

O REALISMO SUJO NA LITERATURA DE RUBEM FONSECA E A INFLUÊNCIA DA ARTE *POP*

Daniele Ribeiro Fortuna (UNIGRANRIO)¹

Resumo

O presente trabalho aborda a questão do realismo sujo, explicando suas características, seu surgimento e influências. Trata ainda da arte pop, principalmente, no que diz respeito à busca dos artistas – dando ênfase à obra de Andy Warhol – dessa vertente por uma nova forma de se aproximar da realidade, valorizando fontes antes desprezadas, como o lixo, os detritos urbanos, os objetos comuns e elementos da mass media, como anúncios e estrelas de cinema. Por fim, analisa a influência da arte pop no realismo sujo, notadamente na literatura de Rubem Fonseca.

Palavras-chave: Realismo Sujo – Arte *pop* – Rubem Fonseca

O realismo sujo

O termo “realismo sujo” não é novo. Na verdade, a discussão em relação ao tema também não é recente. Parte da crítica já o considera como um rótulo comercial para designar uma geração de jovens escritores americanos e latino-americanos surgidos, respectivamente, a partir das décadas de 1980 e de 1990. Muitos críticos o classificam como uma categoria crítica, uma atitude artística. Os escritores que se referem à sua ficção como ‘realismo sujo’ associam o termo ao abjeto e ao pornográfico, à violência, a uma estética do ‘lixo’, e até a uma tendência ao politicamente incorreto, ao machismo e ao sexismo. Sua literatura é constantemente comparada a autores como Henry Miller e Charles Bukowski, que nos anos 60 despontaram no panorama literário com uma linguagem sexual explícita e chocante.

De acordo com Anke Birkenmaier (2011), o realismo sujo sofreu forte influência do cinema. Birkenmaier considera que, já no final dos anos 60, surgiu o fenômeno do

¹ Daniele Ribeiro FORTUNA, Doutora em Letras (UERJ), professora do mestrado em Letras e Ciências Humanas da Universidade Unigranrio (Duque de Caxias - RJ). drfortuna@hotmail.com

cinema brasileiro do ‘lixo’, emblema de uma sociedade empobrecida e corrupta. Numa fase posterior, nos anos 2000, filmes como *Amores brutos*, *Carandiru* e *Cidade de Deus*, também são, para ela, um exemplo dessa estética. São narrativas que se caracterizam por mostrar uma violência excessiva nas relações interpessoais.

Segundo Birkenmaier, foi nos Estados Unidos que se criou uma definição mais nítida do realismo sujo, a partir da ficção de escritores americanos como Raymond Carver, Richard Ford, Tobias Wolff, entre outros, cujas obras descreviam o cotidiano, em áreas rurais ou em lugares onde a monotonia predominava.

Robert Rebein, em seu livro *Hicks, tribes & dirty realists: American fiction after postmodernism*, traça uma breve genealogia do realismo sujo. De acordo com o teórico americano, o final do século XX testemunhou, principalmente nos EUA, uma revitalização do realismo. Autores como Tom Wolfe passaram a reafirmar sua importância. Segundo Rebein, Wolfe (WOLFE apud REBEIN, Robert., 2001, p. 17-18) acreditava que a cena cultural americana precisava, no final do século XX, de grandes romances, que abordassem a vida contemporânea das grandes cidades, tomando como alicerce principal o jornalismo. E essa necessidade foi atendida com o surgimento do chamado realismo sujo. Seu principal precursor foi Raymond Carver, herdeiro de uma tradição que incluía nomes como Herman Melville, Mark Twain e Jack London.

Foi na Inglaterra que o Minimalismo passou a ser chamado de realismo sujo. A primeira vez que o termo surgiu foi na revista literária *Granta*, editada por Bill Buford. Na sua introdução à *Granta 8: Dirty Realism*, Buford descreve a nova literatura americana como: “a curious, dirty realism about the belly-side of contemporary life” (BUFORD apud REBEIN, 2001, p. 41).

O realismo sujo é também um conjunto de observações de como os personagens se comportam sob determinadas circunstâncias — como lidam com a miséria, com a falta de oportunidades, com o sexo (ou a falta dele) etc. Salientando as diferenças entre os contextos latinoamericano e americano, é interessante notar que o realismo sujo de Charles Bukowski também retrata a monotonia e a homogeneidade da vida contemporânea, detendo-se no fato de que apenas os mais espertos sobrevivem: não existem heróis nem cruzadas.

Na verdade, os chamados ‘realistas sujos’ mantêm uma postura de suspeita em

relação às utopias. Em seu ensaio, Tamas Dobozzy cita Bill Buford, que afirma: “These [dirty realists] authors are [...] suspicious of heroes, crusades and easy idealism” (BUFORD apud DOBOZY, 2001, p. 65). Essa temática também é patente na ficção Rubem Fonseca, como se constatará a seguir.

A arte *pop*

Em seu livro *The return of the real*, Hal Foster analisa a corrente minimalista das neo-vanguardas. Ele afirma que a maior parte dos críticos e artistas dessa corrente se manteve pessimista em relação ao realismo, remanescente da arte do século XIX. De fato, mesmo quando surgia um interesse a respeito do tema, nas décadas de 1970 e 1980, este continuava sendo visto de forma negativa.

Entretanto, desde 1960, outros ramos da arte, como o novo realismo e uma das suas vertentes, a arte *pop*, se comprometeram com a tendência realista. O novo realismo foi um movimento que surgiu nos Estados Unidos entre o final da década de 1950 e início dos anos 60. Em novembro de 1962, a galeria Sidney Janis, em Nova York, exibiu trabalhos de artistas de cinco países, elaborados em um estilo chamado ‘novo realismo’. Brian O’Doherty, um crítico do jornal *The New York Times*, descreveu a mostra como a primeira grande exibição de Nova York, de ‘*Pop Art*’ — um nome considerado, pelos críticos, melhor do que ‘novo realismo’.

Em dezembro do mesmo ano, um simpósio sobre o assunto aconteceu no Museu de Arte Moderna, de Nova York. Os artistas em discussão já haviam recebido várias denominações, como ‘factualistas’, ‘neo-dadaístas’ etc. Porém, o nome ‘*pop art*’ acabou sendo escolhido, porque parecia ser o que melhor descrevia o fenômeno. O termo ‘novo realismo’ passou a ser rejeitado, já que havia sido aplicado a uma grande variedade de movimentos. Naquela época, os artistas começaram a questionar radicalmente a hierarquia dos valores não-figurativos e o expressionismo abstrato — tendência que havia predominado até então — perdeu sua força.

Os novos realistas ou artistas *pop* passam, então, a focar sua atenção para as coisas

do mundo. Começa a surgir uma geração mais impessoal e racional de artistas, que exaltavam o senso do maravilhoso da natureza moderna, apropriando-se de fragmentos do real para fins poéticos e refletindo acerca da autonomia expressiva do objeto:

Os novos realistas consideraram o batismo artístico do objeto como um acontecimento capital e dele extraíram a lição transcendental. Cada fragmento do real e do qual se apropriaram mostrou-se por isso mesmo investido de um potencial de expressividade absoluta e geral, fim e meio de todas as linguagens objetivas. [...] Nascido de uma reação contra o conformismo não-figurativo, sustentado por um método de ação e uma fórmula de sensibilidade, o novo realismo acabou por encarnar em dez anos o início atualizado desse humanismo tecnológico que é a única garantia racional e razoável de um segundo renascimento (RESTANY, 1979, p. 37-38).

Valorizando a técnica, a natureza industrial e urbana, os novos realistas retomaram, com força maior, a ideia do *ready-made*, de Marcel Duchamp, transformando, novamente, objetos em esculturas. Na verdade, foi a partir da obra de Marcel Duchamp que o culto ao objeto tomou impulso. Suas ideias prepararam o caminho para a vertente *pop*.

Muitas vezes relegada a segundo plano pela crítica (se não também pelo mercado), a vertente *pop* é foco de um novo interesse atualmente, porque problematiza as noções reducionistas de realismo e engendra novas abordagens perceptivas do real.

Na década de 1950, o crítico de arte inglês Lawrence Allowey usou, pela primeira vez, o termo *pop art* para se referir a artistas que utilizavam em seu trabalho fontes populares de arte – “popular art sources” (BOURDON, 1989, p. 136) –, como cinema, ficção científica, anúncios, jogos e heróis dos *mass media*.

A arte *pop* busca uma nova forma de se aproximar da realidade, valorizando elementos antes desprezados, como o lixo, os detritos urbanos, os objetos comuns. Seus artistas conferem um novo sentido à natureza, incluindo nela a técnica, a cidade, a publicidade e a indústria, e procuram integrar-se ao real de forma direta e imediata. Cada fragmento do real é valorizado, porque se considera que possua um potencial artístico genuíno. O objeto está no centro dessa vertente e, através dele, pretende-se atingir uma precisão “na apropriação perceptiva” (ATKINSON, 1989, p. 153).

Se os artistas de correntes anteriores, como os cubistas, selecionavam objetos que

eram familiares, íntimos e confortáveis, os artistas *pop* passaram a utilizar coisas também familiares, mas públicas e até perturbadoras, como a sucata e o lixo. Antes ninguém consideraria a hipótese de transformar, por exemplo, uma lata de sopa em uma obra de arte. O objetivo era que arte e vida se transformassem numa coisa só. A intenção era apagar toda a hierarquia entre obras de artes e outros tipos de objetos ou ‘ocorrências’ no mundo. Para o artista *pop*, “os objetos possuem realmente poderes e atributos misteriosos, novas e estranhas espécies de beleza e, mesmo, sexualidade” (SOLOMON In BATTCOCK, 1975, p. 234).

A arte começa a ser vista como uma forma de expandir a experiência de vida, na sociedade tecnológica, e não mais como um objeto que incita estados ‘metafísicos’ ou ‘abstratos’. A arte *pop* baseia-se também no simulacro, principalmente a obra de Warhol, boa parte da qual baseada na imagem que abandona o referencial. Para explicar o que é essa arte ‘simulacral’, Hal Foster cita como exemplo a série “Death in America”, de Andy Warhol, do início dos anos 60, que retrata cadeiras elétricas, suicídios, bombas atômicas e acidentes de carro. A leitura do simulacro do *pop* de Andy Warhol é desenvolvida pela crítica associada ao pós-estruturalismo, para a qual Warhol é *pop* e a noção de simulacro — crucial nessa crítica pós-estruturalista da representação —, muitas vezes parece depender do exemplo do artista americano. Referindo-se a Roland Barthes — segundo o qual “what pop art wants is to desymbolize the object” (BARTHES, R. apud FOSTER, 2001, p. 128) —, Hal Foster acredita que essa dessimbolização do objeto acarreta a destituição da imagem de qualquer significado profundo, inserindo-a em uma superfície do simulacro, sem necessariamente manter algum ponto de contato com a realidade. Nesse processo, o autor/artista também se veria ‘destituído’ de importância – “ele mesmo não tem nenhuma profundidade: é somente a superfície de suas pinturas, sem significado, sem nenhum tipo de intenção” (RESTANY, 1979, p. 155).

E essa atitude também pode ser exemplificada pela a postura de alguns artistas, notadamente Andy Warhol, que repudiava a chamada ‘invenção artística’, copiando rótulos e cartazes de produtos vendidos em supermercados. Ele negava a originalidade e singularidade da arte, criando pinturas e esculturas virtualmente idênticas. Seu interesse pela produção em massa, comércio e dinheiro ficava evidente pela forma como o artista

batizou seu estúdio: ‘factory’. Warhol dizia: “I just paint things I always thought were beautiful, things you use every day and never think about. I’m working on soups, and I’ve been doing some paintings of money. I just do it because I like it” (WARHOL apud BOURDON, 1989, p. 90).

Críticos e historiadores sempre associaram o trabalho de Warhol a diferentes temas — o mundo da moda, das celebridades, a cultura *gay* etc. —, numa integração com a economia dos signos-mercadoria. Sob o ponto de vista de Hal Foster, há uma outra forma de se analisar a obra de Warhol (além de meramente superficial ou engajada; ou baseada no referente ou no simulacro) e essa forma relaciona-se ao choque. Através de sua arte, Warhol se defende do choque que a realidade causa em si mesmo, buscando repeti-lo em seu trabalho.

Se não pode vencê-los, junte-se a eles, sugere Andy Warhol. E assim o artista expõe na obra a compulsão à repetição da sociedade capitalista de produção e consumo. Ao mergulhar totalmente nessa realidade, esta acaba sendo exposta; seu automatismo revelado, através da exemplificação excessiva: “the more you look at the same exact thing, the more the meaning goes away, and the better and emptier you feel” (WARHOL FOSTER, 2001, p. 131).

As primeiras pinturas de Warhol, baseadas em jornais, lidavam com temas ligados a celebridades da mídia, como a família real inglesa e estrelas de Hollywood. Entretanto, em seu terceiro trabalho nesse estilo (*129 Die*) o artista introduziu um assunto que acabou se tornando central em sua arte: a questão da morte violenta e/ou accidental. Warhol abandonou a pintura e passou adotar a técnica de *silkscreen*, processo que possibilitava que ele produzisse mais fácil e rapidamente — “Paintings are too hard”, Warhol declarou em entrevista à revista *Times*: “The things I want to show are mechanical. Machines have less problems. I’d like to be a machine. [...]” (WARHOL, apud BOURDON, 1989, p. 131).

Utilizando o *silkscreen*, Warhol começou a criar obras em série, tendo como tema dominante a morte, principalmente acidentes de carro — “‘I realized that everything I was doing must have been Death’, he told G. R. Swenson. ‘It was Christmas or Labor Day — a holiday — and every time you turned on the radio they said something like, ‘4 million are going to die’. That started it’” (WARHOL, apud BOURDON, 1989, p. 142).

Segundo David Bourdon, Andy Warhol encontrava matéria-prima para seu trabalho em revistas de cinema e tabloides populares. Ele multiplicava em tela fotos mórbidas de acidentes de carro, nas quais apareciam corpos humanos dependurados ou esmagados pelos veículos. Também se detinha em informações divulgadas por jornais, que previam quantas centenas de americanos iriam morrer em acidentes de trânsito, durante os feriados. Tais dados eram publicados, com o objetivo de alertar os motoristas, mas o artista interpretava de outra forma. Ele acreditava que a previsão dessas fatalidades estimulava os motoristas a quererem fazer parte das estatísticas — “when you see a gruesome picture over and over again [...] it doesn’t really have any effect” (WARHOL, , 1989, p. 142).

Morte por suicídio e execuções eram outra obsessão de Warhol, que passou a utilizar fotos de pessoas no ato ou logo depois de terem se matado, e imagens de cadeiras elétricas – consideradas pelo artista como “a typically American way to go” (BOURDON, 1989, p. 154). Ele escolhia uma foto de uma cadeira elétrica vazia, isolada em uma sala ampla também vazia, e a utilizava para produzir e repetir em *silkscreen* um grande número de pinturas.

Em uma mostra intitulada “Death in America”, Warhol exibiu sua série de desastres, juntamente com os retratos de Marilyn Monroe e Elizabeth Taylor, conectando, dessa forma, fama e morte, e esvaziando de sentido a questão do luto e do impacto da morte, e insinuando a fugacidade da fama.

A arte *pop* e o realismo sujo em Rubem Fonseca

Assim como a arte *pop*, o realismo sujo também transforma lixo em narrativa. A violência, o sexo, as necessidades fisiológicas do homem (e seus detritos) são descritos de forma direta, simples, sem subterfúgios, bem como os diversos tipos de indivíduos, considerados, pelo senso comum, como a escória da humanidade. A realidade é apresentada em todas as suas instâncias e em todos os seus aspectos.

A conexão entre a arte *pop* e a literatura não é nova. Daryl Chin, por exemplo, afirma que um movimento similar ao que ocorreu na arte, aconteceu na literatura — “Something similar is happening in avant-garde writing: there is a reductivism to the

surface of experience” (CHIN, 1991, p. 15). A ficção também buscava retratar a realidade, mantendo-se na superfície da experiência humana. A interioridade, os sentimentos, os pensamentos já não tinham tanta importância quanto os fatos. Luiz Costa Lima, no artigo “O cão pop e a alegoria cobradora”, estabelece esta ligação ao analisar a ficção de Rubem Fonseca.

O trauma provocado por esse tipo de literatura não é purificador ou restaurador, mas se constitui, como afirma Costa Lima, em relação à obra de Rubem Fonseca, na “fermentação do próprio lixo” (COSTA LIMA, 1981, p. 147). Da mesma forma que o *pop*, a literatura de Fonseca se utilizaria não só de dejetos, de coisas e fatos corriqueiros da vida cotidiana, para criar sua ficção, mas também da “ampliação dos próprios clichês, do estereotipado das ambições e dos recursos compensatórios, todos eles condensados na ampliação da linguagem banalizada”. Para Costa Lima, “não se sai do banal através de algum dos modos literários valorizados na modernidade, mas, ao contrário, pela própria ampliação do lixo verbal” (COSTA LIMA, 1981, p. 147).

Quando se refere ao que chama de ‘poética da ampliação’, Luiz Costa Lima recorre à pintura *pop*:

De um resultado promissor só nos aproximaremos se cotejarmos a literatura em foco com o exemplo dos pintores *pop*. [...] Coisas usuais, públicas, perturbadoras ou não, como bandeiras, latas de cerveja ou garrafas de Coca-Cola, fotos nada artísticas, dejetos cívicos ou industriais, esse é o material do *pop*. [...] O lixo, o convencional, bandeiras, latas e sinais de trânsito apresentam-se como reproduções da realidade bruta (COSTA LIMA, 1981, p. 148).

O mesmo recurso utilizaria Rubem Fonseca na sua obra, descrevendo de maneira crua, simples e direta um cotidiano violento e abjeto. Entretanto, como aponta Costa Lima, há uma diferença crucial entre o *pop* pictórico dos norte-americanos e a produção de Fonseca:

se o primeiro ainda pode ser lido como a adesão eufórica ao lixo industrial, sua apropriação literária transforma sua ambigüidade numa escolha radical: ou o leitor se horroriza com sua crueza e apela para os códigos dos bons costumes ou se horroriza com o uso que ele próprio faz da linguagem (COSTA LIMA, 1981, p. 152).

É na década de 1960 que Rubem Fonseca publica suas primeiras obras. Nesse período, é possível perceber uma retomada da tendência realista, até então relegada a segundo plano. A ficção passa a sofrer uma forte influência do jornalismo, apresentando-se com um experimentalismo renovador, que reflete, segundo Antonio Candido, “na técnica e na concepção da narrativa”, os “anos de vanguarda estética e amargura política” (CANDIDO, 1989, p. 209). De acordo com Antonio Candido, Fonseca:

Agride o leitor pela violência, não apenas dos temas, mas dos recursos técnicos — fundindo ser e ato na eficácia de uma fala magistral em primeira pessoa, propondo soluções alternativas na sequência da narração, avançando as fronteiras da literatura no rumo duma espécie de notícia crua da vida. (CANDIDO, 1989, p. 211).

Candido cunha o termo ‘realismo feroz’ para classificar as obras de Rubem Fonseca, fazendo uma alusão à Guerrilha e à violência urbana, que se intensificavam então, e observa a utilização da narrativa em primeira pessoa: “brutalidade da situação é transmitida pela brutalidade do seu agente (personagem), ao qual se identifica a voz narrativa, que assim descarta qualquer interrupção ou contraste crítico entre narrador e matéria narrada.” (CANDIDO, 1989, p. 211).

Na ficção de Rubem Fonseca, nota-se a identificação entre narrador e personagem. Essa estratégia concorre também para intensificar ou até provocar o impacto: “O que vale é o Impacto, produzido pela Habilidade ou Força. Não se deseja emocionar nem suscitar a contemplação, mas causar choque no leitor” (CANDIDO, 1989, p. 214).

O recurso de causar esse choque no leitor parece ter sido consequência das mudanças que ocorreram no cenário brasileiro. De acordo com Karl Erik Schollhammer, a literatura que antecedia à década de 1960 já não dava conta das transformações ocorridas nas cidades brasileiras. As grandes metrópoles se convertiam em um novo cenário para a geração emergente:

A cidade, sobretudo a vida marginal nos *bas-fonds*, tornava-se um novo pano de fundo para uma revitalização do realismo literário e a violência, um elemento, aqui presente, cuja extrema irrepresentabilidade convertia-se em desafio para os esforços poéticos dos escritores. A literatura das últimas décadas vem desenhando uma

nova imagem da realidade urbana — e da cidade enquanto espaço simbólico e sócio-cultural, tentando superar as limitações de um realismo — ou memorialista ou documentário — que, embora acompanhando as mudanças socioculturais, já não conseguia refletir a cidade como condição radicalmente nova para a experiência histórica (SCHOLLHAMMER, 2003, p. 37-38).

Para retratar uma nova realidade, muitas vezes, é preciso que surja também uma nova linguagem. Para Schollhammer, é este o objetivo de Rubem Fonseca ao utilizar uma maneira tão direta (e, por vezes, até chula) de se reportar ao real:

Enquanto o realismo histórico procurava a ‘ilusão de realidade’ através do mimetismo discreto e distanciado da linguagem convencionalmente comum — um ‘efeito do real’ diria Barthes —, o *neo-realismo* de Fonseca está na concretude da sua linguagem que parece conter a vivência direta do fato — um ‘afeto do real’ — em que a representação da violência se converte na violência da representação (SCHOLLHAMMER, 2003, p. 39).

É interessante notar como essa violência da representação, iniciada na década de 1960, estava também presente na arte *pop*, que mantém um ponto de contato com o realismo sujo. Assim, retomando o que foi mencionado em parágrafos anteriores, ao entrar em contato com esse tipo de literatura, não há apaziguamento, purificação, superação ou sublimação, mas sim a produção ou recrudescimento de um choque, que, por sua vez, vai gerar mais inquietação e incômodo.

Referências Bibliográficas

BIRKENMAIER, Anke. **El realismo sucio en América Latina. Reflexiones a partir de Pedro Juan Gutiérrez**. Disponível em:
<http://www.pedrojuangutierrez.com/Ensayos_ensayos_Anke%20Birkenmaier.htm>.
Acesso em: 29 mar 11.

BOURDON, David. **Warhol**. Nova York: Harry N. Abrams, Inc., Publishers, 1989.

CANDIDO, Antonio. A nova narrativa. In: _____. **A educação pela noite e outros ensaios**. São Paulo: Editora Ática, 1989.

CARUTH, Cathy. Modalidades do despertar traumático (Freud, Lacan e a ética da memória). In: NESTROVISKI, Arthur; SELIGMANN-SILVA, Márcio (org.). **Catástrofe e representação**. São Paulo: Escuta, 2000.

CHIN, Daryl. From popular do pop — the arts in/of commerce. **Perfoming Arts Journal**. Boston, The MIT Press, v.13, ano 1, n.37, p. 6-37, jan 1991.

COSTA LIMA, Luiz. O cão pop e a alegoria cobradora. In: _____. **Dispersa demanda**. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1981.

DOBOZY, Tamas. In the country of contradiction the hypocrite is king: defining dirty realism in Chares Bukowski's Factotum. **Modern fiction studies**. Baltimore: The John Hopkins University Press, 2001.

FOSTER, Hal. The return of the real. In: _____. **The return of the real: the avant-garde at the end of the century**. Massachussetts: Massachussetts Institute of Technology, 2001.

HARDIN, Michael. Postmodernism's desire for simulated death: Andy Warhol's *Car Crashes*, J. G. Ballard's *Crash*, and Don DeLillo's *Whit Nose*. **Literature Interpretation Theory**. Philadelphia, Routledge, v. 13, n. 1, 2002.

MAHSUN, Carol Anne. **Pop art and the critics**. Londres: UMI Research Press, 1987.

REBEIN, Robert. **Hicks, tribes & dirty realists: American fiction after Postmodernism**. Kentucky: University Press of Kentucky, 2001.

RESTANY, Pierre. **Os novos realistas**. São Paulo: Editora Perspectiva, 1979.

SCHOLLHAMMER, Karl Erik. O caso Fonseca: a procura do real. In: ROCHA, João Cezar de Castro. **Nenhum Brasil existe — pequena enciclopédia**. Rio de Janeiro: Topbooks, 2003.