

# V ENECULT

QUINTO ENCONTRO DE ESTUDOS MULTIDISCIPLINARES EM CULTURA

V ENECULT - Encontro de Estudos Multidisciplinares em Cultura

27 a 29 de maio de 2009

Faculdade de Comunicação/UFBA, Salvador-Bahia-Brasil.

## **CIVILIZAÇÃO É DINHEIRO: COSMOPOLITISMO E REPRESENTAÇÃO IDENTITÁRIA NA PEÇA TEATRAL *SHOPPING AND FUCKING***

Celso de Araújo Oliveira Jr.<sup>1</sup>

Breno da Silva Carvalho<sup>2</sup>

### **Resumo**

Dado o caráter interdisciplinar do consumo, recorreremos à peça teatral *Shopping and fucking* (2001), do dramaturgo inglês Mark Ravenhill, autor que tem debatido a sociedade contemporânea com olhar crítico e arguto, encenada em Salvador (2007) com Celso Jr. no elenco. Nesta peça, ilustra-se a introdução dos sujeitos na rota de consumo, em um processo de apresentação de comportamentos ditos “desviantes”. O objetivo é analisar, à luz da ótica teatral e sócio-antropológica, como a produção de Ravenhill – por meio de abordagens que inserem e confrontam o espectador teatral com práticas de consumo pautadas pelo excesso – estimula a discussão sobre configurações cosmopolitas atuais, como a da própria cidade de Salvador, representando-a por meio de estilos de vida, nos quais se aglutinam comportamentos habituais e marginais da sociedade de consumo midiática, gerando imagens cênicas transgressoras.

Palavras-chave: cultura de consumo; estilo de vida; dramaturgia contemporânea, cena contemporânea.

### **1 A NARRATIVA *SHOPPING AND FUCKING***

É apropriando-se do cruzamento entre relações sociais e comerciais – principalmente, no que se referente a drogas e sexo – que Mark Ravenhill, ator, dramaturgo e diretor teatral inglês –, desenvolve a peça *Shopping and fucking*, doravante designada *SF*.

---

<sup>1</sup> Bacharel em Artes Cênicas – Direção Teatral pela Universidade Federal da Bahia (1994) e Mestre em Letras e Linguística pela Universidade Federal da Bahia (2005). Atualmente é professor assistente efetivo do Núcleo de Teatro da Universidade Federal de Sergipe (UFS) e doutorando do Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas da UFBA (PPGAC). Tem experiência na área de Artes, com ênfase em Interpretação e Direção Teatral, atuando principalmente nos seguintes temas: dramaturgia contemporânea, teatro contemporâneo, teatro baiano, teatro brasileiro e montagem teatral. E-mail: celsoaojr@uol.com.br.

<sup>2</sup> Graduado em Comunicação Social – Hab. Publicidade e Propaganda pela Universidade Católica do Salvador (2001). Cursou três anos do Bacharelado em Ciências Sociais na Universidade Federal da Bahia e, atualmente, cursa o Mestrado em Antropologia na mesma Instituição. Concentra estudos na área da antropologia das organizações e antropologia do consumo. E-mail: brenosc@uol.com.br.

O ato de não tangenciar a polêmica é perfeitamente cabível e esperado frente às 14 (catorze) cenas, nas quais os cinco personagens – quatro homens (Robbie, Mark, Gary, Brian) e uma mulher (Lulu) –, têm suas histórias particulares perpassadas por instâncias comerciais, sexuais e emocionais, as quais permitem não apenas a aproximação, mas um senso de dívida permanente que os projeta para uma espiral contínua de desvios de conduta. O terreno mostra-se movediço porque tal *desvio* não será abatido com uma ação punitiva ou com o discurso moralizante, mas com a legitimação das falências emocionais em que estes seres se encontram sufocados.

A narrativa estrutura-se nas tentativas de sobrevivência de Mark, Robbie e Lulu na sociedade atual. Enquanto o primeiro deles interna-se em uma clínica de reabilitação por curto período de tempo, envolvendo-se, em seguida, com Gary, garoto de programa; Robbie desiste de ser atendente de lanchonete, tornando-se vendedor de drogas sintéticas do traficante Brian. Já Lulu, que almeja ser atriz, após a frustrada tentativa de comercialização de drogas por Robbie, abre central de tele-sexo com o companheiro, a fim de auxiliá-lo na quitação da dívida com Brian – feito desenvolvido com sucesso. Dado o término da relação entre Gary e Mark, este retorna ao lar do casal de amigos, tendo o trio, com isso, sua configuração inicial remontada.

Vale ressaltar que *SF* foi encenada em Salvador no período de 16 de março de 2007 a 14 de junho de 2008, sendo ainda pertinente apontar a total adequação da narrativa com a realidade soteropolitana, como será analisado nas partes seguintes deste artigo.

## **2 COMPRAR E FODER**

Durante as comemorações de seus 40 anos de idade, ao ser indagado por uma amiga se, ao chegar aos quarenta, suas peças teriam menos fúria, Mark Ravenhill responde que não: “Eu estou certamente começando a ficar mais rabugento à medida que avanço para a meia-idade”.

*SF* foi a primeira peça de Ravenhill. Escrita nos anos 90 do século passado, a peça se tornou um dos maiores sucessos do Royal Court, um teatro estatal situado em Londres, especializado e exclusivamente voltado para a produção de peças inéditas de autores contemporâneos. Logo na sua estréia, causou furor por causa do seu título bombástico – que, como já foi mencionado, chegou a ser proibido em diversos meios de comunicação e cartazes de teatros.

As peças de Ravenhill sempre ganham excelentes títulos, suas outras peças evocam já nas primeiras linhas a temática que será recorrente em sua obra. *Fausto está morto* e *Polaróides explícitas*, entre outras, deixam cada vez mais clara a fúria com que este autor inglês enxerga o mundo. Trazendo para o mesmo palco referências do mundo pop (*Take that*, extinto grupo musical pop cujos nomes dos integrantes, dá nome aos personagens de *SF*), desenhos animados (*O rei leão*, da Disney) e sexo explícito; seu texto transgride, agride e hipnotiza o público.

Em *SF*, Ravenhill nos apresenta uma sociedade onde os laços mais profundos estão reduzidos a farrapos pela ação de forças econômicas internacionais e as conseqüências de corporações como a Microsoft, a Halliburton e a Monsanto exercerem sobre nós mais efeitos que qualquer órgão governamental. Quando isto ocorre, as verdadeiras fontes de poder parecem terrivelmente inalcançáveis e incontroláveis. Não é à toa que alguns dos personagens de Ravenhill se sintam “sozinhos no universo” e tenham tantos conflitos com a figura paterna.

Mas nem tudo isto é explícito. O que se torna explícito é o desespero dessas personagens jogadas num mundo devastado pela mídia, pelo aniquilamento da linguagem, pela ausência de valores sólidos (que foram suprimidos e humilhados, mas não substituídos), onde a noção de segurança individual é confundida com vigilância eletrônica e confinamento social.

Se o público estiver buscando uma peça que fale sobre “foder”, vai assistir a uma peça sobre “comprar”. E entre o comprar e o foder, o que se busca é uma definição clara para o que seja o amor, a amizade, Deus, a civilização. Afinal, tudo acaba se reduzindo a esse emblema simbólico que se chama de dinheiro.

É justamente a centralidade de sua temática que a vincula à realidade corrente, aproximando-a das reflexões inerentes aos desígnios dos centros urbanos na contemporaneidade e rechaçando reificações quanto às representações sobre a cidade de Salvador. No centro da problemática, os aturdidos seres em (de)composição que Ravenhill constrói com destemor e maestria, a fim de responder o que um de suas personagens questiona: “Por que será que tem que ser desse jeito?”. Talvez não haja tanta determinação – não *tenha que ser* –, mas se vislumbra uma tentativa de entendimento frente a configurações – ou representações sociais – que a própria cultura de consumo incita e que os ditos “estilos de vida” modernos estimulam. Observemos.

### **3 ESTILO DE VIDA & CONSUMO**

O questionamento “por que será que tem que ser desse jeito?” é tradutor de um comportamento não habitual por parte do indivíduo em seu exercício de vida diária: dar-se conta das ações e situações as quais é exposto, vivencia e pratica, questionando-se sobre o *status quo* das mesmas. Este tipo de identificação abre espaço para um entendimento sobre este sujeito como componente crítico, capaz de formular uma perspectiva própria sobre o contexto no qual está inserido no intuito de compreendê-lo e, quiçá, alterá-lo.

As noções de “contextos individualizadores” e “sistema de relevância”, designadas por Gilberto Velho (2008) mostram-se pertinentes a esta análise na medida em que o “contexto” abarca um espectro mais amplo das possibilidades ofertadas ao desenvolvimento de uma determinada forma de vida de um indivíduo, enquanto o “sistema” torna esta gama mais próxima à conduta de vida deste agente empírico, dimensionando suas ações do ponto de vista cultural e simbólico.

Ou seja, de modo interdependente, o referido “contexto” observa o indivíduo biológico como uma unidade significativa, em torno do qual se origina um sistema de relevância. Se o “contexto”, para Velho, focaliza a dimensão cultural e simbólica presente em todos os níveis da vida social, constituindo um sistema cujos componentes travam relações significativas, o sistema de relevância consiste em um campo de domínios já aprovados socialmente e, normalmente, institucionalizados por meio do qual determinado grupo social ordena seu mundo e pressupõe seu estilo de vida: “em função dessas relevâncias, os indivíduos desse grupo social armam suas estratégias de vida, fazem opções, estabelecem *projetos*.” (VELHO, 2008, p. 90, grifo meu).

O termo “projeto” adquire importância por inserir o indivíduo em um contexto de individualização particular: suas atividades sociais exigirão criação e recriação permanente, o que requererá, por consequência, o ajuste permanente de seus valores frente às dimensões e configurações culturais, as quais, por variarem, fazem incidir no próprio sujeito a necessidade de revisão contínua de suas premissas pessoais – do seu sistema enquanto composto por relevâncias privadas.

Analisemos, por conseguinte, como estes “projetos” pessoais são delineados e a importância da trajetória de vida do indivíduo para sua configuração. Apoiando-se no conceito originalmente formulado por Alfred Schutz, Velho (2008) expõe a noção de projeto com uma estratégia humana concebida à luz de um plano com metas específicas. Segundo o autor, o ponto de partida para compreensão deste conceito é a noção de que

os indivíduos escolhem ou podem exercer escolhas. Definido *o que se quer e o que se pretende*, o indivíduo formula um plano e tece estratégias em etapas, de acordo com sua história de vida, para a realização do seu feito, longe de qualquer fixidez, já que o próprio sujeito do projeto pode reconfigurá-lo ou renegociá-lo à luz da realidade e, até mesmo, em confronto com outros indivíduos.

Em toda sociedade existe, em princípio, a possibilidade da individualização. Em algumas será mais valorizada e incentivada do que em outras. De qualquer forma o processo de individualização não se dá fora de normas e padrões por mais que a liberdade individual possa ser valorizada. Quando vai de encontro às fronteiras simbólicas de determinado universo cultural – ou as ultrapassa –, ter-se-á então, provavelmente, uma situação de *desvio* com acusações e, em certos casos, estigmatização. [...] Os rituais são, de certa maneira, um mecanismo para tentar lidar com a permanente ambigüidade de fragmentação individual e totalização social. [...] Logo, a possibilidade da existência de *projetos individuais* está vinculada a como, em contextos sócio-culturais específicos, se lida com a ambigüidade fragmentação-totalização. [...] Quando há ação com algum *objetivo predeterminado* ter-se-á o *projeto*. (VELHO, 2008, p. 26-27, grifo do autor).

Segundo o autor, este processo de individualização atende a limites previamente definidos e manipulados pela conjuntura e contexto social em que o ator social encontra-se, inicialmente, inserido. Este “cenário” será formador e delimitador – seja do ponto de vista histórico ou cultural –, conferindo-lhe um “campo de possibilidades” para o exercício das atividades ou ações que pretende praticar. Neste campo, o indivíduo confrontar-se-á com alternativas, margens de escolha e manobras viáveis para o desempenho de suas atividades.

Velho (2008) ainda analisa os agentes empíricos que ultrapassam as fronteiras culturais, constituindo-se como “desviantes”. E são indivíduos com este perfil que fazem a trama SF avançar. A teoria interacionista do desvio ganhou notoriedade a partir da publicação, em 1963, da obra “Outsiders: estudos de sociologia do desvio”, de Howard Becker, embora o próprio autor destaque que outros estudiosos já tenham desenvolvido, anteriormente, estudos similares.

Becker (2008) alerta que sobre a existência de três concepções sobre o desvio. A primeira delas, mais simplista, o encara a partir do prisma estatístico, designando-o como algo que varia em relação à média; enquanto outra o associa à presença de alguma doença no indivíduo. Do ponto de vista sócio-antropológico é que reside nosso interesse. Segundo esta ótica, o desvio corresponde à violação de regras, ou seja, ao comportamento falho de certos sujeitos empíricos em obedecer a determinadas regras de um grupo social. Deste modo,

a existência de uma ordem moral identificadora de determinada sociedade faz com que o desviante funcione como marco delimitador de fronteiras, símbolo diferenciador de identidade, permitindo que a sociedade se descubra, se perceba pelo que não é ou pelo que não quer ser. (VELHO, 2008, p. 61, grifo do autor).

A narrativa teatral de Ravenhill exhibe-se como transgressora precisamente por fazer do comportamento desviante a norma de conduta dos indivíduos que compõem sua trama, reproduzindo ao espectador atitudes humanas e práticas sociais que não se constituem como referenciais – ou não almejam ser referenciados – por constituírem indícios verdadeiros com os quais a sociedade não quer se confrontar, a fim de não *se perceber* como tal.

Obviamente, estes sujeitos podem ser vistos como integrantes de um mesmo *estilo de vida*, já que este termo designa distintos segmentos sociais que, de modos diversos, estabelecem campos de comunicação específicos para seu entendimento. Por sua vez, o mercado, no papel de instituição social, observa estes segmentos como nichos formadores por consumidores, os quais requerem bens e serviços como forma de legitimar seu pertencimento a um determinado *estilo*, criando, com isso, significações próprias e específicas aos objetos que adotam.

Os novos heróis da cultura de consumo, em vez de adotarem um estilo de vida de maneira irrefletida, perante a tradição ou o hábito, transformaram o estilo num projeto de vida e manifestam sua individualidade e senso de estilo na especificidade do conjunto de bens, roupas, práticas, experiências, aparências e disposições corporais destinados a compor um estilo de vida. No âmbito da cultura de consumo, o indivíduo moderno tem consciência de que se comunica não apenas por meio de suas roupas, mas também através de sua casa, mobiliários, decoração, carro e outras atividades, que serão interpretadas e classificadas em termos da presença ou falta de gosto. (FEATHERSTONE, 1995, p. 123).

Mike Featherstone (1995) associa sua concepção de estilo de vida ao conceito de “projeto” exposto por Velho (2008). O maior mérito de *SF* está na apresentação de sujeitos que tateiam no escuro quanto à construção deste “projeto de vida”, justamente, por pertencerem a uma zona de desvio, cujo horizonte de atitudes não vislumbra o delineamento de projetos pessoais relacionados ao futuro. Por outro lado, o aspecto inovador apresentado por Ravenhill é fazer da inexistência destes projetos uma forma de estilo de vida para seus portadores – gestual que funciona como mecanismo efetivo de transgressão e que assume a condição de irônico na medida em que seus atores sociais espelham e consagram referenciais de uma sociedade de mercado, seja na

comercialização de drogas sintéticas, canais de tele-sexo, uso de roupas de marca ou no consumo de comida congelada, por exemplo.

Possivelmente, a indagação “por que será que tem que ser desse jeito?” quer nos lembrar que, até mesmo no desvio, o consumo apresenta-se como mola propulsora para o desdobramento de ações e para a imputação de significados aos bens em comercialização na sociedade atual.

#### **4 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Há uma potência escondida nas análises sobre cultura de consumo. Se descortinar a sociedade de consumo pode insinuar-se como uma tarefa redundante ou passível de adoção de um viés moralista, a equação (inexata) proposta pelo autor desanda para os excessos provocadores e para a absoluta transgressão. Não que, com isso, a peça renda-se à apelação barata ou à mera verborragia.

Como o exercício consumista mantém-se como o eixo condutor e que confere sustentação à engrenagem narrativa, pontua-se com elementos simbólicos a prevalência de uma sociedade midiática e efêmera, hábil no desenvolvimento de cadeias alimentares, refeições em embalagens individuais, comercialização de indivíduos, drogas e de sexo – seja por meio da prostituição ou de centrais de atendimento telefônico. A glamourização do simulacro é explicitada e ironizada através do seu próprio instrumental: a distribuição gratuita de drogas propicia a *felicidade* dos usuários e a margem de escolha do sujeito resume-se a um dos números do cardápio do McDonald’s.

O entendimento da vida como um negócio é expresso discursivamente e se alia a um gestual de forte apelo imagético, apoiado nas referências a excitação e nas práticas de sexo explícito homossexual. O gozo consumista irmana-se com o gozo sexual e ao corpo é delegada a emblemática tarefa de assumir a condição de *meio* – ora como moeda corrente, ora como escudo ou território sexual. E o sangue jorra quando preciso, a declarar a vitalidade dos seus portadores.

#### **REFERÊNCIAS**

BECKER, Howard. *Outsiders: estudos de sociologia do desvio*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2008.

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

RAVENHILL, Mark. Shopping and fucking. In: \_\_\_\_\_. *Plays: 1 – Shopping and fucking; Faust is dead; Handbag; Some explicit polaroids*. London: Methuen, 2001. p. 1-91.

REBELLATO, Dan. Introdução. In: RAVENHILL, Mark. *Plays: 1 – Shopping and fucking; Faust is dead; Handbag; Some explicit polaroids*. London: Methuen, 2001. p. ix-xx.

VELHO, Gilberto. *Individualismo e cultura: notas para uma antropologia da sociedade contemporânea*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2008.