

BT books

O SAGRADO E O PROFANO NA CULTURA POP

Abner Melanias

*“É que o Sagrado
se tornou hilário”.*

Marcos Almeida

O Sagrado e o Profano na Cultura Pop

Autoria: Abner Melanias

Organização: Rodrigo Bibo de Aquino

Revisão: Alexander Stahlhoefer

Diagramação e capa: Junior Peres

Esse e-book é uma iniciativa do blog BiboTalk.com.br com o intuito de compartilhar conteúdo cristão de qualidade na internet. Ele pode ser compartilhado em qualquer mídia sem aviso prévio, desde que citada a fonte: MELANIAS, Abner. O sagrado e o profano na cultura pop. Joinville: BTBooks, 2013. E-book disponível originalmente em www.bibotalk.com.br

120 Sumário 89

Prefácio	5
Introdução	7
Capítulo 1: Cultura pop e as nuances do sagrado e profano	10
Capítulo 2: A cultura pop, esse demônio	17
Capítulo 3: Crucifixos e um pouco de música	22
Capítulo 4: Procurando o sagrado na literatura pop	29
Capítulo 5: A estética da violência cinematográfica	30
O fim como um começo	43
Referências	48

Prefácio

Mais um texto de crítica à cultura pop. Obviedades. Senso comum. Demonização da cultura. Se você espera qualquer coisa assim deste livro, sugiro que nem comece a leitura. Abner Melanias nos introduz à crítica filosófica da arte, à estética, à antessala da ética com maestria. Sua crítica bem fundamentada, histórica, analítica, é repleta de exemplos tirados daquilo que é por todos conhecido, mas não percebido, e pouco refletido: o fenômeno da cultura pop.

Melanias nos apresenta as estruturas religiosas da cultura pop cuja construção artística prega valores estéticos e formais que imitam a religião e transmitem um novo e crítico código cultural, ao qual, como cristãos, temos dificuldades em lidar. Os valores éticos pregados pela estética pop nos são apresentados através da mediação do rito, por artistas tão performáticos quanto sacerdotes, os quais criam novos mitos fundantes, nos quais somos enredados e no entorno dos quais nos sentimos envolvidos.

“O Sagrado e o Profano na cultural pop” é um convite à repensar os valores daquilo que consumimos como arte. Em tem-

6 O Sagrado e o Profano na Cultura Pop

pos de cultura à la carte, Melanias nos dá boas dicas para a leitura do cardápio pop e a apreciação com moderação e consciência cristã.

Alexander Stahlhoefer

Doutorando em Teologia Sistemática na Friedrich-Alexander Universität Erlangen-Nürnberg, Alemanha, sob orientação do Prof. Dr. Wolfgang Schoberth.
Editor e podcaster do blog bibotalk.com.br

Introdução

O eterno estado de assombro diante da beleza, em sua essência primeira, mais efêmera, nos trouxe a sensação de estarmos diante do que é puro e simples, grandioso e inacessível, sagrado. Entretanto, no momento em que se percebe a experiência diante do belo, imediatamente contamina-se pela qualidade da representação ao concluir ou emitir juízos de valor quanto às características estéticas do dado objeto. A partir da tentativa de síntese em relação à experiência, somada aos filtros histórico-culturais, impostos por tal racionalidade, resulta na tentativa de qualificar ou categorizar a arte e por consequência marginalizar sua faceta mais contraditória e polêmica - a cultura pop.

Os referentes dos principais conceitos de pop não são fechados e ainda geram muitas confusões e discordâncias. Não importa se muitas vezes é usado como sinônimo de “popular” e de “massa”, afinal se a cultura pop não pode se dissociar destes dois conceitos, ela não se restringe a eles. Foi-se o tempo em que o gosto artístico era delimitado por seleção e critérios bem definidos. A frouxidão de critérios aliada à proclamação de que a “elite cultu-

ral" inexistem evidenciam que a questão de gosto (sofisticação) não está mais em oposição ao vulgar, há inclusive uma movimentação de "elevar" o povo, chamado modernamente de "massa", numa clara tentativa de higienizar e *academizar* o termo. Mais que isso, a liberdade da escolha individual - ironicamente muitas vezes obrigatória pelo *hype* de um determinado produto pop - seja em quem produz ou quem consome espelha a fase líquido-moderna fundamentada pela teoria baumaniana. Isso apenas permitiu que tivéssemos uma cultura pluralista, heterogênea e, por este motivo, as características predominantes são: consumo desenfreado, no qual "*eu compro, logo existo*" passa a ser a base filosófica para muitos, que apaga o passado (enquanto valores e legado sociocultural) em troca do que é descartável.

A cultura pop opera numa sociedade não mais pautada por normas, mas por ofertas. Faz uso direto e indireto de um tipo de publicidade sedutora sobrepondo qualquer tentativa de regulação ética. Altera e alterna os desejos e necessidades do público, trocando os itens rapidamente na lista subjetiva de prioridades do sujeito. Essa sensação de variação, de provisório, de mudança constante, de substituição, de transposição é apenas um das faces da moeda pop. O outro lado trouxe alguns dilemas de difícil solução: fazer parte do todo ou individualizar-se? Pertencer ou afirmar-se? O grupo social é determinante ou a autonomia do sujeito prevalece? De toda forma, quando a moeda é lançada, in-

dependente de qual lado fica para cima, em qualquer cenário, a cultura pop fará uso das dinâmicas expostas anteriormente para colocar diante de nós um objeto de interfaces plurais. Os critérios podem e devem mudar dependendo da localização geográfica e, mais que isso, na medida em que há frações no interior do grupo desenvolvem-se múltiplos valores e compreensão simbólica do mundo. Equivale dizer que o sistema de cultura de um povo é o modo como ele assimila ou dá sentido ao que o cerca. A partir do argumento de que *"o homem não somente é, mas interpreta seu ser"* o horizonte de abordagem deste ensaio se dá numa concepção filosófica buscando uma nova orientação, e assim refletir a respeito da própria necessidade do sujeito ou relevância das discussões em compreender a evolução do pensamento sobre a cultura pop através do sagrado e profano.

Abner Melanias

Graduado em Letras com habilitação em língua inglesa e literatura,
editor e podcaster do GraçaCast -www.achandograça.com.br

Cultura pop e as nuances do sagrado e profano

As obras de artes permitem acessar possibilidades emotivas impossíveis de quantificar ou analisar na perspectiva qualitativa, ou seja, o aprendizado advindo da sensibilidade na observação da arte deve ser cuidadoso. A instrumentalização desses afetos para fins religiosos mutilou a relação entre sujeito-objeto artístico. No ocidente, as igrejas ortodoxa e católico-romana empregam com muita ênfase as artes como objetos de transcendência. Já o judaísmo e islamismo limitam as artes figurativas e, em algum momento seus interpretes a demonizam. A obra de arte é obrigatoriamente também um sujeito, pois se comunica, fala à públicos, é mais ou menos profunda, e por isso mesmo fascinante e de alguma forma revela e revela-se.

A busca pelo belo fundamentou por muito tem-

po os critérios e noções da arte como um todo, porém desapareceu no século XVIII vindo a ser substituída por outros estímulos, em grande medida por vieses emocionais, subjetivos. Critérios, tais como, bom-ruim, erudito-popular passaram a mensurar a complexidade estética de uma obra. Para ficar em uma comparação, *Ulisses* de Joyce está para um escritor "menor" em um nível muito mais elevado, mas a obra do segundo provocará experiências tão diversas e plurais quanto à primeira, tornando a distinção de valor entre uma e outra praticamente desonesta intelectualmente. O que talvez diferencie uma produção de outra seja seu contexto de produção e a atribuição de valor a ela, quer seja pelo contexto histórico-social ou pelos interesses de mercado do artista ou de quem o financia/produz.

A arte é artifício, completamente diferente da natureza. Se não houver uma intervenção do homem, não se obtém arte e sim apenas a contemplação do que é real. Ora, qual a diferença entre se observar a natureza numa obra de arte e ela em si mesma, em seu ambiente sem intervenção? É ao artista dada a capacidade de transformar essa natureza num *paraíso artificial*, um artifício para tocar as emoções. Uma ação do homem para sublimar o natural e transcender, enquanto se percebe a limitação de sua natureza decadente e fadada à morte. O engajamento do artista, nesse sentido, é o que manipulará nossos afetos após a primeira experiência diante de uma obra. Isto é, nossa interpre-

tação também está contaminada pela cosmovisão do produtor daquela música, filme, quadro ou no designer de um carro ecológico, tema tão em voga em nossos dias.

O **sagrado**, numa visão secular, diz respeito ao mundo dos seres espirituais, do mal, do bem, seres angelicais, demoníacos, do diabo, de deus, ainda que estas representações se confundam de acordo com o culto religioso. Durkheim pensa, por exemplo, que o sagrado é aquilo que não se pode tocar impunemente. Os seres sagrados são por definição seres separados do mundo natural. As coisas sagradas são aquelas que os interditos protegem e isolam.¹ Sempre encontraremos em todas as culturas, pessoas, objetos, lugares, tempos, ocasiões, cerimoniais, rituais que representam a relação do sujeito com o sagrado. Já na pós-modernidade, a questão do sagrado é de foro íntimo e dependerá absurdamente do ponto de vista, ou melhor, da interpretação dos *sinais* dos deuses em favor dos homens. Um exemplo é o texto bíblico: para aqueles que professam a fé de que a bíblia é a própria palavra de Deus não há dúvidas quanto ao caráter sagrado deste. Porém, para budistas que não usam o mesmo texto para o exercício de sua espiritualidade, isto diria respeito apenas à verdade dos cristãos, evangélicos ou católicos. Nesta visão pós-moderna, a crença no Deus que enviou um filho primogênito para redimir a humanidade decaída é, para muitos, apenas superstição.

Na consideração da neutralidade das forças espirituais está o maior equívoco de quem pretende adentrar ou estudar o universo espiritual e sua relação com a cultura e mais precisamente, as artes.

A realidade espiritual dessa forma requer um discernimento sobre as intenções dos lados desse sagrado. O divino e diabólico, o bem e o mal, não são apenas malabarismos teológico-dualistas, antes apontam para um universo sobre Deus ou diabo, Luz ou escuridão. O sincretismo religioso, sob os quais flertam artistas produziu erros crassos no entendimento sobre a identidade, caráter e moral do que se produz em termos de cultura pop e a arte em geral. Quando denominamos apenas como “cultura” todas as manifestações religiosas de uma sociedade sem levar em consideração heranças histórico-sociais excluimos o risco de tomar como neutras as influências positivas ou negativas desta ou daquela expressão religiosa.

Desde tempos imemoriais, como propõe Nilton Bonder, o ser humano acredita na existência de algum segredo ou alguma lei universal que lhe permita desfrutar de riquezas, poderes, sabedoria e sucesso². Portanto, a manipulação de espíritos, divindades, orixás ou o próprio Deus não passa de um entendimento errôneo sobre esse poder sobrenatural que serviria aos desejos humanos. A dimensão do sagrado ultrapassa os palcos das igrejas ou os terreiros de umbanda. Investigar a produção da arte ou

cultura pop sob esse viés já desnuda uma intenção dualista, de opor o sagrado a algo que não se pretende ser.

A compreensão do papel do **profano** se apoia nessa dualidade com o sagrado. Enquanto a realidade não natural, extraordinária, transcendental ou metafísica abarca o conceito do sagrado, o profano é o processo da análise do natural, normal, do biológico, fisiológico, em suma, da natureza. Mircea Eliade apresenta algumas prerrogativas de se pensar o sagrado em seu caráter metafísico, isso porque a manifestação da entidade sagrada - Deus ou a Natureza - implica diretamente a crença nesse deus. A esse conceito o autor denomina hierofania que englobaria as manifestações do sagrado desde um objeto à encarnação de Jesus Cristo³. A dessacralização ou o profano demonstraria a experiência do indivíduo não-religioso (ou apegado às práticas religiosas nas sociedades modernas puramente existenciais e descentralizadas) pensar ausência da figura de um ou outro deus.

Enquanto o sagrado norteia e regulamenta as sociedades, o profano subverte as regras. Os fenômenos sociais operam não com a ausência do profano, antes o utiliza para autenticar o *mito*, o *rito* - como alicerces da cultura e da ordem social - e o *interdito*, ou tabu, se mostrando como o modo de uma sociedade evitar as crises. O profano opera como falso negativo apenas para que seja justificado como sagrado (o mito e o rito) e assim edificar os alicerces morais, espirituais, estéticos de um determi-

nado grupo. Porém, o que é profano em dado momento pode vir a ser sacralizado. Matar, mesmo que com justificativas - de roubo de propriedade à legítima defesa - ainda é considerada pecado grave contra Deus ou entidades protetoras, até que o líder religioso dê ordens para que seja realizado um sacrifício de purificação usando como bode expiatório uma criança (no caso da indígena em má-formação) ou de um homem que infringiu as regras da tribo. Girard entende que nos rituais, a violência do sacrifício gera o sagrado e sacraliza a violência, transformando-a em purificadora, fazendo uso da violência impura (profana) para expurgar, exorcizar⁴.

Os limites entre sagrado e profano, tão bem definidos na Idade Média, já não são possíveis de erigir no presente século. Não se trata de defender os abusos ocorridos neste período histórico, apenas frisa-se nele a facilidade de separação entre os dois conceitos. A herança dessa tentativa de categorização encontrou seu lugar quando se passou a usar *secular* para definir o que não é sagrado. As tensões entre estas duas esferas, ao contrário do que pensam muitos intelectuais, não tem nada de novo. Para um exemplo claro, no segundo século, Clemente de Alexandria já mostrava extrema antipatia pelos instrumentos musicais no culto sagrado⁵. Em *As formas elementares da vida religiosa*, Durkheim afirma que não existe nada que seja essencialmente sagrado ou profano. A diferença entre um e outro está relacio-

nado à sua finalidade social. Afirmações como esta só podem ser analisadas se contrapostas às condições sociais (classe social), culturais (etnias), identidades religiosas (valores), de gênero (homens e mulheres) e de regiões. Enquanto fenômeno global, a cultura pop possui em sua essência a pluralidade necessária para servir de objeto de análise quanto ao sagrado e profano.

A cultura pop, esse demônio

Um absoluto cuidado é requerido de quem tenta estudar ou somente entender as tramas que compõem o tecido cultural mais

grosso para análise de um recorte específico (o pop) e ainda exige um zoom específico para se compreender onde o nó foi dado. Num contexto em que tudo se torna mercadoria, a cultura pop é estigmatizada por sua pobreza estética ou impossibilidade de se tornar clássica, no sentido de permanência. Adjetivos depreciativos enfeitam artigos, livros, debates e opiniões eruditas sobre os efeitos maléficos da cultura pop sobre a produção cultural de nosso século. É justamente a falácia acadêmica que opôs a arte moderna ou modernista à arte pop, num movimento consciente de desqualificação da segunda em relação à primeira.

Denominar “popular” o que se produz para as

massas e com caráter acessível é sintetizar rasamente o movimento que bebeu do *dadá* e *surrealismo* e que, mesmo depois de décadas parece se renovar com a força provinda das indústrias culturais ao redor do mundo. Talvez a infame Fonte de Duchamp, um urinol de porcelana que ele assinou e submeteu à *Society of Independent Artists* de Nova Iorque, em 1917, tenha revelado as técnicas a serem utilizadas pela cultura pop, anos depois. É, portanto, nos anos 50, que por meio do trabalho de Jasper Johns e Robert Rauschenberg, o caminho para Pop Art é aberto. O que viria a diferenciar esse recente movimento não eram seu esmero estético ou as técnicas apuradas de artistas como Bruce Conner, Edward Kienholz ou Arman e Niki de Saint-Phalle, e sim a proximidade com a vida, mais precisamente a cotidiana, aquela desprovida de pretensão que não fosse funcional.

A promessa do radicalismo surrealista deu lugar a um tipo de arte voltado às complexidades do simples, da decadência do urbano, dos objetos seculares elevados do esgoto às paredes dos museus como expressionismo intelectual pop.

Os contornos mercadológicos da cultura pop não são nem um pouco atuais, e é por isso mesmo motivo que os intelectuais torcem o nariz. De acordo com McCarthy, precursores da Pop Art tais como Hamilton e Warhol não só estavam familiarizados,

mas à vontade no mundo da produção e do consumo pós-guerra. A produção desses e de outros artistas autorizavam ou legitimavam o consumo de mercadorias, e a própria arte incluída⁶. Há, porém, acadêmicos que diriam que se a cultura é o que escapa ao desgaste do tempo criando obras eternas, a cultura de massa não merece o nome de cultura⁷. Dessa forma, indissociável da arte pop está o apelo pelo consumo. A natureza dual do movimento artístico ainda encontraria inúmeros obstáculos. Conceitos-base que ainda ressoam em nossos dias, tais como *cultura* de massa, gosto popular, o *kistch*, por muitos tempos secularizados pelas belas-artes, se tornariam os motivos para que as produções de artistas, como Blake, Lichtenstei, Rosequist e dos já mencionados Hamilton e Warhol, alçassem status e longevidade.

Esse produto americano, calcado no realismo, subverte os objetos da sociedade de consumo transformando-os em arte elaborada. Não se trata de apenas recortar um mictório ou uma lâmpada de seu ambiente e apresentá-lo como arte, e sim, na atribuição complexa da representação e reelaboração do significado desse objeto. O objeto da sociedade de consumo pode ser descartado, já ao objeto de arte atribui-se um valor que torna impossível seu descarte. Isso indica que a arte por si só é desprovida de significado, e somente ao ser interpretada adquire valor. Inicialmente destinada a uma geração predominantemente jovem, com seu cotidiano trivial, focada nos hábitos de consumo, a cul-

tura pop passou, ao longo dos anos, por uma simbiose. Como afirma Behrens, a subcultura precisa da cultura dominante como meio. A cultura dominante precisa do conteúdo da subcultura para legitimar a sua própria função⁸. As oscilações nos códigos e nos mecanismos de distribuições dos produtos pop já são características suficientes para estudos profundos, como a questão da imagem, por exemplo. O conceito de imagem pode ser definido como Brecht propôs: um complexo constituído de gestos, de mímica e afirmações que uma pessoa (ou várias) direciona(m) para outra pessoa (ou várias)⁹. A utilização de Brecht é proposital aqui para questionar o que é encenação e autoafirmação neste contexto. Enquanto se define, o elemento da sua própria biografia não consegue equacionar o que é exposto ou realizado, ou atuação e desempenho.

Uma comparação parece descrever a influencia da cultura pop: se no ocidente a tradição judaico-cristã fracassou em integrar a vida moral num sentido global, a cultura de massa - predominantemente a norte-americana - avançou no processo de civilização cultural ao utilizar ferramentas como a música, o cinema, a literatura, os quadrinhos e produtos gerados a partir desses. Desenhou-se um mundo irracional-imaterial em que os símbolos, os significados e o imaginário social passaram a dimensão planetária, veiculados às telas, do cinema, televisão, computadores, tablets e celulares.

A cultura pop é a responsável por criar uma nova mitologia, com estereótipos de heróis e suas jornadas, substituindo os deuses do passado por celebridades e estrelas de cinema.

Apesar das diferentes culturas, o anseio consumista “artificialmente” gerado no homem é uniforme em todas as sociedades.

Essa desorientação cultural gerou um sujeito cheio de incredulidade e de ceticismo. As Igrejas há muito, já não conseguem regular as crenças e práticas comuns. Esse mal-estar da civilização não possui nada de novo, sendo inclusive objeto de estudo de Rousseau a Nietzsche, passando por Tocqueville e Heidegger. De acordo com Lipovetsky, três séries de fenômenos servem de base para uma análise da cultura. O primeiro tem a ver com a dimensão econômica da cultura, que deixou de ser marginal e passou à centralidade. Em segundo lugar, no momento em que o capitalismo absorve a esfera cultura, demole as fronteiras simbólicas que hierarquizavam a alta e baixa cultura, a arte e o comercial, o espírito e o divertimento. Em terceiro lugar, a comercialização exponencial da cultura está cada vez mais politizada, conflituosa e trágica¹⁰.

Crucifixos e um pouco de música

Na segunda metade da década de oitenta, a sociedade norte-americana assistiu as “aventuras” de um garoto dentro de uma casa de shows burlescos ou *pornográficos*. Targas pretas nas fotos das mulheres expostas ao menino escondiam dele a nudez, mas quem assistia tudo via. O prêmio do menino é um “selinho” de Madonna no final do vídeo de “*Open your heart*”. A estética inaugurada por ela viria a guiar a produção de cantoras-clones, em roupas minúsculas ou até mesmo sem estas, fabricadas pela indústria pop décadas mais tarde. O ícone pop, representado por Madonna, abarca uma série de atitudes aparentemente libertárias e que no fim das contas, amplia a gama de produtos ligados a ela: clipes, álbuns, propagandas entre outros itens. A bandeira da subversão que defendeu durante anos

fez com que Madonna, a profana, encarnasse o diabo a ser combatido pelos conservadores ou aqueles que possuem uma ética e moral cristã.

É praticamente impossível pensar em fenômenos pop da música sem mencionar o papel da Music Television (MTV) ao ser ponte do som para a imagem. Vídeos curtos, edição acelerada, imagens sobrepostas, coreografias e performances de ídolos pop, em que Madonna reinava, eram características peculiares daquela época. Por isso, o que temos, para além de uma análise puramente religiosa a respeito do tema, é a percepção do elemento mercadológico acima de qualquer regra moral ou ética estabelecida ao longo da história. A divulgação midiática de clipes representou apenas mais um produto da indústria pop, porém foi comercializado com ares de profano, afinal o uso de vários crucifixos por Madonna, num primeiro momento, deslocou a força simbólica original do objeto. Ao invés de se encarar apenas como profanação ou apropriação dos símbolos religiosos, há que se verificar a potência do mercado cultural americano e que viria a se tornar território global. Inicialmente, a indústria cultural/pop nada tem a ver com a grave crise ética (ou de valores) que já sofria a sociedade americana quando do surgimento de Madonna. O niilismo, à que Nietzsche¹¹ se referiu, pode ser uma ferramenta para entendermos o movimento da cultura pop ao pensarmos que ela se alimenta da decadência de valores, da corrupção dos

costumes e na morte de Deus, portanto do sagrado em sua forma personalizada.

Não se quer aqui negar ou aderir a Nietzsche, embora seus estudos no campo moral, metafísico e religioso não dê algum parâmetro para se entender como é que a cultura pop viria a brincar com os objetos do cristianismo. Ao profanar a imagem de Deus em cliques como *"Like A Prayer"*, em que simulam amor inter-racial com a figura do que pode ser o Cristo,

não temos mais a cultura pop se apresentando como questão ontológica, mas que se cria e recria com base na interpretação e posicionamento que os sujeitos têm ao se relacionar com o sagrado.

A primazia do indivíduo, a autonomia religiosa e a pluralidade de expressões religiosas são apenas as tramas do tecido multicultural do pop ao redor do mundo. Hall¹² admite que a identidade se perfaz numa "festa móvel", formada e transformada continuamente em relação às maneiras pelas quais somos representados e tratados nos sistemas culturais que nos circundam. Dessa forma, o sagrado e profano não podem ser analisados em separado e nem mesmo a indústria cultural e o mercado religioso podem ser demonizados, afinal dentro deste está também o gospel, segmentação para os cristãos ou evangélicos. Um rápido resumo poderia identificar no declínio dos valores ético-

-morais de uma sociedade o ponto de partida para a profanação do sagrado.

A banalização dos objetos religiosos e sua manipulação para fins mercadológicos é apenas o início de uma compreensão maior sobre a profanação, talvez até mesmo o pop seja a profanação da cultura. Outras representações icônicas, tais como David Bowie, Ramones, Michael Jackson e Elton John, entre outros, povoam o imaginário pop, isso porque a forma como se portam diante das câmeras e os símbolos a eles atrelados formam as imagens da sociedade do espetáculo de Guy Debord¹³.

A cultura pop é capaz de construir mosaicos de referências partindo de signos previamente conhecidos. Trata-se de transmutar o arquétipo de conteúdo para forma. Historicamente, o arquétipo, como bem construiu Jung¹⁴, ressurgiu espontaneamente em qualquer tempo e lugar. É dessa fonte que bebe as indústrias de massa ao ampliarem o campo da música para a mídia audiovisual (num processo de comunicação extremamente elaborado) e criar e recriar as figuras arquetípicas. Podem parecer elementar, os princípios de signos que acionam o consciente coletivo, entretanto o espetáculo é o relacionamento do homem com sua imagem. A simulação e encenação da realidade, como propôs Debord, transformaram-se em performance midiática em que a retórica dos movimentos iconográficos (corpo e voz) se sobrepõem às outras formas de linguagem. O resultado está na

substituição da arte pela performance em um modo de se portar, ou a chamada atitude ou estilo de vida, que virá a ser copiado por cada geração seguindo os passos de seu ídolo. Sim, ídolo, porque o artista pop assume este papelao concentrar em sua imagem a concepção do assombro, do mistério, do tremendo e fascinantes. Há uma sacralização do ídolo em um “centro organizador” na vida do adorador ou mais apropriadamente, do fã. Não à toa, as indústrias de massa sugam os recursos financeiros de um fã, porque este pretende prover a relação transcendental com o ídolo por meio de objetos de consumo: cds, dvds, shows, clipes, e toda forma midiática que reforce esses traços de algo sagrado.

A utilização do exemplo de Madonna, talvez banal para muitos, é violentamente precisa ao ilustrar o que temos no final da primeira década do novo milênio: o *efeito GaGa*. Stefani Joanne Angelina Germanotta - artista que atende pelo nome de Lady GaGa - está longe de ser original, antes que ela surgisse muitas outras tentaram herdar o trono de Madonna, a exemplo de Britney Spears. Com efeito, GaGa não quis apenas a herança ou fórmula de sucesso de sua antecessora. Utilizando as mais sofisticadas estratégias de marketing e publicidade foi além ao beber das fontes de Andy Warhol, Bowie e Elton John. Como bem definiu Plagenhoef¹⁵, GaGa é o perfeito ícone pop do século XXI – uma pessoa comum disposta a manipular a si própria no que for preciso e a qualquer momento para ser uma estrela.

O significativo clipe de "*Poker face*" pode servir aos propósitos da observação crua por trás desse produto americano. De modo dionisíaco, diversão e sexo pautam a atitude da mulher que deve atrair e dominar os homens mantendo a mesma fisionomia que um jogador de pôquer impassível. Nada em GaGa é fora de propósito. Há uma consciente manipulação da ordem do simbólico para explicitar a temática sexual, no que é auxiliada pelos figurinos, dançarinos e a letra repetitiva. A performance midiática dela se assemelha à cerimônia religiosa, que é o fundamento ou base qualquer rito, no sentido de tornar-se repetitivo, padronizado e formal. A repetição à exaustão do já citado clipe é uma remissão mística, ao mediar por objetos e gestos no campo expressivo-simbólico a relação do adorador e seu ídolo. Nessa estética pop esquizofrênica elimina-se a linha que separa o passado histórico (Madonna) para uma sobreposição (GaGa) que rompe com um amontoado de regras já solidificadas pelo primeiro visando isolá-lo, esvaziando seu significado ou relevância atual. O elemento fundamental aqui são as fronteiras entre o sagrado e o profano que praticamente inexistem do ponto de vista espiritual ou místico no objeto em si (GaGa). Isso porque a penetração do mercado ou seus propósitos torna a distinção problemática. E ainda que houvesse tempo para um aprofundamento sobre a tradição judaico-cristã na experiência histórica ocidental, no máximo conseguiríamos uma contextualização canhota.

A capacidade de um dado grupo social em remodelar e inovar a base religiosa preexistente, tida como patrimônio comum, se dá nas relações, diretas ou indiretas, dessa sociedade com outras organizações sociais. Portanto, o sistema religioso perpassa por movimentos de assimilação cultural que não ocorrem linearmente, e sim de forma dinâmica. Dessa forma, a cultura pop alterou diretamente o conceito de sagrado e profano na medida em que se utiliza dos signos simbólicos para remodelar, constantemente, os padrões de consumo.

Procurando o sagrado na literatura pop

Considerada por grande parte da crítica literária como a obra máxima do segmento “literatura fantástica”, *O Senhor dos anéis* representa bem o papel de um produto pop, consumido em todas as suas facetas - sejam livros, filmes, brinquedos, jogos. Ao mesmo tempo pode ter seu argumento discursivo-narrativo interpretado como uma grande crítica de Tolkien à modernidade, à sociedade industrial e curiosamente à massificação da produção, dado o contexto social e a biografia do autor. Não se trata de diminuir a obra tolkiana, entretanto há elementos, ambientes, personagens e valores para suportar essa afirmação. Para Curry, existe uma leitura da obra de Tolkien como crítica à modernidade, entendida como capitalismo, Estado-Nação e ciência moderna, daí sua necessidade de recuperar valores pré-cristãos. Inspi-

rados nas obras de literatura medieval, como os romances cortesões e as canções de gesta, os escritores desse tipo de literatura estabeleceriam uma literatura com fins de exaltar virtudes e valores na formação cultural da cristandade. Cabe aqui, contudo, um olhar sobre a atual produção da literatura fantástica, num recorte brasileiro, em que pouco se percebe dessa crítica acentuada sobre o contexto atual. De um lado, todos os números apontam para o sucesso de público dos livros e sagas, e por outro o que de fato essa literatura faz é aumentar a lacuna a ser preenchida, por mais e mais livros, nas próximas décadas.

Retomando a questão tolkiana, temos a trilogia de *Senhor dos Anéis* que narra a história de Frodo, um hobbit, que tem a missão de destruir um anel - grande ameaça para os habitantes da Terra-Média - no único lugar onde isso pode ser realizado, isto é, nas Fendas da Perdição, onde se concentram as forças do mal do mundo fantástico criado pelo autor. Em *O Senhor dos Anéis*, a jornada do herói, o dilema do mal, do sofrimento, estão ali para resgatar, de forma fantástica, os valores esquecidos como coragem, justiça, esperança. No olhar de Duriez¹⁶, quanto mais tempo a história perdurar na nossa mente, mais real ela acabará tornando a própria realidade. A convergência do fantástico para o real assume outros níveis quando ponderamos o mito no cerne do cristianismo em sua peculiaridade de pretender à realidade histórica. Entendido como uma narrativa de criação do mun-

do ou de algum fenômeno natural, humano ou sobrenatural, o mito é uma constante em todas as religiões, de acordo com Crotto. Por sua vez, Lewis, amigo de Tolkien, entendia que o mito poderia conter uma espiritualidade mais consistente do que a religiosidade confessa¹⁷.

O jogo de espelhos, no âmbito do sagrado é posto: a mitologia carrega uma verossimilhança com a verdade divina e eterna, porém não é mais ou menos valiosa do que a narrativa bíblica. Para o leitor crítico, há o requerer de um discernimento sólido a respeito do conceito de bem e mal - do qual se fundamenta a mitologia - para não cair na armadilha do maniqueísmo da cultura pop de atribuir a ambas o mesmo potencial de força e influência numa simetria mística. É justamente o oposto que acabando produzindo o produto pop que se tornou a obra de Tolkien. Os arquétipos positivos e negativos parecem esconder toda a qualidade da discussão ético-moral que o autor inicialmente sugere: são os insignificantes hobbits que dão os maiores exemplos de comportamento e atitudes num cenário de seres cruéis e entregues à maldade, a propósito. Essas camadas teológicas, além de requererem uma vasta investigação, podem ser notadas por um leitor mais atento, porém é quase silenciada pelo produto pop transposto para o cinema. O que se tem na leitura de *O Senhor dos Anéis* é uma experiência incomum, talvez daí resida sobre ela o predicado de obra máxima, com uma linguagem projetada

exclusivamente para a narrativa, além de sonoridades e sentidos tão amplos que só se dão na relação leitor-livro. Muito embora, há que se fazer *mea culpa*, ao creditar à obra cinematográfica a função de trazer novos leitores ao universo tolkiano, este não é o mote desta crítica.

Uma preocupação é levantada quando percebemos críticas especializadas ou mesmo as opiniões livres em blog, vlogs e afins. Adificuldade está na utilização do método *monomítopo* de Joseph John Campbell, também chamada de *jornada do herói*, para uma análise de *O Senhor dos Anéis*. O esqueleto narrativo de jornada cíclico-mitológica sob o qual se apoia grande parte da literatura fantástica traz em sua intenção uma problemática: reduzir o plano redentor de Deus em seu Filho à uma jornada do herói. Ou seja, ainda que haja boa intenção em fazer uso desse método de análise, a figura de Cristo passa tão somente de uma entre tantas outras mitologias que todo grupo social possui, desde as eras mais remotas para justificar seu código moral-ético. Justamente Tolkien é quem afirma que ao produzir um mito, praticando a "*mitografia*", e povoando o mundo com elfos, dragões e duendes, um contador de histórias (...) está realmente cumprindo o propósito do Deus, e refletindo um fragmento es-traçalhado da verdadeira luz¹⁸.

Exageros comuns ao criticar teologicamente a obra de Tolkien são propor questionamentos como "*O sofrimento de Fro-*

do representa o de Cristo?" ou *"O sacrifício de Gandalf tipifica a crucificação"*. Na cultura pop, tramas reais ou fictícias, as crenças e os fenômenos da natureza, enigmas naturais ou sobrenaturais misturam-se com frequência às explicações míticas. Contudo, como quer Lopes, ao estudar a mística dos contos de fadas, essas coisas de fato se tornaram entrelaçadas – ou talvez elas tenham sido separadas há muito tempo e tenham desde então tateado vagarosamente, através de um labirinto de erro, de confusão, de volta à re-fusão. Ora,

o uso de signos religiosos e sagrados na busca por encontrar Deus na literatura fantástica tem como resultado uma fé que mistura mitologia, filosofia, literatura num mesmo caldeirão em um movimento de contemporização da mensagem divina travestindo-a de imaginação e fantasia.

Por outro lado, ao sentir-se parte de algo sagrado ou em contato com algo dessa grandeza, ainda que pelas linhas e versos do livro, estaríamos por experimentar a condição criadora de Deus nas artes.

Não à toa, mas servindo a interesses puramente comerciais, livros de apoio do tipo *"Descobrimo Deus em..."* surgem para a permanência ou manutenção do sagrado simbólico na esfera midiática na medida em que a indústria cultural absorve es-

ses elementos da cultura e reorganiza-os conforme suas regras e parâmetros. O que Maffesoli chama de *"re-encantamento do mundo"* em oposição ao conceito de Max Webber do *"desencantamento do mundo"* pode ser percebido em *O Senhor dos Anéis* como produto pop, em que os elementos arcaicos são esmagados pela repetição e produção em série, levando ao errôneo entendimento de que se resgatou o equilíbrio perdido ou os valores morais de uma época idealizada. Todavia, essa "recuperação" dura somente o tempo que se gasta para consumir a trilogia de livros ou a interminável saga cinematográfica.

Neste re-encantamento, pelo viés da imagem mitológica, a função agregadora da cultura pop é realizada. Num dado momento, espectadores, distantes geograficamente, compartilham emoções e a espera pela continuação do filme/livro é igual a um transe coletivo, como se estivessem participando de um ritual ou cerimônia estruturada pela indústria cultural para fazer valer cada centavo depositado na experiência. Nessa catarse coletiva o ritual é implícito, não requer grandes justificativas e acabam por transformar o próprio espetáculo midiático em rito que por sua vez reforça os vínculos sociais, segmentado por nicho, passando pelo universo simbólico da linguagem e códigos.

Essa sensação de pertencimento, que antes ocorria nas igrejas e templos, pode agora ser experimentada numa sala de cinema com ferramentas transcendentais como 3D ou IMAX.

Como na síntese de Maffesoli: À maneira do maná para as tribos primitivas, emana do objeto televisão uma força imaterial, que assegura a coesão das tribos pós-modernas¹⁹.

De forma simplificada, temos como rito profano aquele que se realiza e tem prazer em sua intensidade emocional e, enquanto produto pop, a literatura fantástica preenche os requisitos de ser nela mesma a própria satisfação, por mais que se utilize de metáforas cristãs e comparações messiânicas. Com efeito, o rito iniciasse localmente e torna-se global com as ferramentas de promoção das grandes indústrias culturais. Grande parte da confusão está em tomar o imaginado ou simbólico por real e empírico. Num movimento lúdico, os grandes mitos são repensados, na lógica da cultura pop, para funcionarem como substrato do que de fato é a arte e a cultura de uma dada sociedade.

A estética da violência cinematográfica

A banalização da violência somada à complacência distraída do telespectador produziu terreno fértil para que a cultura pop pudesse, por meio do cinema, elevar ao status de arte a violência. Obviamente, muitos artistas ao longo da história flertaram com essa estética, ainda que não carregassem nas tintas. Sobretudo, a partir da década de noventa, isso ficou evidenciado como marca registrada de diretores como Quentin Tarantino e David Fincher. A estética da violência, além de uma série de imagens editadas em ritmo acelerado com trilha sonora em decibéis absurdos, não é apenas uma opção estilística. Ao obscurecer a realidade imediata (do material, do fato em si) amplia a noção de que a violência é legítima e até mesmo pode ser usada para atingir fins nobres.

René Girard entende que o conceito mais primitivo do sagrado tem a ver com o sacrifício e da noção de morte, portanto violência. Dessa forma, a morte real ou simbólica sacraliza o bode expiatório. Para o filósofo francês, a violência constitui o verdadeiro coração e alma secreta do sagrado. O que se quer aqui não é responsabilizar a cultura pop ou as mídias pela violência, muito pelo contrário. A cultura pop, de forma rasa, é um reflexo da sociedade contemporânea. Uma fotografia que passou por inúmeros filtros distorcidos para chegar ao produto que consumimos. Este processo permite a própria fundação da cultura.

O sujeito, saturado por toda sorte de informação que o viola diariamente, têm, em filmes que se utilizam da estética da violência, a condição de expurgar suas emoções e participar do ritual em que simula a violência que está contida nele.

A realidade objetiva está dos dois lados, o real (da vida do espectador) e do ficcional (da obra cinematográfica). Assim estabelecida, cada noção só se fundamenta em sua passagem para o oposto: a realidade surge no espetáculo, e o espetáculo é real. Essa alienação recíproca é a essência e a base da sociedade existente, como bem expos Debord em *"A sociedade do espetáculo"*.

A estética da violência tem a ver diretamente com os cóni-

gos de moralidade nas sociedades contemporâneas. Um exemplo da dinâmica dessa moral é o *“Clube da Luta”* de David Fincher. Na Inglaterra, houve censura de algumas cenas pela BBFC (British Board of Film Classification), órgão que classifica as faixas etárias. Nos EUA, grupos conservadores organizados trataram de protestar contra o que chamaram de “culto à violência”.

Visto por alguns como *“Laranja Mecânica dos anos 90”*, *Clube da Luta* já iniciasse vertiginoso, cruel, como uma pistola automática na boca de Jack, vivido por Edward Norton. Jack (Norton) é um executivo jovem, trabalha como investigador de seguros, mora confortavelmente, mas ele está ficando cada vez mais insatisfeito com sua vida medíocre. Para piorar ele está enfrentando uma terrível crise de insônia, até que encontra uma cura inusitada para o sua falta de sono ao frequentar grupos de autoajuda. Nesses encontros ele passa a conviver com pessoas problemáticas como a viciada Marla Singer (Helena Bonham Carter) e a conhecer estranhos como Tyler Durden (Brad Pitt). Misterioso e cheio de ideias, Tyler apresenta para Jack um grupo secreto que se encontra para extravasar suas angústias e tensões através de violentos combates corporais²¹.

Por ser considerada uma experiência traumática, *Clube da Luta* não é recomendável à todos os públicos. Da mesma forma que *Laranja Mecânica*, de Kubric, também não é uma recomendação de entretenimento para toda a família, mas ambos podem

ser subversivos e considerados obras de arte ao mesmo tempo. E como produtos emblemáticos da cultura pop passam a ser sacralizados, considerados purificadores, segundo a teoria girardiana da religião e da violência. Ao apresentar-se como experiência catártica, o espectador perde ao longo da exibição a sua identidade. Passa a assumir ele mesmo o papel de ator nesse espetáculo midiático e a salvação pessoal é conseguir chegar ao fim da experiência mais leve, como num transe religioso. Se as regras sociais impedem o sujeito de matar alguém (seu desejo oculto na segunda natureza selvagem), filmes como *Clube da Luta* permitem a expressão da violência numa simulação brutal na qual o indivíduo purifica ao fim da sessão, a intenção de matar. Fundamentalmente, é preciso reconhecer ou questionar sobre a nossa propensão ou gosto por filmes com esta estética, não que em si sejam algum tipo de mal, porém eclipsam o lado sombrio invisível no cotidiano. A obra de Fincher abre uma zona em que é possível problematizarmos as ambiguidades dos universos sociais que vivemos. Ao assistirmos a violência de ou em *Clube da luta* vimos a nós mesmos.

A indústria cultural e a cultura pop trabalham juntas para absorver os elementos da cultura e reorganizá-los. O que nos interessa em fenômenos pop como *Clube da Luta* é a sua relação com o conceito de profano, ao fazer uso da estética da violência produzindo um ritual de curta duração em que praticamos um

sacrifício simbólico. Seu efeito viciante, com efeito, está na fissura que sente ao não ter imediatamente outro produto/filme para experimentar em tal medida de produção de sentidos. Esse momento de epifania dilui a dicotomia do sagrado-profano ou da realidade-fantasia. Ao experimentarmos um produto como *Clube da Luta*, deixamos de ser corpo para ser olhos e ouvidos, como um voyeur que vê na imagem projetada o desejo oculto. Sim, há um exagero nessa construção, afinal o espectador sabe-se diante de uma tela cinematográfica. Entretanto, o teólogo Joseph Marty²² afirma que não existe vida humana e de fé, sem imagens, pois estas constituem fatores indispensáveis a todo crescimento, não apenas afetivo, mas também espiritual. Dessa forma, o jogo de sombras e de luz, do onirismo, do imaginário e do simbólico ultrapassa os limites do sagrado, não tão delineados assim, como por vezes acreditamos.

Emblemática a cena, quando do encontro entre os dois personagens principais, em que Tyler pede *“Quero que me bata o mais forte que puder”*. Sua justificativa é que não pode morrer sem ao menos uma cicatriz. Atendendo ao pedido, entendendo se tratar de uma loucura, Jack expõe seu lado sombrio e enquanto a câmera se distancia dos dois não temos mais certeza de quem está batendo ou apanhando. Nas sombras, os dois parecem ser um só. Jack e Tyler se tornam rivais devido ao mimetismo do desejo, neste caso Tyler profana a personalidade pacífica de Jack

como que para provar que ela é apenas uma representação, não o que se é. Por outro lado, Jack enquanto objeto do desejo do outro abre mão da violência numa crise mimética: os dois sujeitos são “desejo” um do outro. Girard dá o nome de *double bind* à esta imitação de um lado sugerida e por outro interdita. Dessa forma, não se trata da violência pela violência, ao contrário, é do sacrifício de ambos - já que eles se apresentam como bode expiatório um do outro. Esse movimento é uma forma de coibir, ao menos por enquanto, a violência acumulada dentro de cada um deles. A própria palavra sacrifício significa fazer sagrado.

Essa mesma relação entre Tyler e Jack, a mesma crise mimética, se observa no consumidor e o produto pop. O jogo de sombras, numa sala de cinema, provoca o espectador a se tornar o protagonista ou a enxergar nas nuances de outras personagens a sua própria personalidade. Nesse aspecto, experimenta a mediação sacrificial para ter em troca o apaziguamento, temporário, de sua violência. Ora, o evangelho contrapõe essa noção por ser o maior exemplo que se possa alcançar nessa reconciliação ou apaziguamento sem a mediação sacrificial. Isto porque o Cristo põe fim à crise mimética sem fazer uso da violência, desvelando a estrutura sacrificial da sociedade judaica fundada, em grande medida, na violência. Inverte-se a lógica do bode expiatório, neste caso temos o cordeiro, totalmente inocente, que se apresenta como alternativa à violência fundadora da cultura e explorada,

na pós-modernidade, pela estética pop.

Não se quer, contudo, promover o cristianismo à solução para o caso da violência, o que já se mostraria uma pretensão sem tamanho. Há que se verificar os limites deste e os processos históricos que possuem grande peso na violência social. Não obstante, sua contribuição pode ser bem maior, visto que instaura uma nova dimensão no relacionamento humano, inserindo o imperativo ético na problemática que discutimos. A estética da violência contida nos produtos pop de cinema não faz mais que seu papel ao atuar como apaziguadora momentânea de uma crise que se dá como reflexo das dinâmicas sociais de um dado grupo.

O fim como um começo

Construir uma crítica à cultura pop, sendo esta uma das características de nosso tempo, é uma tarefa extremamente delicada. Considerar apenas a subjetividade no sujeito contemporâneo é incorrer numa análise rasteira, por outro lado não há espaço ou tempo suficiente para dar conta de todos os tentáculos do pop: música, televisão, cinema, publicidade, livros ou mesmo a linguagem. E esta mesma linguagem pop (imediate, cotidiana) cria a sensação de que não é possível respirar fora dessa bolha, visto que tem no realismo sua matéria prima. Sua proximidade com objetos, imagens tão comuns a nós, pode parecer uma via de escape ao *mainstream* para as culturas de massas. No entanto se mostrou, com o tempo, justamente um produto de massificação e viabilizado por essa mesma indústria cultural.

Como seria possível a quantidade de expressões

artísticas sem a utilização das dinâmicas do sagrado-profano? Como escolheríamos entre Rembrandt ou o dadaísmo de Berlim, se este último não existisse? Como identificar as artes que zombam da cruz ou das que fazem uso dela para encher as contas de seus produtores? Essas questões permanecem sem respostas definitivas.

O diálogo com a cultura pop, sem medo dos demônios fabricados por uma religião acéfala, é totalmente possível.

Satanizar tudo que não tiver utilidade eclesiástica ou proselitista é atrofiar a capacidade de selecionar e escolher na prateleira da indústria cultura o que pode ser transcendente, entretenimento fácil ou puro item descartável. Além do mais, há pessoas que não conseguem enxergar os contextos de produção e intenções de uma canção, para ficar apenas num exemplo, de outros que veem apenas isso, uma música, e por vezes é tão somente o que ela é. No caso da música, como afirma Almeida²³, são as próprias canções e não as prateleiras de mercado as verdadeiras detentoras de autoridade para dizer qual o lugar do espiritual na obra de arte. E ainda, deveríamos descobrir logo que se o conceito de secular é *“o lugar onde Deus não é lembrado”*, não existe música secular.

O papa é pop, a música é pop, a literatura é pop, o cinema

é pop. É, mas podem ser também outras inúmeras outras definições. Quando afinal chega-se ao entendimento da lógica de mercado da cultura pop em que arte serve a diversos propósitos seja para a massificação das marcas (Coca, Levi's, Vuitton, Apple, Sony, Nike, Dior, entre inúmeras outras que faz uso dos imperativos publicitários para proporcionar verdadeiros prazeres estéticos) ou a moda, os quadrinhos, os vlogs, blogs, sites, a web como um todo, percebemos a amplidão dos horizontes à que estamos, pretensamente, considerando. Contudo, é justamente esse desencantamento da vida intelectual – o debate de ideias, das controvérsias filosóficas, científicas, socialistas, teológicas – que o produto pop diluiu. Toma-se como verdade a falência das grandes ideologias políticas, e essa desvalorização provoca a grande desorientação no consumo do produto pop. Nem mesmo um ensaio como este não dá conta de pensar a cultura pop para além de apenas três exemplos – Madonna, O Senhor dos Anéis e Clube da Luta – visto a profusão de inúmeras outras representações, símbolos, estéticas e, claro, outras perspectivas de análise, que não o sagrado e o profano. Inicialmente, a despeito da música pop, a utilização do exemplo de *Madonna* é de longe o mais emblemático, do ponto de vista da transgressão orquestrada pela indústria cultural, que manipula signos religiosos em representações imagéticas tão somente para espanto e assombro momentâneo dos conservadores, seguido de aculturação com

vistas ao mercado criado pelo ídolo. Em segundo lugar, “*O Senhor dos Anéis*” aponta para a utilização da literatura fantástica que carrega, em análises forçadamente teológicas, a pretensão de estabelecer uma relação de *igualdade* com o mito, enquanto manifestação do divino. Se encarado assim, como um instrumento que torna acessível o entendimento do sujeito contemporâneo esvazia o caráter artístico da obra e torna-o apenas produto. E por fim, o “*Clube da Luta*” a partir de sua estética da violência versus o sacrifício/expiação para tratar de comutação. Usando uma fala de uma das personagens: “o filme continua e as pessoas na audiência nem percebem”.

Naturalmente, o viés do sagrado e profano, à que se propôs esse ensaio, é apenas uma provocação ao nosso *status quo*, à dificuldade em ultrapassar os limites da dicotomia sacro-secular tão presente nos ambientes religiosos, à distinção acadêmica do que é alta ou baixa cultura (o pop ali incluído), um deboche à sacralização de objetos que se elevaram à mesma importância de ídolos em gesso. Disse Rookmaaker que a arte não precisa de justificativa, mas também perguntou onde estavam os cristãos quando o mundo começou a mudar. Ou melhor, onde estão os cristãos que produzem cultura pop ou que a influenciam?

Minha crença é num transbordar da fé cristã na cultura popular, sem o medo de uma secularização inversa e sem a esquizofrênica mania de querer ganhar a todos, usando *A Mensagem*

como um trator ao passar por cima do contexto histórico riquíssimo da cultura pop e num recorte, da nossa brasilidade. Faço uso das palavras de Marcos Almeida ²⁴ : *“E agora tanto faz o que é sagrado/nada importa/se isso tudo não for antes santificado/bem no interior do meu peito deserto”*.

Referências

1. DURKHEIM, Émile. *As formas elementares de vida religiosa*. São Paulo, Ed. Paulinas, 1989.
2. BONDER, Nilton. *O sagrado*. São Paulo, Editora Rocco, 2007. p. 13
3. ELIADE, M. *O Sagrado e o Profano: A essência das religiões*. São Paulo, Martins Fontes, 2001.
4. GIRARD, R. *A Violência e o Sagrado*. Rio de Janeiro, Paz e Terra, 1998.
5. Disponível em <http://nossabrazilidade.com.br/ao-yago-sobre-as-bases-antes-dos-muros/> em 17.10.2013
6. MCCARTHY, David. *Movimento Arte Moderna: Arte Pop*. São Paulo. Cosac Naify, 2002.
7. ARENDT, Hannah. *La crise de la cultura*, Gallimard, col. Idées, 1972.
8. BEHRENS, Roger. *Pop KulturIndustrie.Würzburg: Königshausen und Neumann, 1996. p. 86*
9. BRECHT, Bertolt. "Über den Beruf des Schauspielers". In: *Werke*, Bd.15, Frankfurt/Main: Suhrkamp, 1967. p.409.
10. LIPOVETSKY, Gilles. *A cultura-mundo: resposta a uma sociedade desorientada*. São Paulo: Companhia das Letras, 2011.
11. NIETZSCHE, *Fragmentos finais. Seleção, tradução e prefácio de Flávio R. Kothe*. Brasília, UnB, 2002.

12. HALL, Stuart. *A questão da identidade cultural*. Campinas-SP: Unicamp, 1998. (Coleção Textos Didáticos-IFCH/UNICAMP, n. 18, p. 11).
13. DEBORD, Guy. *A sociedade do espetáculo: comentários sobre a sociedade do espetáculo*. Rio de Janeiro: Contraponto, 2005.
14. JUNG, Carl Gustav. *Os arquétipos e o inconsciente coletivo*. 2ª ed. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 2000.
15. Disponível em <<http://www.pitchforkmedia.com/reviews/albums/13823-the-fame-monster/>> - Acesso em 20 de novembro de 2011.
16. DURIEZ, C. *The C. S. Lewis HandBook*. Grand Rapids (MI). Baker Book, 1990.
17. LEWIS, C. *God in the Dock*. Grand Rapids (MI). Eerdmans, 1970.
18. Citado por Colin Gunton, Professor de Doutrina Cristã no Departamento de Teologia e Estudos Religiosos no King'sCollege, em Londres. O artigo dele foi publicado primeiramente no *King'sTheologicalReview* (Vol. 12, número 1), em 1989. Incluído como um capítulo em *Tolkien: A Celebration*, editado por Joseph Pearce (Londres: Fount, 1999), pág. 130.
19. MAFESOLLI, M. *O tempo das tribos*. 3ª ed. Rio de Janeiro, Forense Universitária, 2000.
20. GIRARD, R. *A Violência e o Sagrado*. Rio de Janeiro, Paz e Terra, 1998.
21. Disponível em <<http://www.adorocinema.com/filmes/filme-21189/>> Acesso em 18 de outubro de 2013.
22. MARTY, Joseph. *Toward a theological interpretation and reading of film: incarnation of the word of God – relation, image, word*. In: MAY, John (Ed.). *New image of religious film*. Kansas City: Sheed& Ward, 1997.
23. Disponível em <<http://nossabrazilidade.com.br/contandopalavras/>> Acesso em 18 de outubro de 2013.
24. Disponível em <<http://letras.mus.br/palavrantiga/sagrado/>> Acesso em 18 de outubro de 2013.

CROATTO, Severino. *As linguagens da experiência religiosa*. São Paulo, Paulinas, 2001

CURRY, Patrick. *Defending Middle-Earth – Tolkien: Myth and Modernity*. London, HarperCollins, 1997.

LOPES, Reinaldo. *Árvore de Estórias*. Dissertação de Mestrado. São Paulo, USP, 2006.

ROOKMAAKER, H.R. *A arte não precisa de justificativa*. Minas Gerais, 2010.

SHAEFFER, Francis. *A arte a Bíblia*. Minas Gerais, 2010.

