



## OS MONTROS DA/NA MÍDIA

por Malena Segura Contrera<sup>1</sup>

### Resumo:

O texto propõe uma reflexão sobre a importância e a significação das imagens de monstros que povoam a mídia contemporânea. Trata de quatro tipos gerais de híbridos, os monstros homem/animal, homem/demônio, homem/máquina e homem/imagem.

**Palavras-Chave:** Monstros; Mídia; Cultura; Imaginário Cultural

### Abstract:

The text propounds a reflection about the importance and the meaning of the imageries of monsters that surround the contemporary media. It deals with four sort of general hybrids, the monsters man/animal, man/demon, man/machine and man/imagery.

**Keywords:** Monsters; Media; Culture; Cultural Imaginary

*Ama o teu monstro como a ti mesmo." (D. Kamper: 1997: 61)*

---

<sup>1</sup> Malena Segura Contrera é professora da Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Católica de Santos e do curso de Jornalismo da Universidade Presbiteriana Mackenzie. Pesquisadora do Centro Interdisciplinar de Semiótica da Cultura e da Mídia.





## O Monstro sou eu?

*Ama o teu monstro como a ti mesmo." (D. Kamper: 1997: 61)*

O horror, o grotesco e o monstruoso sempre fizeram parte do repertório de imagens de qualquer cultura<sup>2</sup>, e sua presença pode ser constatada já nas narrativas míticas, como no caso dos sátiros, da figura controversa de Pã, das sereias devoradoras de homens, para citar, da mitologia greco-romana, apenas alguns exemplos desse motivo que, de fato, é universal. Na realidade, se começamos a procurar por eles na literatura, herdeira direta do pensamento mítico, teremos também uma enorme mostra de como as figuras monstruosas nos são caras (O médico e o monstro e Frankenstein são os exemplo clássicos).

Contemporaneamente, é nos espaços da produção cinematográfica e televisiva (inspirada grande parte das vezes em obras literárias) que os monstros e o monstruoso encontram seu ambiente de aparição mais propício e mais popular, possivelmente por conta do forte poder imagético do cinema e da tv que, aliando várias linguagens às ilusões propiciadas pela técnica, recriam o universo do duplo no qual os monstros comparecem enormemente. Territórios privilegiados do imaginário social, o cinema e a televisão funcionam como um espelho mágico que, no caso dos monstros, mostra o lado do avesso - a sombra<sup>3</sup> - da sociedade que nele se espelha.

Grande parte das vezes retratado com um humor que suaviza o impacto revelador da própria sombra social, o monstruoso garante sua aparição numa quantidade impressionante de filmes e seriados televisivos, migrando até mesmo, no Brasil, para o espaço das telenovelas<sup>4</sup>, como no caso da lendária "Saramandaia" (1976), que

<sup>2</sup> Um belo trabalho sobre a questão do grotesco é o livro de Muniz Sodré e Raquel Paiva, O império do grotesco.

<sup>3</sup> Referimo-nos aqui ao conceito de sombra proposto por Carl G. Jung, em seu livro A natureza da psique, que nos diz sobre a sombra que: "A natureza daquilo que se deve tomar consciência e se assimilar, foi expressa muito bem e com tanta plasticidade na linguagem poética pela palavra 'sombra', que seria quase presunção não recorrermos a este patrimônio lingüístico... O 'homem sem sombra', com efeito, é o tipo humano estatisticamente mais comum, alguém que acredita ser apenas aquilo que gostaria de saber a respeito de si mesmo. Infelizmente, nem o chamado homem religioso nem o homem de mentalidade científica constituem exceção a esta regra." (C. G. Jung: 1986: 145)

<sup>4</sup> Só o levantamento de sinopses realizado por Ismael Fernandes, no livro Telenovela Brasileira, traz uma enorme quantidade de casos.





apresentava personagens que beiravam o monstruoso, ou ainda da recente "O beijo do vampiro" (2003), ambas da Rede Globo de Televisão.

Também é preciso levar em consideração a predileção dos adolescentes (transitórios por definição e atravessando a metamorfose identitária para a maturidade social) pelo imaginário monstruoso, predileção que vem crescendo nas últimas décadas, segundo as pesquisas de audiência que vemos reveladas na grande quantidade de seriados para televisão e de filmes americanos (que estão quase sempre interessados apenas nos índices de audiência e nas bilheterias) sobre vampiros e híbridos. É o caso de Buffy, Angel, X-men, Homem Aranha e muitos outros, grande parte deles importados do universo das histórias em quadrinhos, outro espaço onde o monstruoso se impõe como um dos principais motivos.

É, enfim, incontestável o fascínio que os monstros exercem sobre nós e esse fato, já amplamente constatado, não requer nada que o confirme, por isso este estudo interessa-se especificamente pela reflexão a respeito de como os monstros são imaginados pela nossa sociedade, e o que esses traços monstruosos revelam a respeito das sombras humanas. Afinal, o que torna algo monstruoso para nós e que tipo de deformações (nossas deformações, é claro) esses monstros vêm representando? Ou ainda, o que em nossa sociedade está se mostrando através da enorme quantidade de aparições de figuras monstruosas no universo da mídia?

O monstro é na maioria das vezes representado pelo imaginário social, incluindo o midiático, por uma série de características que o definem. Na presente reflexão não temos a intenção de realizar um levantamento sistemático sobre essas características, e interessa-nos alguns traços específicos que nos parecem sinalizadores de questões das quais a Teoria da Mídia<sup>5</sup> vêm se ocupando na última década e que serão apresentadas a seguir.

### **O híbrido homem-animal - o corpo monstruoso**

*"É interessante verificarmos um tema comum (ao corpo e seus monstros): a humanidade mesclada com a animalidade... a ambivalência dos sentimentos do homem para com o animal." (I. Tucherman: 1999: 30)*

---

<sup>5</sup> Em especial o grupo de pesquisadores do Centro Interdisciplinar de Semiótica da Cultura e da Mídia de São Paulo ([www.cisc.org.br](http://www.cisc.org.br)).





No estudo das formas híbridas, a representação do hibridismo homem/animal é o primeiro que encontramos, o que nos leva a pensar que essa é uma das primeiras formas de diferenciação que o homem primitivo é capaz de estabelecer no jogo de espelhamento da construção de sua própria noção de identidade.

Embora tenhamos as conquistas da consciência, da linguagem e do amplo universo da cultura marcando claramente as diferenças entre o homem e os demais animais, restos ainda uma excessiva proximidade, incômoda, quando somos obrigados a constatar que o que nos diferencia biologicamente dos demais animais não é exatamente tanto quanto gostaríamos de pensar que fosse, como os recentes avanços das pesquisas de DNA o tem comprovado. O paralelismo existente entre as formas de organização das sociedades dos primatas e as humanas, amplamente estudado, explicita nossas semelhanças. Também as semelhanças existentes entre as formas de organização social das sociedades entômicas e das sociedades humanas têm sido objeto de surpreendentes estudos da etologia, que apresentam padrões de organização sociais (especialmente espaço-temporais) de uma similaridade evidente<sup>6</sup>.

E apesar de alguns autores não aceitarem a possibilidade do animal ser considerado o "outro" pelo homem, creio que essa possibilidade é mais próxima do que imaginamos, e que o era ainda mais para o homem primitivo que vivia em um ambiente ainda não tão formatado pela ação tecnológica das sociedades, imerso em um ambiente que proporcionava uma experiência relacional muito mais direta com a terra e com tudo o que dela brotava<sup>7</sup>.

Sobre os símbolos teriomórficos, G. Durand coloca que:

*"De todas as imagens, com efeito, são as imagens animais as mais freqüentes e comuns... A etnologia evidencia com clareza o arcaísmo e a universalidade dos símbolos*

---

<sup>6</sup> O excelente documentário de cinema Baraka, do diretor Ron Fricke, apresenta cenas em que o recurso de aceleração do tempo de filmagem de movimentos de grupos sociais torna evidentes a semelhança com os movimentos das colméias ou dos formigueiros.

<sup>7</sup> A quantidade de descrições míticas em torno de deuses-animais é assombrosa em várias mitologias, incluindo algumas tradições indígenas e xamânicas que acreditavam na existência do duplo-animal de cada pessoa. E o vasto imaginário artístico medieval, especialmente na pintura, também testemunha sobre a importância imagética desse hibridismo.





*teriomórficos que se manifestam no totemismo ou as suas sobrevivências religiosas teriocéfalas." (G. Durand: 1997:69-70)*

Evidenciada a questão da importância das imagens teriomórficas, Durand traz ainda a chave fundamental, a partir dos textos de S. Freud e de Carl G. Jung sobre o assunto, para a compreensão de alguns sentidos possíveis à ênfase dada a essas imagens do híbrido homem/animal:

*"... tem-se a indicação de uma invasão da psique pelos apetites mais grosseiros, acidente normal na criança pequena, mas que no adulto é sinônimo de inadaptação e regressão às pulsões mais arcaicas. O aparecimento da animalidade na consciência é portanto sintoma de uma depressão da pessoa até os limites da ansiedade." (G. Durand: 1997: 73)*

Apesar de Durand estar se referindo ao imaginário individual não resta dúvidas de que essa afirmação possa ser estendida à esfera da sociedade, especialmente quando constatamos que a mídia apresenta os híbridos homem/animal quase sempre por meio de alguns traços, tais como: sinais de odores fortes e produção de sons guturais como gargalhadas, risadas estridentes e urros. Vemos ainda que outro elemento que confere um traço monstruoso a essas figuras híbridas é o reforço dos traços fálicos ou sexuais, o que normalmente inclui órgãos sexuais desmesuradamente grandes, ou ainda a confusão e/ou fusão entre os gêneros sexuais.

Essa depressão, aliada a estados de ansiedade<sup>8</sup>, citada por G. Durand, pode também ser claramente diagnosticada em nossa cultura, especialmente no que diz respeito à depressão dos sentidos corporais decorrente, entre outras coisas, de determinado tipo de uso que se faz das tecnologias virtuais da comunicação, que, ao abolirem as experiências concretas na esfera das comunicações interpessoais, se absolutizam, participando do

---

<sup>8</sup> Um estudo que complementa essa questão da ansiedade é o livro de Rafael Lopez-Pedraza, *Ansiedade Cultural*, da Ed. Paulus, de S. Paulo.





processo de anestesia do corpo sedando/sentando<sup>9</sup> o homem em frente às máquinas tecnológicas transmissoras de informações<sup>10</sup>.

Outro recurso criador do hibridismo homem/animal pode ser encontrado nos vários tipos de deformações da imagem corporal, na desproporção de tamanhos e na quebra das simetrias (deformidades tais como as apresentadas no filme *O homem elefante* e na figura do Minotauro), ou ainda na falta de coerência (aqui entendida como padrão de continuidade e memória do sistema) retratada por mutações (é o caso de *O médico e o monstro*).

Essa falta de coerência e coesão é apontada como reação típica do imaginário do homem moderno à perda da propriocepção<sup>11</sup>, que retomaremos depois.

A monstruosidade que tanto aparece nas imagens que a mídia difunde é a resposta sombria à essa crise das vivências corporais, é todo o corpo voltando à cena, só que pela porta dos fundos da consciência.

Dessa forma, a regressão aos instintos grosseiros, à animalidade, obsessivamente retratada no consumo imaginário dos quadrinhos, dos filmes de mutantes, etc., pode ser entendida como uma volta do reprimido, como a eterna reciclagem que a cultura realiza dos motivos que a civilização quer recalçados.

É relevante ainda lembrar de um outro traço, também muito peculiar dos produtos midiáticos e de sua penetração de massa, que é o de que esses monstros ou formas híbridas homem/animal são retratados muitas vezes em bandos, hordas, na forma do

<sup>9</sup> Sobre essa relação entre sedação/sentação e a comunicação, ver o texto de Norval Baitello Júnior, "A mídia e a sedação das imagens", in *A criança na contemporaneidade e a Psicanálise*, vol. 2, Ed. Casa do Psicólogo, 2001.

<sup>10</sup> E aqui talvez seja importante ressaltar a predileção que essa visão funcionalista da comunicação tem pelo conceito de informação, reduzindo muitas vezes o processo comunicativo a uma "troca de informações". Essa visão simplista da complexa teia viva da comunicação provavelmente foi reforçada pela herança do pensamento dos primeiros ciberneticistas acerca da informação, da metade do século passado.

<sup>11</sup> Pode-se encontrar a discussão sobre o sentido da propriocepção e sua importância nas obras do neurologista Oliver Sacks. Também Norval Baitello Jr. tratou da importância desse sentido para a comunicação no livro *O animal que parou os relógios* e em outros textos.





coletivo, o que indica uma regressão ao primitivo pré-consciente, próprio da condição animal<sup>12</sup>.

Será que um século de cultura de massas (via mídia de massa, é claro) e de seu processo de padronização dos gostos e das sensibilidades estéticas, às custas da absolutização da comunicação eletrônica, trouxe de volta os infernos medievais onde animais e homens se misturam e se confundem caoticamente, como nas pinturas de J. Bosch?

### O homem-demônio - a alma monstruosa

*"... nosso reconhecimento imaginativo, o ato infantil de imaginar o mundo, anima o mundo e o devolve à alma." (J. Hillman: 1993: 15)*

Os cenários/ambientes nos quais os monstros se inserem, tais como vemos nas produções dos quadrinhos, no cinema ou na tv, quase sempre carecem da beleza das telas de J. Bosch. Mais próximos das imagens criadas para representar um inferno de produção barata, os cenários construídos pela mídia contemporânea trazem muita violência, sangue e dor aliados a todo tipo de escatologia e imagens do grotesco<sup>13</sup>.

Este é o cenário infernal típico no qual vemos surgir um outro tipo de monstro: o homem/demônio. Tendo em comum com o tipo híbrido anterior os traços de animais<sup>14</sup>, no homem/demônio esses traços se circunscrevem mais especificamente a certos animais, associados simbolicamente com as forças do mal, com os infernos, com os deuses subterrâneos, com o mundo das trevas, lugar de todo o mal, habitat natural dos demônios. É o caso de toda a ordem de morcegos/vampiros (que nunca saem de moda), dos seres metamorfoseados que vivem nos subterrâneos das cidades das histórias em quadrinhos, dos traços emprestados de bodes e cabras (especialmente os chifres, os pés e o rabo), dos homens-insetos, ou dos cavaleiros sem cabeça cujos corpos aparecem

<sup>12</sup> Carl G. Jung apresenta essa idéia ao falar sobre as figuras oníricas, ressaltando que quando no sonho há a presença de bandos, várias figuras sem rosto que formam uma massa única, trata-se da representação de formas de energia muito primitivas presentes na psique.

<sup>13</sup> Casos exemplares são os conhecidíssimos seriados televisivos americanos Buffy e Angel que fazem um sucesso tão grande entre pré-adolescentes e adolescentes.

<sup>14</sup> Essa relação entre animais e demônios pode também ser encontrada no livro Lilith, a lua negra, mais especificamente da página 44 a 48, que se refere a elementos da mitologia judaico-cristã e de suas reaparições na Europa da Idade Média.





praticamente fundidos aos corcéis negros que montam, cavalgando no meio da noite. Gilbert Durand realizou um belo levantamento desses elementos que ele, com muito acerto, chama de regime noturno de imagens (em *As estruturas antropológicas do imaginário*).

Esse elemento noturno é um traço essencial para entendermos nossos homens-demônios, já que desde as primeiras representações humanas de que se tem notícias a noite sempre se configura como o lugar do medo humano e de tudo o que ele teme. É fácil entender que para o *homo-demens-belicus*<sup>15</sup>, para o qual as questões centrais sempre convergem para as relações de domínio, excedendo mesmo as questões de sobrevivência, a noite traz limitações sensoriais visuais que o fragilizam. É possível mesmo que esse terror pela noite tenha crescido na medida em que historicamente o homem foi lentamente deslocando suas competências sensoriais, desenvolvendo cada vez mais estratégias visuais, enquanto lentamente rebaixava sua acuidade olfativa e auditiva.

A noite ainda apresenta uma particularidade muito significativa nesse caso: é de noite que dormimos, no abandono máximo de nossas defesas, e é justamente quando sonhamos, quando entramos em contato com o mundo dos duplos que, para os primitivos, possuía uma continuidade absoluta com o nosso mundo e onde muitas vezes estava a origem das doenças e dos perigos mais diversos. Sobre o duplo, E. Morin nos diz:

*"Este duplo não é uma cópia conforme, é um ser real que se dissocia do homem que dorme, que continua desperto e a agir nos sonhos... Com efeito, o homem vai atribuir ao seu duplo toda a força potencial da sua afirmação individual." (E. Morin: 1988: 95)*

Ao mesmo tempo em que a existência do duplo conferia força ao homem primitivo e o tranqüilizava frente à morte (seu duplo era imortal), era também fonte de medo, afinal, os duplos possuíam a imortalidade que triunfava sobre as fragilidades humanas e eram por isso mais fortes e poderosos do que os homens que, é claro, temiam os duplos e o mundo noturno no qual eles imperavam com seu poder, exercido inclusive por meio dos sonhos.

Notamos ainda que os monstros noturnos, especialmente os vampiros, têm um traço particular: eles se alimentam da alma humana. Não desejam só o corpo, querem a alma porque, afinal, só a alma é imortal, conferindo ao monstro o poder da imortalidade por meio de uma alma roubada, já que ele mesmo não mais possui a sua própria. Esses mesmos vampiros se alimentam do sangue porque é nele que se acreditava que residia a

<sup>15</sup> Edgar Morin, em *O método 5*, traz uma bela reflexão a respeito desse *homo-belicus*.







alma da pessoa. As cenas de derramamento/consumo de sangue tão presentes nessa espécie de filmes ou seriados podem ser entendidas, então, a partir do conhecimento de que:

*"O sangue é considerado por certos povos o veículo da alma, o que explicaria, segundo Frazer, os ritos dos sacrifícios, durante os quais todo o cuidado era tomado para que o sangue da vítima não se derramasse no chão." (J. Chevalier e A. Gheerbrant: 1991: 800)*

Motivo que permanece até a Idade Média, como vemos ainda nas narrativas míticas medievais:

*"O sangue - misturado à água - da chaga de Cristo, recolhido no Graal, é, por excelência, a bebida da imortalidade." (J. Chevalier e A. Gheerbrant: 1991: 801)*

Além da obsessão pela imortalidade, tão presente em nossa época de pesquisa genética e maravilhas médicas que visam abolir doenças de todos os tipos e a morte que delas resulta, esses monstros também nos levam a pensar sobre a questão da alma em si mesma e da perda da alma como um dos motivos de nossa época, representado por meio dessas criações semióticas dos híbridos de alma monstruosa.

Ao falarmos em alma, a questão que nos parece mais pertinente para nossa reflexão é a de que a alma é feminina (gestadora), sendo ao mesmo tempo psicologicamente criada e criadora.

Sobre o papel psicológico de criatura e criadora (no qual entra seu aspecto feminino uterino) que a alma apresenta, é preciso resgatar algumas idéias de James Hillman sobre a importância desse processo interior, seu significado não só para os indivíduos mas também para a cultura humana. Hillman nos diz que a alma é resultado do trabalho das imagens, que imaginar é "fazer alma". Segundo ele, animamos o mundo e a nós mesmos por meio das imagens que geramos, das grades imagéticas (arquetípicas ou não) que subjazem a nossas ações:

*"... a alma tende a animar, a imaginar por meio de imagens e símbolos. As palavras Bild (imagem) e Bildung (educação cultural ou moral) em alemão estão intimamente ligadas assim como as palavras culto e cultura; e nossa palavra 'animar' deriva-se diretamente da palavra latina para alma, anima. Uma cidade que tivesse cultura não precisaria ser animada por imagens. Teríamos que começar por fazer um balanço para saber quais imagens já se tornaram objetos de culto em nossa cidade, pois elas são parte inerente de sua cultura." (J. Hillman: 1993:40)*





Essa reflexão de Hillman aponta claramente para a importância de se questionar nossas cidades-mídia (midiápolis), cidades virtuais e infinitas (porque sem fronteiras), que as imagens dos monstros têm habitado, revelando que lá onde não há trabalho imaginativo legítimo, onde os símbolos se esvaziaram perante a vacuidade da apresentação superficial de imagens técnicas (quase todas de teor meramente publicitário) que não remetem a nada a não ser a si mesmas, a alma enfraquece, perde seu poder criador e passa a necessitar de outras almas para alimentar-se, num movimento vampiresco que não nos causa estranhamento se pensarmos que estamos tratando da sociedade capitalista do consumo e da geração infinita de lixo descartável, inclusive imagético, que esse consumo acarreta.

O filme *Sonhos*, de Akira Kurosawa, representa muito bem essa questão, quando nos apresenta no sonho "O vale dos demônios", personagens híbridos que possuem tanto mais chifres e fome de carne humana quanto mais ricos, egoístas e ecologicamente irresponsáveis foram em seu passado. Kurosawa, pouco antes de sua morte, tentava nos alertar para a existência do homem-demônio de alma monstruosa, figura tão presente na vida real quanto nos filmes ou nas histórias em quadrinhos.

### **O homem-máquina - a técnica monstruosa (o trabalho monstruoso)**

A incapacidade de resolver questões ontológicas como a relação do homem com sua própria condição animal por um lado, e com a sua alma criadora e transcendente, por outro, fez com que a busca identitária e as expectativas de solução para o impasse da indefinição e do desconhecido humanos fossem transferidas para a tecnologia. Nela, o último século depositou toda a sua fé, transferindo para o universo da técnica e, especialmente, para o universo tecnológico criado por ela, todo o conflito humano, todos os seus incômodos.

Não é de se espantar que o homem tenha buscado uma solução histórica para seus impasses filosóficos na técnica, já que ela é fruto do grande investimento histórico realizado na capacidade de transformação do mundo e do próprio homem através do trabalho. Como afirma Dietmar Kamper:

*"Aos poucos, no decorrer da história, o trabalho acaba mudando de natureza (inicialmente visto como maldição) e acaba se transformando numa espécie de sacrifício voluntário, no qual o importante, como diz Lutero, é que os homens tragam de saída uma maneira mais 'correta' de pensar..." (D. Kamper: 1997: 20)*

Ou ainda:





*"... o trabalho é uma atividade que procura potencializar o ser humano: o trabalho vendo o homem como uma obra que deve ser trabalhada e que é aperfeiçoada em meio a esse trabalho." (D. Kamper: 1997: 52)*

E o homem moderno prosseguiu nessa empreitada de "aperfeiçoamento da natureza humana" guiado durante toda a Modernidade por uma visão de mundo, e da natureza humana, herdeira do pensamento cartesiano que propõe uma visão de homem que o equipara às máquinas, criando as primeiras concepções cibernéticas que até hoje geram muitos enganos, sinalizando a incapacidade ainda existente de se perceber as enormes e profundas diferenças entre os sistemas vivos e os sistemas artificiais<sup>16</sup>.

Essa visão de mundo, que como coloca Kamper, busca o aperfeiçoamento do humano, na realidade usa para mensurar esse aperfeiçoamento apenas o critério da eficiência maquina. Para a sociedade da produção e do capital o que interessa é o poder de produção do homem, o que vale dizer, sua eficiência em vista da manutenção do sistema capitalista. Por isso, os super-atletas, que forçam seus desempenhos corporais até o suicídio, são os novos heróis da sociedade contemporânea, já que representam muito bem esse modelo de corpo-máquina-eficiência. Também por esse motivo eles são os protagonistas perfeitos das campanhas publicitárias, já que servem tão bem de suporte a todo tipo de produto/valor que prometa potencializar essa eficiência, seja o caso da eficiência da sedução (indústria da estética) ou da eficiência do potencial de consumo (o homem bem sucedido e cheio de máquinas: carros, computadores, aparelhos de tv, ou seja, de tudo que os cartões de crédito podem comprar - o que inclui um corpo esculpado).

Dessa maneira, temos que para o doutor Frankenstein, que em nenhum momento pensa no drama existencial da sua criatura, tanto quanto para a família burguesa, o que importa é que seus filhos sejam "um projeto que deu certo"; a questão dos valores é definitivamente suplantada pelo modelo do sucesso, bem no estilo do se dar bem (e se possível ser famoso) do modelo de vida americano<sup>17</sup>.

<sup>16</sup> Uma boa reflexão a respeito dessa distinção e das conseqüências de uma ciência que não consegue estabelecê-la pode ser encontrada em vários momentos da obra de Humberto Maturana, Edgar Morin e, de forma sintética e bastante clara, no livro *A teia a vida*, de F. Capra.

<sup>17</sup> O filme "Beleza Americana" realiza muito bem a crítica a essa situação.





Também o velho conflito criador/criatura é retomado na temática central da história de Frankenstein, essa narrativa exemplar que se tornou a mais famosa dentre as que retratam essa fé na ciência e na tecnologia (mecanicistas, vale lembrar) e as deformações que essa visão de homem pode acarretar.

É importante entender que aqui também se representa a questão do investimento histórico na crença da autonomia do humano frente a um pensamento religioso fatalista que atribuía todo poder à vontade divina e que engessava a possibilidade humana de transformação pelo trabalho, entregando todo o destino (já previamente definido) nas mãos dos deuses. Infelizmente, porém, o comportamento de assombro religioso não foi profundamente transformado como gostaria o projeto emancipador e o que ocorreu de fato foi uma transferência da crença absoluta no poder simbólico dos deuses para a crença absoluta no poder simbólico (disfarçado de eficiência) da técnica.

Essa questão, já apontada por vários autores que estudaram a história de Frankenstein, é colocada por D. Kamper da seguinte forma:

*"Ela (a história de Frankenstein) mostra esse fenômeno da rebelião do artefato, da construção contra o próprio construtor, e este também é um fenômeno da história da técnica." (D. Kamper: 1997: 61)*

Se observarmos mais alguns aspectos sugeridos pela história de Frankenstein, e especialmente reforçados pelo filme, especialmente na versão realizada pela direção de Francis Copela, da década de 90, veremos que os aspectos representados pelo monstro são complementares e indissociáveis à visão de mundo e de ciência representadas pelo médico.

Nascendo do poder da eletricidade, de onde nascem também toda a indústria e a mídia eletrônica, Frankenstein nasce sobre a ilusão de que a eletricidade substitui o poder criador que ela representa, ou seja, dos deuses do céu e do trovão. Mircea Eliade evidencia esse conteúdo simbólico embutido na eletricidade, ao falar do poder dos deuses celestes (Zeus/Júpiter, no caso) e dos raios que representam a sua ação:

*"A arma de Zeus era o raio, e os lugares batidos pelos relâmpagos, Enelysia, eram-lhe consagrados... A 'purificação' e a 'iniciação' pelo raio ou algo que o represente (o rombo, a pedra de raio) são ritos arcaicos que não somente provam a antigüidade das divindades celestes mas também a dos seus aspectos dramáticos, tempestuosos." (M. Eliade: 1993: 72:73)*





Outro aspecto que a história de Frankenstein retrata é a visão fragmentária do modelo mecanicista, incapaz de compreender a coesão e a coerência sistêmicas dos seres vivos e os jogos retroativos entre o homem e seus artefatos. Falamos, sobre esse terceiro aspecto, do descaso geral a respeito da obviedade de que toda o instrumento técnico criado retroage sobre o seu criador, sobre o corpo humano que o utiliza, fato que compreendemos muito bem quando percebemos a dificuldade que alguns de nós temos já de escrever cursivamente, apenas há uma década da popularização dos computadores pessoais.

A falta de coesão do monstro cujas composição e aparência evidenciam uma forma de vida meramente funcional e mecânica, representa muito bem essa visão que entende o corpo e o próprio homem, afinal, como uma soma de partes para o qual falta justamente o sentido de si mesmo, ou seja, a propriocepção<sup>18</sup>.

Será essa deficiência proprioceptiva que marcará o monstro com uma profunda dificuldade de estabelecer relações com outras pessoas, de formar qualquer tipo de vínculo, levando-o a uma situação de isolamento e rejeição constitutivas, marca do comportamento de um certo tipo de sociopatia bem contemporânea - muita força, muito poder e pouquíssima sensibilidade ao outro, ao diferente, marcando o fracasso da fé no projeto de sociabilidade, que necessariamente passa pelo respeito às alteridades.

Outra cena do filme que nos parece exemplar é a do encontro do monstro com um cego, com o qual, por um espaço de tempo, ele consegue estabelecer uma relação comunicativa. O cego, referência possível ao mito de Édipo, nos aponta para uma das coisas que esse mito nos ensina: muitas vezes é preciso estar cego para ver o homem por trás das aparências, das superfícies das imagens visuais. Ser refém dos olhos é não reconhecer o humano, é querer só o homem/imagem que veremos mais a frente.

Ainda nesse hibridismo homem/máquina, e portanto homem/técnica, o homem representa o lado animal da máquina, e é em relação a ela tão inferior quanto o animal o é em relação ao homem, já que a máquina aparece na maior parte das vezes no imaginário científico do século XX como reparadora da insuficiência e da mortalidade humanas, conferindo ao novo híbrido uma supereficiência que ressalta a debilidade

---

<sup>18</sup> Sobre o sentido da propriocepção, O. Sacks diz que: "Ele (Sherrington) o chamou de 'propriocepção' para distingui-lo da 'exterocepção' e 'interocepção' e, além disso, por ser indispensável ao nosso sentido de nós mesmos; afinal, é apenas graças à propriocepção, por assim falar, que sentimos nossos corpos como próprios de nós mesmos, como nossa 'propriedade', como nossos." (O. Sacks: 1988: 51)





humana. É o que retratam também outras narrativas cinematográficas ou televisivas, como as de Cyborg, Robocop, etc., que apresentam heróis pós-humanos<sup>19</sup>, não apenas afetados pela técnica, mas literalmente formados por uma enorme quantidade de implantes e próteses tecnológicas que são, na fantasia geral, mais eficientes que as "partes" naturais que eles substituem, evidenciando a visão de que o humano é constituído por partes que podem ser substituídas, como uma máquina qualquer.

A tecnologia é igualmente a grande possibilitadora dessa transformação do homem no novo super-homem, supereficiente e inflacionado<sup>20</sup> em suas expectativas de realização (o que em nossa sociedade também significa realização por meio do consumo e do auto-consumo<sup>21</sup>) e em sua própria imagem. E isso nos leva a outra espécie de monstros.

### **O homem-imagem - a mídia monstruosa (ou quando o monstro é a mídia)**

*"... imagens sem corpos e corpos sem imagens, uma imaginação subjetiva imaterial separada de um mundo amplo de fatos objetivos inanimados." (J. Hillman: 1993: 17)*

Espantou-me durante algum tempo ver a consciência de visibilidade com a qual as novas gerações de universitários ingressavam nos cursos de Comunicação. Quando percebi que não era preciso já ter estudado J. Baudrillard para conceber o que é o simulacro, e que bastava ter 17 anos no início do século 21 para entender perfeitamente o peso de carregar todo o tempo a consciência de que é preciso "estar na fita" e "sair bem na foto", isso me deu a exata dimensão da presença e da significação dos novos monstros do início do 3º milênio: os híbridos homem/imagem.

Estes são os monstros da era da mídia, e ao invés de serem canibais, o que seria o resultado da nossa esperança antropofágica, são na realidade resultantes do que Norval Baitello Júnior chama de iconofagia. Sobre isso, ele diz que:

<sup>19</sup> Sobre essa aposta no aperfeiçoamento do corpo via intervenções tecnológicas maquinicas ver a valiosa reflexão proposta por Ieda Tucherman em seus textos apresentados nas Compós de 2000 e 2001 e que integraram os últimos livros publicados da autora.

<sup>20</sup> A esse movimento de inflação, sugerimos a leitura do texto "O titanismo na cultura e na comunicação -os maiores e os melhores do mundo", da presente autora, apresentado no Congresso de Comunicação Compós/2003 (site:www.compos.br).

<sup>21</sup> Essa dinâmica de consumo e auto-consumo foi apresentada por E. Morin, em Cultura de massas no século XX, volume 1 e em O método 5





*"As imagens visuais, as imagens auditivas, as imagens mentais e conceituais, aquelas mesmas imagens que ajudaram a povoar o imaginário da criatividade humana, que ajudaram o homem a construir a sua segunda natureza, sua cultura, entraram em processo de proliferação exacerbada. Quanto mais elas se oferecem como alimento, mais aumenta a avidez por imagens. Quanto mais aumenta a avidez, menos seletiva e menos crítica se tornam a sua recepção e a sua oferta... de devoradores indiscriminados de imagens passamos a ser indiscriminadamente devorados por elas." (Baitello Jr., N. "As imagens que nos devoram: Antropofagia e Iconofagia", texto de 2000, pag. 6, [www.cisc.org.br/biblioteca](http://www.cisc.org.br/biblioteca))*

Essa inversão de posição de devoradores a devorados é que nos reduz a híbridos homem/imagem, resultando em uma geração inteira de jovens que desejam ardentemente ser modelos e estar na de tv, nem que seja no Big Brother, sem falar na legião de pessoas que se escondem atrás de corpos padronizados que os transformam em galãs de academia. Estamos falando aqui de um outro tipo de monstruosidade ou de desfiguração do humano, de um processo que não apenas lida com uma alteridade radical, mas que, como diria Jean Baudrillard, de fato lida com a desapareição do humano, aliando o império das aparências à desconstrução radical da condição humana (via clonagem e promessas de imortalidade<sup>22</sup>).

Tornado inicialmente mercadoria pela cultura de massas, o ser humano, para adaptar-se à nova ordem econômica da qual ninguém quer se sentir excluído, reduziu, especialmente durante a segunda metade do século XX, sua própria expressividade e identidade aos novos usos da imagem. E o faz na medida em que troca as comunicações interpessoais e as vivências corporais presenciais pela teleparticipação, pelo espetáculo ininterrupto da mídia, especialmente a eletrônica, que por meio de sua estética retroage sobre as relações sociais gerando a síndrome da visibilidade, ou como diria o cantor e compositor Lobão, uma situação na qual "é tudo pose, é tudo pose, todo mundo se imagina estampado em outdoor".

O que temos aqui é a necessidade quase histórica de explicitação, de mostragem, o excesso de exterioridade (e a descompensação interior que isso acarreta), a redução do corpo a imagens que se mostram continuamente e que não remetem a nada.

<sup>22</sup> Jean Baudrillard trabalha essa questão em vários momentos, mas especialmente nos livros *A troca impossível* e *A ilusão vital*. Essa questão e sua relação com as práticas comunicativas contemporâneas, já foi também tratado pela presente autora no texto "Jornalismo e mídia - paranóia e crise das competências simbólicas"





Não é preciso procurar por filmes de terror ou pelo gênero tresh especificamente para nos depararmos com esses monstros. Pelo processo de retroação sociedade-mídia-sociedade, eles saltaram das telas (dos desfiles de moda, dos seriados juvenis estilo "Malhação", etc.) e ocuparam as ruas, lotaram as clínicas de estética e os consultórios médicos que prometem deixá-los iguais às fotos que cada um carrega nos bolsos e na alma.

Dessa forma, o tipo de monstro que mais tardiamente surge, e o mais contemporâneo e presente em nossa sociedade atual, é o homem transformado em uma versão desfigurada de si mesmo, fruto das imagens-degetos de uma sociedade midiática que se alimenta iconofagicamente de imagens vazias de sentido e que não representam nada e nem a nada se referem a não ser a si mesmas, reduzidas apenas ao acontecimento mercadológico de sua própria aparição.

BAITELLO JR., N. (1987) O animal que parou os relógios. Ed. Annablume, S. Paulo.

BAUDRILLARD, J. (2001) A Ilusão Vital. Civilização Brasileira, R. de Janeiro.

BERMAN, M. (1987) Tudo que é sólido desmancha no ar. Cia. das Letras, S. Paulo.

BRANDÃO, J. DE S. (1986) Mitologia Grega, vol. 1. Ed. Vozes, Petrópolis.

CAPRA, F. (2002) As conexões ocultas - ciência para uma vida sustentável. Ed. Cultrix/Amana Key, S. Paulo.

CONTRERA, M. S. (2002) Mídia e pânico. Ed. Annablume, S. Paulo.

HILLMAN, J. (1993) Cidade e Alma. Studio Nobel, S. Paulo.

LÓPEZ-PEDRAZA, R. (1997) Ansiedade Cultural. Ed. Paulus, S. Paulo.

LORENZ, K. (1992) Os oito pecados mortais da civilização. Ed. Litoral, Lisboa.

SCHNITMAN, D. F. (org.) (1996) Novos paradigmas, cultura e subjetividade. Ed. Artes Médicas, Porto Alegre.

THOMPSON, W. I. (org.) (2000) Gaia - uma teoria da conhecimento. Ed. Gaia, S. Paulo.







VARELA, F. (1992) Sobre a competência ética. Ed. 70, Lisboa.

VIRILIO, P. (1999) A bomba informática. Estação Liberdade, S. Paulo.

