The Ecstasy of Communication," in *Hal Foster*, ed. *Anti-Aesthetic*. Seattle: Bay Press.
- _____ (1984) "Interview: Game with Vestiges," *On the Beach*, 5 (Winter): 19-25.
- _____ (1988) *America*. London: Verso.
- _____ (1990) *Fatal Strategies*. New York: Semiotext(e).
- _____ (1993) *The Transparency of Evil*. London: Verso.
- Beauvoir, Simone de (1952) *The Second Sex*. New York: Knopf.
- Beck, Ulrich (1992) *Risk Society*. London: Sage Publications.
- Bell, Daniel (1960) *The End of Ideology*. New York: The Free Press.
- _____ (1973) *The Coming of Post-Industrial Society*. New York: Basic Books.
- _____ (1976) *The Cultural Contradictions of Capitalism*. New York: Harper and Row.
- Benedict, Michael (1991) *Cyberspace: First Steps*. Cambridge, Ma.: MIT Press.
- Benjamin, Walter (1969) *Illuminations*. New York: Harcourt, Brace & World.
- Bennett, Tony (1990) *Outside Literature*. London: Routledge.
- _____ (1992) "Putting Policy into Cultural Studies," in Lawrence Grossberg et al. *Cultural Studies*. New York: Routledge.
- Berland, Jody (1992) "Angels Dancing: Cultural Technologies and the Production of Space," in Lawrence Grossberg et al. *Cultural Studies*. New York: Routledge.
- Berman, Marshall (1982) *All That is Solid Melts Into Air*. New York: Simon & Schuster.
- Berman, Russell (1984) "Modern Art and Desublimation," *Telos* 62:31-58.
- Best, Steven (1992) "The Apocalyptic Imagination: Pynchon's Gravity's Rainbow," *Centennial Review*, Vol. XXVI, No. 1 (Winter): 59-88.
- Best, Steven and Douglas Kellner (1987) "(Re)Watching Television: Notes Toward a Political Criticism," *Diacritics*, Summer: 97-113.
- _____ (1991) *Postmodern Theory: Critical Interrogations*. London and New York: Macmillan and Guilford.
- Bloch, Ernst (1986) *The Principle of Hope*. Cambridge, Ma: MIT Press.
- _____ (1991 [1935]) *Heritage of Our Time*. Berkeley: University of California Press.
- Blundell, et al. (1993) *Relocating Cultural Studies*. New York: Routledge.
- Boggs, Carl (1984) *The Two Revolutions: Gramsci and the Dilemmas of Western Marxism*. Boston: South End Press.
- _____ (1991) "Social Movements and Political Strategy in the Aftermath of the Gulf War" (unpublished MS).
- Bono, Paola and Sandra Hemp, eds. (1991) *Italian Feminist Thought*. Oxford: Basil Blackwell.
- Bordo, Susan (1992) "Material Girl: The Effacements of Postmodern Culture," in *Cathy Schwichtenberg The Madonna Connection*. Boulder: Westview.
- Brantlinger, Patrick (1990) *Crusoe's Footprints*. London and New York: Routledge.
- Brenner, Johanna (1993) "The Best of Times, The Worst of Times: US Feminism Today," *New Left Review*, 200: 101-60.
- Britton, Andrew (1986) "Blissing Out: The Politics of Reaganite Entertainment," *Movie* 31/32:1-42.
- Britton, Andrew, Richard Lippe, Tony Williams, and Robin Wood (1979) *American Nightmare: Essays on the Horror Film*. Toronto: Festival of Festivals.
- Bronner, Stephen and Douglas Kellner (1989) *Critical Theory and Society: A Reader*. New York: Routledge.
- Bürger, Peter (1984 [1974]) *Theory of the Avant-Garde*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Burroughs, William (1959) *Naked Lunch*. New York: Grove Press.
- Butler, Jeremy G. (1985) "Miami Vice and the Legacy of Film Noir," *Journal of Popular Film and Television*, Vol. 13, No. 3: 132-43.
- Cahoone, Lawrence E. (1988) *The Dilemma of Modernity*. Albany, N.Y.: State University of New York Press.
- _____ (1983) *Canadian Journal of Political and Social Theory*, Special Issue on Ideology, Vol. 7, Nos. 1-2. (Winter-Spring 1983).
- Carey, James (1989) *Communication as Culture*. Boston, Unwin Hyman.
- Centre for Contemporary Cultural Studies (1979) *On Ideology*. London: Hutchinson.
- _____ (1980) *Culture, Media, Language*. London: Hutchinson.
- _____ (1981) *Unpopular Education: Schooling and Social Democracy in England since 1944*. London: Hutchinson.
- _____ (1982) *The Empire Strikes Back: Race and Racism in 70s Britain*. London: Hutchinson.
- Chodorow, Nancy (1978) *The Reproduction of Mothering*. Berkeley: University of California Press.
- Chomsky, Noam (1989) *Necessary Illusions*. Boston: South End Press.
- Clark, Ramsey (1992) *The Fire This Time*. New York: Thunder Mouth Press.
- Clover, Carol (1992) *Men, Women, and Chain Saws: Gender in the Modern Horror Film*. Princeton: Princeton University Press.
- Collins, Jim, Hilary Radner, and Ava Preacher-Collins, eds. (1993) *Film Theory Goes to the Movies*. New York and London: Routledge.
- Connor, Steven (1989) *Postmodernist Culture*. London and New York: Blackwell.
- Coward, Rosalind and John Ellis (1977) *Language and Materialism*. London: Routledge & Kegan Paul.

Cox, Oliver (1948) *Caste, Class and Race*. New York: Doubleday; Reprinted 1970, Monthly Review paperback.

Crawford, Alan (1980) *Thunder on the Right*. New York: Pantheon.

Cross, Brian (1993) *It's not about a Salary: Rap, Race, and Resistance in Los Angeles*. London: Verso.

Csicery-Ronay, Istvan (1991) "Cyberpunk and Neuromanticism," in *Larry McCaffery*, ed. *Storming the Reality Studio*. Durham: Duke University Press.

_____ (1992) "The Sentimental Futurist: Cybernetics and Art in William Gibson's *Neuromancer*," *Critique* (Spring 1992): 221-40.

David, Erik (1994) "It's a MUD, MUD, MUD, MUD World," *Village Voice* (February 22, 1994): 42-4.

Davies, Ioan (forthcoming) *Cultural Studies, and After*. London and New York: Routledge.

Davis, Mike (1986) *Prisoners of the American Dream*. New York: Verso.

Decker, Jeffrey Louis (1993) "The State of Rap: Time and Place in Hip Hop Nationalism," *Social Text* 34: 53-84.

Deleuze, Gilles and Felix Guattari (1977) *Anti-Oedipus*. New York: Viking.

Denton, Robert E., ed. (1993) *The Media and the Persian Gulf War*. Westport, Connecticut: Praeger.

Denzin, Norman (1991) *Images of Postmodern Society*. Newbury Park and London: Sage Press.

Derrida, Jacques (1976) *Of Grammatology*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.

_____ (1978) *Writing and Difference*. Chicago: University of Chicago Press.

Dyson, Michael (1993a) *Reflecting Black*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

_____ (1993b) "Between Apocalypse and Redemption: John Singleton's *Boyz 'N' the Hood*," in *Jtm Collins*, et al. *Film Theory Goes to the Movies*. New York and London: Routledge.

Eisenstein, Zillah (1979) *Capitalist Patriarchy and the Case for Socialist Feminism*. New York: Monthly Review Press.

Emery, Michael (1991). "How Mr Bush Got His War: Deceptions, Double-Standards & Disinformation". Westfield, N.J.: Open Magazine Pamphlet Series; originally published in the *Village Voice*, March 5, 1991: 22-7.

Eveland, McLeod, and Signorielli (forthcoming) "Behind the Lines: An Analysis of Actual and Perceived Public Support For the Persian Gulf War".

Ewen, Stuart (1988) *All Consuming Images*. New York: Basic Books.

Ewen, Stuart and Elizabeth Ewen (1982) *Channels of Desire*. New York: McGraw-Hill.

Exoo, Fred (1987), editor, *Democracy Upside Down*. New York: Praeger.

Faludi, Susan (1991) *Backlash*. New York: Crown Publishers.

Fanon, Frantz (1965) *The Wretched of the Earth*. New York: Grove Press.

Featherstone, Mike (1991) *Consumer Culture and Postmodernism*. London: Sage.

Ferguson, Tom and Joel Rogers (1986) *Right Turn*. New York: Hill and Wang.

Fiske, John. (1986a), "Television: Polysemy and Popularity," *Critical Studies in Mass Communication*, Vol. 3, No. 4: 391-408.

_____ (1986b) "British Cultural Studies and Television," in *R.C. Allen*, ed. *Channels of Discourse*. Chapel Hill: University of North Carolina Press: 254-89.

_____ (1987a) *Television Culture*. New York and London: Routledge.

_____ (1987b) "Miami Vice, Miami Pleasure," *Cultural Studies* Vol. 1, No. 1: 113-19.

_____ (1989a) *Reading the Popular*. Boston: Unwin Hyman.

_____ (1989b) *Understanding Popular Culture*. Boston: Unwin Hyman.

_____ (1993) *Power Plays*. Power Works. New York and London: Verso.

Fitting, Peter (1991) "The Lessons of Cyberpunk," in *Constance Penley and Andrew Ross*, eds. *Technoculture*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Foster, Hal, ed. (1983) *The Anti-Aesthetic*. Seattle: Bay Press.

Foucault, Michel (1970) *The Order of Things*. New York: Pantheon.

_____ (1977) *Language, Counter-Memory, Practice*. Ithaca, New York: Cornell University Press.

_____ (1979) *Discipline and Punish*. New York: Vintage Books.

Frank, Lisa and Paul Smith (1993) *Madonnarama*. Pittsburgh: Cleis Press.

Fraser, Nancy (1989) *Unruly Practices*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Freire, Paolo (1972) *The Pedagogy of the Oppressed*. New York: Herder & Herder.

French, Marilyn (1992) *The War Against Women*. New York: Ballantine Books.

Friedman, Alan (1993) *Spider's Web*. New York: Bantam Books.

Frisby, David (1985) *Fragments of Modernity*. Cambridge: Polity Press.

Frith, Simon, Andrew Goodwin, and Lawrence Grossberg (1993) *Sound and Vision: The Music Video Reader*. London and New York: Routledge.

Fromm, Erich (1941) *Escape From Freedom*. New York: Holt, Rinehart and Winston.

Gane, Mike (1991a) *Baudrillard: Critical and Fatal Theory*. London: Routledge.

_____ (1991b) *Baudrillard's Bestiary*. London: Routledge.

George, Nelson (1988) *The Death of Rhythm and Blues*. New York: Pantheon.

Gerbner, George (1992) "Persian Gulf War: The Movie," in *Mowlana* et al. eds. *Triumph of the Image*. Boulder, Colorado: Westview.

- Gerbner, George and Larry Gross (1976) "Living with Television: The Violence Profile," *Journal of Communication* (Spring): 173-99.
- Gibson, J. William (1986) *The Perfect War*. Technowar in Vietnam. Boston and New York: The Atlantic Monthly Press.
- Gibson, William (1984) *Neuromancer*. New York: Dell Books.
- _____ (1986) *Burning Chrome*. New York: Arbor Books.
- _____ (1991) *Computer text version of Gibson's Cyberpunk trilogy*.
- Gibson, William and Bruce Sterling (1991) *The Difference Engine*. New York: Bantam.
- Gilroy, Paul (1991) "There Ain't No Black in the Union Jack". Chicago: University of Chicago Press.
- Giroux, Henry (1992) *Border Crossing*. New York: Routledge.
- _____ (1993) "The Era of Insurgent Multiculturalism in the Era of the Los Angeles Uprising," *The Journal of the Midwest Modern Language Association*, Vol. 26, No. 1 (Spring): 12-30.
- _____ (1994) *Disturbing Pleasures*. New York: Routledge.
- Gitlin, Todd (1978) "Media Sociology: The Dominant Paradigm," *Theory and Society*, Vol. 6: 205-53.
- _____ (1987) ed. *Watching Television*. New York: Pantheon.
- Goldman, Robert (1992) *Reading Ads Socially*. London and New York: Routledge.
- Goldman, Robert and Stephen Papson (forthcoming) *Sign Wars*. New York: Guilford Press.
- Gorz, Andre (1982) *Farewell to the Working Class*. Boston: South End Press.
- (1985) *Paths to Paradise*. Boston: South End Press.
- Gouldner, Alvin W. (1976) *The Dialectic of Ideology and Technology*. New York: Seabury.
- Gramsci, Antonio (1971) *Selections from the Prison Notebooks*. New York: International Publishers.
- _____ (1992) *Prison Notebooks*. Volume 1. New York: Columbia University Press.
- Grossberg, Lawrence (1982) "Ideology of Communication: Post-Structuralism and the Limits of Communication," *Man and World*, 15: 83-101.
- _____ (1987), "The In-Difference of Television," *Journal of Communication Inquiry*, Vol. 10, No. 2: 28-46.
- _____ (1989) "The Formations of Cultural Studies: An American in Birmingham," *Strategies*, 22: 114-49.
- _____ (1992) *We Gotta Get Out of this Place*. New York and London: Routledge.
- Grossberg, Lawrence, Cary Nelson and Paula Treichler (1992) *Cultural Studies*. New York: Routledge.
- Guerrero, Ed (1993a) "Spike Lee and the Fever in the Racial Jungle," in Collins et al. *Film Theory Goes to the Movies*. New York and London: Routledge.
- _____ (1993b) *Framing Blackness: The African American Image in Film*. Philadelphia: Temple University Press.
- Habermas, Jurgen (1975) *Legitimation Crisis*. Boston: Beacon Press.
- _____ (1987) *The Philosophical Discourse of Modernity*. Cambridge, Ma.: MIT Press.
- Hafner, Katie and John Markoff (1991) *Cyberpunk*. Outlaws and Hackers on the Computer Frontier. New York: Simon and Schuster.
- Haley, Alex and Malcolm X (1965) *The Autobiography of Malcolm X*. Baltimore and London: Penguin.
- Hall, Stuart (1980a) "Cultural Studies and the Centre: Some Problematics and Problems," in Hall et al. *Culture, Media, Language*. London: Hutchinson.
- _____ (1980b) "Encoding/Decoding," in Hall et al. *Culture, Media, Language*. London: Hutchinson.
- _____ (1981) "Notes on Deconstructing 'the Popular'," in R. Samuel, ed., *People's History and Socialist Theory*. London: Routledge.
- _____ (1986a) "The Problem of Ideology - Marxism without Guarantees," *Journal of Communication Inquiry*, Vol. 10, No. 2 (summer): 28-44.
- _____ (1986b) "On postmodernism and articulation: An interview," *Journal of Communication Inquiry*, Vol. 10, No. 2: 45-60.
- _____ (1990) *The Road to Renewal*. London: Verso.
- _____ (1992) "What is this 'Black' in Black Popular Culture?" in Gina Dent, ed. *Black Popular Culture*. Seattle: Bay Press.
- Hall, Stuart and Martin Jacques, eds. (1983) *The Politics of Thatcherism*. London: Lawrence & Wishart.
- Hall, Stuart and Paddy Whannel (1964) *The Popular Arts*. London: Hutchinson.
- Hall, Stuart, et al. (1980) *Culture, Media, Language*. London: Hutchinson.
- Harms, John and Douglas Kellner (1991) "Towards a Critical Theory of Advertising," *Critical Perspectives in Social Theory*, 11: 41-67.
- Hartmann, Heidi (1981) "The Unhappy Marriage of Marxism and Feminism," in Lydia Sargent, *Women and Revolution*. Boston: South End Press.
- Harvey, David (1989) *The Condition of Postmodernity*. Oxford: Blackwell.
- Hebdige, Dick (1979) *Subculture*. London: Methuen.
- _____ (1988) *Hiding in the Light*. London and New York: Routledge.
- Herman, Edward and Noam Chomsky (1988) *Manufacturing Consent*. New York: Pantheon.
- Hoffman, Abie (1987) *Steal This Urine Test*. New York: Viking/Penguin.
- Hoggart, Richard (1958) *The Uses of Literacy*. New York: Oxford University Press.

hooks, bell (1984) *Feminist Theory: From Margin to Center*. Boston: South End Press.

_____ (1990) *Yearning: Race, Gender, and Cultural Politics*. Boston: South End Press.

_____ (1992) *Black Looks: Race and Representation*. Toronto: Between the Lines.

_____ (1993) "Malcolm X: Consumed by Images," *Z Magazine*, (March): 36-9.

Horkheimer, Max and T.W. Adorno (1972) *Dialectic of Enlightenment*. New York: Seabury.

Howard, Dick and Karl E. Klare (1972) *The Unknown Dimension*. New York: Basic Books.

Hunter, James Davison (1991) *Culture Wars*. New York: Basic Books.

Hutcheon, Linda (1989) *The Politics of Postmodernism*. New York: Routledge.

Jameson, Fredric (1979) "Reification and Utopia in Mass Culture," *Social Text*, I (Winter): 130-48.

_____ (1981) *The Political Unconscious*. Ithaca: Cornell University Press.

_____ (1983) "Postmodernism and the Consumer Society," in Hal Foster, ed. *The Anti-Aesthetic*. Seattle: Bay Press.

_____ (1984) "Postmodernism, or the Cultural Logic of Late Capitalism," *New Left Review*, 146: 53-93.

_____ (1990) *Signatures of the Visible*. New York and London: Routledge.

_____ (1991) *Postmodernism, or the Cultural Logic of Late Capitalism*. Durham: Duke University Press.

_____ (1993) "On 'Cultural Studies'." *Social Text*, 34: 17-52.

Jeffords, Susan (1989) *The Remasculinization of America*. Bloomington: Indiana University Press.

_____ (1994) *Hard Bodies*. New Brunswick, N.Y.: Rutgers University Press.

Jeffords, Susan and Lauren Rabinovitz (1994) *Seeing Through the Media: The Persian Gulf War*. New Brunswick, New Jersey: Rutgers University Press.

Jewett, Robert and John Lawrence (1988) *The American Monomyth*. Lanham, MD: University Press of America; second edition.

Johnson, Richard (1985/6) "What is Cultural Studies Anyway?" *Social Text*, 16: 38-80.

Johnson, Sam and Chris Marcil (1993) *Beavis and Butt-Head. This Book Sucks*. New York: Pocket Books.

Kaplan, Ann (1987) *Rocking Around the Clock: Music Television, Postmodernism, and Consumer Culture*. London and New York: Methuen.

Katz, Elihu and Paul F. Lazarsfeld (1955) *Personal Influence*. New York: The Free Press.

Kellner, Douglas (1973) *Heidegger's Concept of Authenticity*. Columbia University, University Reprint Service.

_____ (1978) "Ideology, Marxism, and Advanced Capitalism," *Socialist Review*, 42 (Nov/Dec): 37-65.

_____ (1979) "TV, Ideology, and Emancipatory Popular Culture," *Socialist Review*, 45 (May-June): 13-53.

_____ (1980) "Television Images, Codes, and Messages," *Televisions*, Vol. 7, No. 4: 2-19.

_____ (1981) "Brecht's Marxist Aesthetic: The Korsch Connection," in Betty Weber and Herbert Heinin, eds. *Bertolt Brecht: Political Theory and Literary Practice*. Athens, Ga.: University of Georgia Press.

_____ (1982) "Television Myth and Ritual," *Praxis*, 6: 133-55.

_____ (1984) *Herbert Marcuse and the Crisis of Marxism*. London and Berkeley: Macmillan and University of California Press.

_____ (1985) "Public Access Television: Alternative Views," *Radical Science Journal*, 16 Making Waves: 79-92.

_____ (1987) "Baudrillard, Semiurgy and Death," *Theory, Culture & Society* Vol. 4, No. 1: 125-46.

_____ (1988) "Postmodernism as Social Theory: Some Challenges and Problems," *Theory, Culture & Society*, Vol. 5, Nos. 2-3: 239-70.

_____ (1989a) *Critical Theory, Marxism, and Modernity*. Cambridge and Baltimore: Polity and Johns Hopkins University Press.

_____ (1989b) *From Marxism to Postmodernism and Beyond: Critical Studies of Jean Baudrillard*. Cambridge and Palo Alto: Polity Press and Stanford University Press.

_____ ed. (1989c) *Jameson/Postmodernism/Critique*. Washington, D.C.: Maisonneuve.

_____ (1989d) "Reading Images Critically: Toward a Postmodern Pedagogy," *Journal of Education*, Vol. 170, No. 3: 31-52.

_____ (1990a) *Television and the Crisis of Democracy*. Boulder, Colorado: Westview.

_____ (1990b), "Fashion, Advertising, and the Consumer Society," in *Questioning the Media*. Beverley Hills and London: Sage.

_____ (1991) "Reading Film Politically: Reflections on Hollywood Film in the Age of Reagan," *The Velvet Light Trap* No. 27 (Spring): 9-24.

_____ (1992a) "Toward a Multiperspectival Cultural Studies," *Centennial Review*, Vol. 26, No. 1: 5-41.

_____ (1992b) *The Persian Gulf TV War*. Boulder, Colorado: Westview.

_____ ed. (1994a), *A Baudrillard Reader*. Oxford: Blackwell.

_____ (1994b) "Ideology, Culture and Utopia in Ernst Bloch," in Tom Moylan and Jamie Owen Daniel, eds. *Ernst Bloch Revisited*. London: Verso.

_____ (forthcoming) "Overcoming the Divide," *Communication Theory*, Vol. 5, No. 1 (1995).

Kellner, Douglas and Michael Ryan (1988) *Camera Politica: The Politics and Ideology of Contemporary Hollywood Film*. Bloomington, Ind.: Indiana University Press.

King, Stephen (1981) *Danse Macabre*. New York: Everett.

Kolb, David (1986) *The Critique of Pure Modernity*. Chicago: University of Chicago Press.

Kolko, Gabriel (1991) "Obsessed with Military 'Credibility'," *Progressive*, (March): 24-6.

Kroker, Arthur, and Cook, David (1986) *The Postmodern Scene*. New York: Saint Martin's Press.

LaMay, Craig, et al. (1991) *The Media at War*. New York: Gannett Foundation Media Center.

Lash, Scott (1988) "Discourse or Figure? Postmodernism as a 'Regime of Signification'," *Theory, Culture & Society*, Vol. 5, Nos. 2-3 (June): 311-36.

Lash, Scott and Jonathan Friedman (1992) *Postmodernism and Identity*. London: Blackwell.

Lash, Scott and John Urry (1987) *The End of Organized Capitalism*. Cambridge: Polity Press.

Lazarsfeld, Paul (1941) "Remarks on Administrative and Critical Communications Research," *Studies in Philosophy and Social Science*, 9: 2-16.

Leary, Timothy (1990) "Quark of the Decade," *Mondo* 2000, 7: 53-6.

Lee, Spike (with Lisa Jones) (1988) *Uplift the Race: The Construction of School Daze*. New York: Simon & Schuster.

_____ (1989) *Do the Right Thing*. New York: Simon & Schuster.

Lee, Spike (with Ralph Wiley) (1992) *By Any Means Necessary: The Trials and Tribulations of the Making of Malcolm X*. New York: Hyperion.

Lepenes, Wolf (1988) *Between Literature and Science: The Rise of Sociology*. Cambridge: Cambridge University Press.

Lewis, Lisa (1993) "Emergence of Female Address on MTV," in Frith et al. *The Music Video Reader*. London and New York: Routledge.

Lohmann, Georg (1980) "Gesellschaftskritik und normativer Massstab," in A. Horneth and U. Jaeggi, eds. *Arbeit, Handlung, Normativität*. Frankfurt: Suhrkamp.

Lorde, Audre (1984) *Sister Outsider*. California: The Crossing Press.

Liotard, Jean-François (1984) *The Postmodern Condition*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

McAllister, Matthew P. (1993) "What Did you Advertise with the War, Daddy?": Using the Persian Gulf War as a Referent in Advertising," in Robert E. Denton *The Media and the Persian Gulf War*. Westport, Connecticut: Praeger.

McCaffery, Larry, ed. (1991) *Storming the Reality Studio*. Durham: Duke University Press.

Macdonald, Dwight (1944) "A Theory of Popular Culture," *Politics*, Vol. 1, No. 1: 23-6.

_____ (1957) "A Theory of Mass Culture," in *Rosenberg and White*, eds. *Mass Culture*. Glencoe, Ill.: The Free Press.

_____ (1962) *Against the American Grain*. New York: Random House.

McGuigan, Jim (1992) *Cultural Populism*. London: Routledge.

McHale, Brian (1991) "POSTcyberMODERNpunkISM," in Larry McCaffery, *Storming the Reality Studio*. Durham: Duke University Press.

_____ (1992) "Elements of a Poetics of Cyberpunk," *Critique*, Vol. 33, No. 3 (Spring): 149-76.

Macherey, Pierre (1978) *A Theory of Literary Production*. London: Routledge & Kegan Paul.

McLaren, Peter (1993) "White Terror and Oppositional Agency," *Strategies* 7: 1-37.

McLaren, Peter, Rhonda Hammer, David Sholle and Susan Reilly (forthcoming) *Popular Culture and Self-Production*. New York: Peter Lang.

McQuaig, Linda (1993) *The Wealthy Banker's Wife*. London and Toronto: Penguin.

Marable, Manning (1982) *How Capitalism Underdeveloped Black America*. Boston: South End Press.

Marcus, Greil (1989) *Lipstick Traces*. Cambridge, Mass.: Harvard University Press.

Marcuse, Herbert (1964) *One-Dimensional Man*. Boston: Beacon Press.

_____ (1955) *Eros and Civilization*. Boston: Beacon Press.

_____ (1968) *Negations*. Boston: Beacon Press.

Marx, Karl (1906) *Capital*. New York: The Modern Library.

_____ (1973) *Grundrisse*. London: Penguin Books.

Marx, Karl and Friedrich Engels (1975) *Collected Works*. New York: International Publishers.

_____ (1978) *The Marx-Engels Reader*, ed. Robert C. Tucker. New York: Norton; second edition.

Mead, David (1991) "Technological Transfiguration in William Gibson's *Sprawl* Novels," *Extrapolation*, Vol. 32, No. 4: 350-60.

Mitchell, Juliet (1974) *Psychoanalysis and Feminism*. New York: Pantheon.

- Morton, Melanie (1992) "Don't Go for Second Sex Baby!" in Cathy Schwichtenberg *The Madonna Connection*. Boulder, Colorado: Westview.
- Mowlana, Hamid, George Gerbner, and Herbert Schiller (1992) *Triumph of the Image*. Boulder, Colorado: Westview.
- Nicholson, Linda (1985) *Gender and History*. New York: Columbia University Press.
- Nietzsche, Friedrich (1968) *The Will to Power*. New York: Random House.
- ____ (1969) *The Genealogy of Morals*. New York: Random House.
- Nimmo, Dan and Mark Hovind (1993) "Vox Populi: Talk Radio and TV Cover the Gulf War," in Robert E. Denton *The Media and the Persian Gulf War*. Westport, Connecticut: Praeger.
- O'Connor, Alan (1989) "The Problem of American Cultural Studies," *Critical Studies in Mass Communication* (December): 405-13.
- Offe, Claus (1985) *Disorganized Capitalism*. Cambridge: Polity.
- Ollman, Bertell and Edward Vernoff, eds. (1982) *The Left Academy*. New York: McGraw Hill.
- Patterson, Alex (1992) *Spike Lee: A Biography*. London: Abacus.
- Pecheux, Michel (1982) *Language, Semantics, and Ideology*. New York: Saint Martin.
- Poster, Mark (1991) *Mode of Information*. Cambridge: Polity Press.
- Postman, Neil (1985) *Amusing Ourselves to Death*. New York: Viking-Penguin.
- ____ (1992) *Technopolis: The Surrender of Culture to Technology*. New York: Random House.
- Pribram, E. Deidre (1992) "Seduction, Control, and the Search for Authenticity: Madonna's Truth or Dare," in Cathy Schwichtenberg, ed. *The Madonna Connection*. Boulder, Colorado: Westview.
- Prince, Stephen (1993) "Celluloid Heroes and Smart Bombs: Hollywood at War in the Middle East," in Robert E. Denton, ed. *The Media and the Persian Gulf War*.
- Radaway, Janice A. (1984) *Reading the Romance*. Chapel Hill: University of North Carolina Press.
- Reed, Adolph (1993) "The Trouble with X," *The Progressive* (February): 18-19.
- Reid, Mark A. (1993) *Redefining Black Film*. Berkeley: University of California Press.
- ____ (forthcoming (a)) "The Brand X and PostNegritude Frontiers".
- ____ (forthcoming (b)) "African-American Cultural Studies: Towards a Politics of the PostNegritude".
- Ricoeur, Paul (1970) *Freud and Philosophy*. New Haven: Yale University Press.
- ____ (1984) *Time and Narrative*. Chicago: University of Chicago Press.

- Riesman, David, et al. (1950) *The Lonely Crowd*. Garden City, N.Y.: Anchor Books.
- Rifas, Leonard (1994) "Supermarket Tabloids and Persian Gulf War Dissent," in Susan Jeffords and Lauren Rabinowitz *Seeing Through the Media: The Persian Gulf War*. New Brunswick, New Jersey: Rutgers University Press.
- Ritzer, George, ed. (1990) *Frontiers of Social Theory*. New York: Columbia University Press.
- Robinson, Lillian (1978) *Sex, Class, and Culture*. Bloomington: Indiana University Press.
- Rosenberg, Bernard and David White, eds. (1957) *Mass Culture*. Glencoe, Ill.: The Free Press.
- Rosenthal, Michael (1992) "What was Postmodernism?" *Socialist Review*, Vol. 92, No. 3: 83-106.
- Ross, Andrew (1988) *Universal Abandon?* Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Rowbotham, Shelia (1972) *Women, Resistance, and Revolution*. New York: Vintage.
- Ryan, Michael (1982) *Marxism and Deconstruction*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- ____ (1989) *Culture and Politics*. London: Macmillan and Johns Hopkins University Press.
- Said, Edward (1978) *Orientalism*. New York: Random House.
- Salinger, Pierre, and Eric Laurent (1991). *Secret Dossier: The Hidden Agenda Behind the Gulf War*. New York: Penguin Books.
- Sargent, Lydia (1981) *Women and Revolution*. Boston: South End Press.
- Savañ, Leslie (1993) "Commercials Go Rock," in Simon Frith et al., eds. *Sound and Vision: The Music Video Reader*. London and New York: Routledge.
- Sayre, Henry M. (1989) *The Object of Performance*. Chicago: University of Chicago Press.
- Scatamburlo, Valerie (1994) "Critical Pedagogy, Multiculturalism, and Political Correctness," *Masters Dissertation, Department of Communication*, Windsor University, Canada.
- Schiller, Herbert (1989) *Culture, Inc.* New York: Oxford.
- Schorr, Juliet (1992) *The Overworked American*. New York: Basic Books.
- Schudson, Michael (1984) *Advertising: the Uneasy Persuasion*. New York: Basic Books.
- Schwichtenberg, Cathy, ed. (1992) *The Madonna Connection*. Boulder, Colorado: Westview.
- Segal, Lynne (1991) "Feminism and the Future," *New Left Review* 185: 81-91.
- Sexton, Adam (1993) *Desperately Seeking Madonna*. New York: Delta Books.

- Shaheen, Jack (1984) *The TV Arab*. Bowling Green, Ohio: The Popular Press.
- Shaw, Martin and Roy Carr-Hill, (1991) "Mass Media and Attitudes to the Gulf War in Britain," *The Electronic Journal of Communication*, Vol. 2, No 2 (Fall). (pp?)
- Shiner, Lewis (1991) "Confessions of an Ex-Cyberpunk," *New York Times*, January 7: A19.
- Sholle, David and Stan Denski (1994) *Media Education and the (Re)Production of Culture* Westport, Conn.: Bergin & Garvey.
- Showalter, Elaine (1985) *The New Feminist Criticism*. New York: Pantheon.
- Shusterman, Richard (1992) *Pragmatist Aesthetics, Living Beauty, Rethinking Art*. Cambridge, Mass.: Blackwell.
- Simons, H.W. ed. (1990) *The Rhetorical Turn: Invention and Persuasion in the Conduct of Inquiry*. Chicago: University of Chicago Press.
- Solop, F.I. and N.A. Wonders (1991) "Reaction to the Persian Gulf Crisis: Gender, Race, and Generational Differences," paper presented at *American Association of Public Opinion Research*.
- Sontag, Susan (1969) *Against Interpretation*. New York: Dell.
- Spivak, Gayatri (1988) *In Other Worlds*. New York and London: Methuen.
- Sterling, Bruce ed. (1986) *Mirrorshades*. New York: Ace.
- _____ (1992) *The Hacker Crackdown*. New York: Bantam Books.
- Theweleit, Klaus (1987) *Male Fantasies*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Thompson, E.P. (1963) *The Making of the English Working Class*. New York: Vintage.
- Thompson, John (1984) *Studies in the Theory of Ideology*. Cambridge: Polity Press.
- _____ (1990) *Ideology and Modern Culture*. Cambridge and Stanford, Cal.: Polity Press and Stanford University Press.
- Toop, David (1984) *The Rap Attack: African Jive to New York Hip-Hop*. Boston: South End Press.
- Turner, Graeme (1990) *British Cultural Studies: An Introduction*. New York: Unwin Hyman.
- Venturi, Robert (1972) *Learning from Las Vegas*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Wallace, Michelle (1992) "Boyz 'N' the Hood and Jungle Fever," in Gina Dent, ed. *Black Popular Culture*. Seattle: Bay Press.
- Warner, William (1992) "Spectator Aesthetics," in Grossberg et al. *Cultural Studies*. New York: Routledge.
- Warshow, Robert (1962). *The Immediate Experience*. New York: Garden City.
- Waxman, Chaim (1968) *The End of Ideology Debate*. New York: Simon & Schuster.
- West, Cornell (1992a) "A Matter of Life and Death," October 61 (Summer): 20-7.
- _____ (1992b) "Nihilism in Black America," in Gina Dent, ed., *Black Popular Culture*. Seattle: Bay Press: 37-47.
- Wexler, Philip (1992) *Becoming Somebody*. London and Washington, D.C.: The Falmer Press.
- Williams, Raymond (1958) *Culture and Society*. New York: Harper and Row.
- _____ (1962) *The Long Revolution*. London: Penguin.
- _____ (1976) *Keywords: A Vocabulary of Culture and Society*. London: Fontana.
- _____ (1977) *Marxism and Literature*. New York: Oxford University Press.
- _____ (1981) *Culture*. London: Fontana.
- Williamson, Judith (1978) *Decoding Advertisements*. London: Marion Boyers.
- Willis, Ellen (1984) "Radical Feminism," in Sohnya Sayres, ed. *The Sixties Without Apology*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Wilson, Elizabeth (1985) *Adorned in Dreams: Fashion and Modernity*. London: Virago.
- Winter, James (1992) *Common Cents*. Montreal/New York: Black Rose Books.
- Wolin, Richard (1984) "Modernism versus Postmodernism," *Telos* 62: 9-30.
- Wood, Robin (1986) *Hollywood from Vietnam to Reagan*. New York: Columbia University Press.
- Woodward, Bob (1991) *The Commanders*. New York: Simon & Schuster.
- Wuthnow, Robert (1989). *Communities of Discourse*. Cambridge, Mass.: Harvard University Press.
- X, Malcolm (1992) *The Final Speeches*. New York: Pathfinder Press.
- Zavāzadeh, Mas'ud (1991) *Seeing Films Politically*. State University of New York Press.

Índice onomástico

A

- Acker, Kathy, 417.
Adorno, T.W., 16, 44, 45n, 47n, 55n, 135, 163n, 176.
Altermann, Eric, 30n.
Althusser, Louis, 36, 49n, 68, 78, 146n, 307, 333n.
Anderson, Benedict, 212.
Anderson, Laurie, 349n, 368-73.
Antonio, Robert and Douglas Kellner, 66n, 295n, 336n, 401n, 413.
Ardrey, Robert, 275n.
Aronowitz, Stanley, 41-2n, 50, 51n, 67n, 75, 86n.

B

- Baker, Houston, 208n, 235n, 246.
Ballard, J. G., 384, 387n, 392.
Baraka, Amiri, 222, 225n.
Barth, John, 70.
Barthes, Roland, 36, 81, 148, 207n, 279n, 302n, 304, 317, 321.
Baydrillard, Jean, 13, 17, 18, 28, 36, 62n, 69n, 71, 94, 209n, 298-9, 302, 329, 334, 377-81, 386-8, 390-3, 396, 400-18.
Bauman, Zygmunt, 208n.
Beck, Julien, 179, 314.
Beck, Ulrich, 28n.
Bell, Daniel, 28.
Benjamin, Walter, 55n, 107, 139, 163n, 426n.
Bennett, Tony, 49, 429.
Berman, Marshall, 66, 187, 295n, 297, 337.
Berman, Russell, 91.
Best, Steven, 3, 21, 69n, 195n, 387n.
Best, Steven and Douglas Kellner, 28, 32n, 36, 40n, 69, 71n, 127n, 209n, 306, 314n, 377n, 381n.
Bloch, Ernest, 42, 78, 91, 143-4, 146n.

- Boggs, Carl, 133, 282.
Bordo, Susan, 352n, 356n, 359n.
Bowie, David, 28, 317.
Boy, George, 316, 337, 344.
Brecht, Bertolt, 206-8, 218, 220, 223, 225, 314.
Britton, Andrew, 115, 154n, 166n.
Bronner, Stephen Eric and Douglas Kellner, 32n, 44n.
Buñuel, Luis, 186.
Bürger, Peter, 207, 208n.
Burroughs, William, 372, 384, 389n, 413, 417n.
Bush, George, 16, 20, 77, 80, 104-5, 114-5, 117, 120, 132, 153, 164, 172, 184, 234, 236, 279n, 250, 253, 255-6, 258-67, 279, 271-2, 274-5, 277-9, 281-3, 285, 287-91, 386, 409-10, 418, 422, 429.
Byrne, David, 370.

C

- Chandler, Raymond, 388, 393.
Chomsky, Noam, 259n, 269, 273.
Chuck, D., 230n, 231, 233, 236, 238.
Clay, Andrew Dice, 197-8.
Clayburgh, Jill, 148.
Clinton, Bill, 20, 30, 65, 80, 201n, 234, 236, 240, 357, 386, 410, 420, 422.
Clover, Carol, 178, 181n.
Cruise, Tom, 105, 111-2, 114.
Csicsery-Ronay, Istvan, 403, 416.

D

- Dash, Julie, 248.
de Beauvoir, Simone, 34.
Decker, Jeffrey Louis, 230n, 238n, 241n.
Denzin, Norman, 64, 67, 208n, 209.
Derrida, Jacques, 36, 56, 71, 148.
Dick, Philip K., 384.

Dylan, Bob, 338.
Dyson, Michael, 203n, 230n, 244n.

E

Epstein, Jon and Margaret, 21.
Ewen, Stuart, 337-8.

F

Fanon, Frantz, 57.
Featherstone, Mike, 72.
Ferguson, Thomas and Joel Rogers, 30n, 165n, 339.
Fiske, John, 35n, 41n, 49-51, 56-9, 78n, 81n, 85-6n, 127, 139, 142, 150, 236n, 304, 342n, 359n.
Fitting, Peter, 416n.
Foster, Hal, 37, 187, 246n.
Foucault, Michel, 18, 36-7, 59, 71, 81n, 85n, 173n, 299, 302, 325, 334, 401n, 408.
Freire, Paolo, 127.
French, Marilyn, 420.
Freud, Sigmund, 141.
Frisby, David, 297.
Fromm, Erich, 282.

G

Gane, Mike, 378n, 404-5n.
Gates, Darryl, 236, 242.
Gates, Henry Louis, 235n.
George, Nelson, 230n, 239.
Gerbner, George, 58, 278.
Gibson, J. William, 108n, 154.
Gibson, William, 17, 378-81, 383-8, 390-7, 398-403, 408, 413-6, 417n, 418.
Gilroy, Paul, 53n, 79, 207n, 230n.
Giroux, Henry, 21, 75, 83n, 126n, 127, 425n.
Gitlin, Todd, 201n, 304, 306, 310n.
Godard, Jean-Luc, 186.
Goldman, Robert, 318n, 329.
Goodman, Paul, 187.
Gore, Tipper, 249.
Gorz, Andre, 29n.
Gramsci, Antonio, 42, 48, 48n, 78, 85n, 133-4, 247.

Grandmaster Flash, 228, 239.
Grossberg, Lawrence, 39, 41n, 50-1, 53n, 64, 65n, 66, 86n, 249n, 304, 306, 343n, 419, 429.
Guerrero, Ed, 203n, 204-5, 213-4.

H

Hall, Stuart, 30n, 39, 41n, 47-9n, 51n, 53n, 57, 60, 62-3, 64n, 131, 134.
Hall, Stuart and Martin Jacques, 30n.
Hall, Stuart and Paddy Whannel, 54.
Hammer, Rhonda, 21, 213n.
Harvey, David, 28, 40n.
Hebdige, Dick, 60, 67-8.
Heidegger, Martin, 296-9, 365.
Heller, Jean, 262.
Herman, Pee Wee, 339.
Herzog, Herta, 44.
Hill and Knowlton, 264-6.
Hoagland, Jim, 258-60.
Hoffman, Abbie, 449.
Hoggart, Richard, 51n, 54.
Hooper, Tobe, 166-7, 170, 178.
Horkheimer, Max and T. W. Adorno, 26, 44, 47n, 135.
Hussein, Saddam, 115-6, 258-1, 263-7, 275-6, 279n, 281-2, 285, 259-60.
Hutcheon, Linda, 70, 299n.
Huxley, Aldous, 402.

I

Ice Cube, 15, 231, 233, 236-8, 240, 241n, 242-6, 251.
Ice-T, 15, 231-4, 236, 228-30, 245-6, 249-50, 252.

J

Jackson, Jesse, 211, 227, 234.
Jackson, Michael, 14, 16, 316-7, 331, 339, 358, 422.
Jameson, Fredric, 18, 39, 40n, 79n, 70, 81, 143-5, 164n, 185n, 208n, 246, 298-9, 301, 306, 316-7, 330, 349n, 360, 384n, 388, 401, 408, 413.
Jarry, Alfred, 378n.
Jeffords, Susan, 31n, 58, 88, 92-3n, 94, 133.

Jewett, Robert and John Lawrence, 97.
Johnson, Richard, 43n, 50, 65.

K

Kaplan, Ann, 301n, 345n, 351n, 361n.
Kellner, Douglas, 5, 23, 28, 30, 32n, 34n, 38, 42n, 46, 47n, 54n, 57n, 62n, 68n, 71, 73n, 78n, 80n, 81, 83, 107, 117, 119, 123-4, 127, 129n, 134-7, 142-3, 145, 147-8, 152n, 156n, 165-6n, 167, 168n, 198n, 200n, 209n, 211n, 222, 255n, 256, 257n, 258, 261-2n, 266, 270n, 272, 274-5, 282, 284n, 292-3, 297n, 300n, 301, 303, 305-6, 308, 316n, 326, 338n, 341, 367, 379-80n, 382-3n, 388n, 391-2n, 403-4n, 409n, 415, 417, 427-8n, 430.
Kellner, Douglas and Michael Ryan, 32n, 78n, 81, 83, 117, 124, 134, 136-7, 147, 152n, 156n, 165n, 167, 168n, 282, 341, 392n.
King, Martin Luther, 210-1, 213, 217-8, 245, 251.
King, Rodney, 216, 234, 238, 245, 416.
King, Stephen, 173.
Kolb, David, 298.
Korsch, Karl, 80.
Kroker, Arthur and David Cook, 301.

L

Lauper, Cyndi, 341.
Lazarsfeld, Paul, 48n, 203n.
Leary, Timothy, 381, 389n, 416.
Lee, Spike, 15, 17, 63n, 205-28, 238-41, 250, 254.
Lee, Spike and Lisa Jones, 217n, 223.
Lee, Spike and Ralph Wiley, 221n.
Levi-Strauss, Claude, 306.
Linklater, Richard, 186-90, 196.
Lorde, Audre, 81, 253.
Lowenthal, Leo, 46, 57n.
Lučkacs, Georg, 44, 80, 403.
Lyotard, Jean-François, 30, 38, 73, 211, 301.

M

Macheray, Pierre, 150.
Madonna, 5, 14-6, 18-9, 21, 41, 58, 63n, 88n, 142, 186, 202, 214, 303n, 318-9, 333, 334-5, 337-8, 340-1, 343-77, 424.
Marcus, Greil, 358n.
Marcuse, Herbert, 36, 59, 239.
Marder, Elissa, 281n.
Mayberry, Tracey, 238n.
McCaffery, Larry, 381n, 383n, 389n, 419n.
McGrory, Mary, 260-2.
McGuigan, Jim, 53, 64n.
McHale, Brian, 383, 389n.
McLaren, Peter, 77, 85n, 128n, 427n.
McQuaig, Linda, 421.
Mills, C. Wright, 73n.
Monroe, Marilyn, 350, 351n, 353, 363.
Morrow, Frank, 323n.

N

Nietzsche, Friedrich, 131, 298, 375, 380n, 397, 403n.
Nixon, Richard, 18, 32.
Norris, Chuck, 89-90, 95n, 96-7, 105, 135.
North, Oliver, 97, 105-6, 116.

O

Offé, Claus, 30n.
Oliver, Kelly, 23, 217n.
O'Rourke, Heather, 170, 177n, 184n.
Orwell, George, 175n, 394n, 404.

P

Paglia, Camille, 368, 369n.
Patterson, Alex, 207n, 213.
Penn, Sean, 352-5, 359.
Perez, Rosie, 226n.
Postman, Neil, 427.
Presley, Elvis, 143, 333n.
Prince, Stephen, 121.
Pynchon, Thomas, 72, 386, 389n, 415, 419n.

Q

Q-Tip, 237n.
Queen Latifah, 233-5, 237.

R

Reagan, Ronald, 5, 15-6, 18, 22, 32, 79, 82, 84, 89, 92-3, 97, 99-100, 105-7, 116-7, 119, 122n, 123, 134, 139, 142, 155-7, 161, 166, 167n, 169-70, 172, 174, 176, 178, 206, 236, 251n, 261, 264, 268, 291, 341, 350, 388, 408, 411-2, 420, 424, 431.
Reed, Adolph, 227n, 228.
Reid, Mark, 205n, 207-8n, 225.
Ricoeur, Paul, 40n, 148n, 304.
Riggs, Marlon, 250.
Rockwell, John, 372.
Rorty, Richard, 34n, 211n.
Rosenberg, Bernard and David White, 46n.
Rosenthal, Michael, 74n.
Ross, Andrew, 301n.
Rucker, Rudy, 380.
Ryan, Michael, 5, 16, 22, 46n, 78, 133, 148.

S

Said, Edward, 81, 122, 262, 271, 283.
Sartre, Jean-Paul, 59, 298-9, 335.
Sayre, Henry, 373.
Scatamburlo, Valerie, 23, 128n.
Schiller, Herbert, 394, 427n.
Schorr, Juliet, 31n.
Schudson, Michael, 325n.
Schwarzenegger, Arnold, 60, 96, 135.
Schwichtenberg, Cathy, 354n, 357, 361n, 367, 370.
Scott-Heron, Gil, 230, 232n.
Seagal, Steven, 120n.
Seidelman, Susan, 352.
Shaheen, Jack, 121.
Shaw, Martin and Roy Carr-Hill, 289.
Sheen, Charlie, 157.
Shelley, Mary, 386.
Shiner, Lewis, 380, 419-20.
Shirley, John, 380.
Sholle, David and Stan Denski, 427.

Shusterman, Richard, 234, 249.
Singleton, John, 246n.
Solop, F.I. and N.A. Wonders, 289.
Sontag, Susan, 304n, 362n.
Souljah, Sister, 17, 233, 236, 239, 242, 243n, 248.
Spielberg, Steven, 169, 172, 175, 176n, 178-80.
Spivak, Gayatri, 81, 133.
Stallone, Sylvester, 60, 89-90, 92, 95-9, 101-2, 104-5, 117, 135, 424.
Sterling, Bruce, 345, 380-1, 383, 386n, 387, 397n, 405n, 419.
Sterritt, David, 372.
Stone, Oliver, 97-8, 126, 157, 159-60.
Swanwick, Michael, 383.

T

Thompson, E. P., 56, 62.
Thompson, John, 79-80n, 83n.
Toop, David, 232n.
Toynbee, Arnold, 73n.
Turkle, Sherry, 335.

V

van der Rohe, Mies, 72.
Venturi, Robert, 72.

W

Wallace, Michelle, 225.
Warhol, Andy, 72, 366.
Warner, William, 96-7, 105.
Warshow, Robert, 317.
Wayne, John, 156, 159, 176n, 280, 311.
Weber, Max, 402-3n.
West, Cornell, 205n, 218n, 228, 229n.
Wexler, Philip, 341.
White Zombie, 202n.
Williams, Raymond, 45n, 52, 53n, 56, 64-5, 69-70, 136, 168n, 330n.
Williamson, Judith, 324.
Willis, Bruce, 60, 135.
Wilson, Elizabeth, 338-9.
Wood, Robin, 151, 156n, 168n.
Woodruff, Judy, 263.
Woodward, Bob, 263-5.
Wuthnow, Robert, 139.

Sobre o Livro

<i>Formato</i>	16x23 cm
<i>Tipologia</i>	Garamond Bóok 10 (texto) Garamond Bold 12 (títulos)
<i>Papel</i>	Reciclato 70g/m ² (miolo) Cartão Supremo 250g/m ² (capa)
<i>Impressão</i>	Sob demanda
<i>Acabamento</i>	Costurado e Colado
<i>Tiragem</i>	2.000

Equipe de Realização

<i>Coordenação Executiva</i>	Luzia Bianchi
<i>Produção Gráfica</i>	Renato Valderramas
<i>Edição de Texto</i>	Carlos Valero
<i>Assistentes de Edição de Texto</i>	Renata Vieira e Villas Bôas Valéria Biondo
<i>Parecer Técnico</i>	Mario Vitor Santos
<i>Revisão</i>	Jussara Di Lolli
<i>Projeto Gráfico</i>	Cássia Letícia Carrara Domiciano
<i>Criação da Capa</i>	Renato Valderramas
<i>Catálogo e Referências Bibliográficas</i>	Valéria Maria Campaneri
<i>Diagramação</i>	Carlos Fendel

Impressão e Acabamento



Gráfica Banderantes S/A



Muita gente fala hoje de estudos culturais, mas Kellner os faz, realizando uma mistura inigualável de análise teórica e discussões concretas sobre algumas das formas mais populares e influentes de cultura contemporânea veiculada pela mídia. Criticando o contexto social, a luta política e o sistema de produção cultural, Kellner desenvolve uma abordagem multidimensional dos estudos culturais, que alarga esse campo e o abre para várias disciplinas. Também apresenta novos modos de abordar a famigerada questão dos efeitos da cultura e oferece novas perspectivas para os estudos culturais.

Qualquer um que se interesse pela natureza e pelos efeitos da sociedade e da cultura contemporâneas deve ler este livro. Kellner argumenta que estamos num estágio de transição entre a era moderna e uma nova era pós-moderna, e que a cultura veiculada pela mídia é um campo privilegiado de estudo, vital para podermos entender toda a importância das mudanças que nos sacodem hoje em dia.