

## TREM-FANTASMA

**GOMES**, Paola Basso Menna Barreto – PPGEDU/UFRGS

**GT:** Educação e Comunicação/n.16

**Agência Financiadora:** Não contou com financiamento.

Em uma mediana metrópole brasileira, encontramos uma área povoada por máquinas cujo objetivo é produzir entretenimento, um território de lazer denominado “parquinho de diversões”. Trata-se de um espaço que possui alguns bancos de praça bastante disputados, barraquinhas de guloseimas e atrações como o auto-choque, o jatão, o carrossel, o trenzinho do minhocão, uma mini-montanha-russa, a roda-gigante, o pula-pula e outras engenhocas onde adultos e crianças pagam dois reais por alguns minutos de sensações giratórias dentro de veículos sobre trilhos. No meio de quase duas dezenas de atrações estruturadas com plásticos e metais, cujos participantes ficam a céu aberto, destaca-se o bloco compacto e hermeticamente fechado do trem-fantasma. Em sua fachada, abundam imagens de léxico “aterrorizante” e seu fundo, caixa preta quase escondida aos olhos dos transeuntes, fica nos limites do parquinho.

Os painéis que cobrem a frente desta atração são pintados com aerógrafo em cores variadas. Formam texturas que imitam paredes de pedra, árvores com rostos de pavor formados pelos sulcos dos troncos, olhos fulminantes, górgonas com asas de morcego e até uma mulher de corpo voluptuoso com o olhar vidrado e roupas rasgadas manchadas de sangue. Não é um trem-fantasma<sup>1</sup> qualquer, pois tem dois andares e o sobe-desce de seus trilhos empresta sutis sensações de montanha russa em plena escuridão, um sobressaltante passeio cuja cegueira só é interrompida por ligeiros focos de luz sobre as monstruosidades que são o destaque desta atração: múmias, vampiros que saem de caixões, corpos que parecem decompostos, esqueletos que se movem, um cientista maluco retirando

---

1 O trem fantasma descrito foi fabricado pela empresa Três Eixos Ltda., de Caxias do Sul/RS.

entranhas de um corpo que se contorce, a carranca enorme de um demônio guampudo e vermelho, um homem morrendo na cadeira elétrica (com efeitos de luz estroboscópica). Na parte superior deste percurso, entre a carranca do diabo e essa cadeira elétrica, há um recorte no painel. É uma parte do percurso de no qual podemos vislumbrar o lado de fora do trem. Os carrinhos, decorados com carrancas de dentes arreganhados, passam por uma parte reta dos trilhos em quase toda a extensão da frente, ficando repentinamente visíveis através do recorte no nível superior. Nesta altura, vemos três bonecos, tipo manequins, que colocam em vitrine o tipo de coisa com que poderemos nos deparar na interioridade sombria para onde nos conduzem os trilhos. Um destes bonecos parece um carrasco, é um gordo careca que usa trajes renascentistas e, com uma expressão agressiva ameaça com um machado medieval quem está passando lá em baixo. No centro está pendurada uma manequim loira cujo rosto é quase indiscernível, oculto por pano cinza (mortalha?) que cobre todo o seu corpo, dando a impressão de que este flutua. O outro é cabeludo, magro esquelético que possui um rosto cadavérico, pronto para assustar até mesmo quem não quer pagar para entrar lá dentro.

Mesmo preterido ao auto-choque e com a fila menor do que a da mini montanha-russa, os vagões do trem-fantasma nunca ficam vazios nas tardes de domingo. Os rostos que passam sobre os trilhos expressam as mais diversas reações: crianças em idade escolar com rostos atentos, crianças pequenas com caras de surpresa, adolescentes rindo, adultos indiferentes, caras entediadas, caras de desprezo, caras debochadas e algumas caras apavoradas, como a pré-adolescente que, mesmo ao passar pela parte do percurso que devolve por alguns instantes o vagão à luz diurna, cobre o rosto com as mãos para não enxergar nada. Se, ao invés de o passageiro estar em movimento, fossem os monstros que passassem, seria como assistir a uma parada de horrores e aberrações. Como se o trem-fantasma e as figuras que encerra em seu escuro interior nos colocassem numa espécie de carnaval infernal para assistirmos ao desfile macabro de tudo aquilo que nos mete medo ou nos causa aversão, embora nos seduza.

Pagando ou não o preço do susto, o monstruoso impõe-se aos nossos

olhos nos fagueiros passeios de final de semana e nos mais prosaicos elementos da cultura, apresentando-se em formas que ambientam e personificam aquilo que o senso comum conhece como amedrontador. Cenários como castelos em ruínas, cemitérios, criptas, grutas escuras e personagens como fantasmas, múmias, vampiros povoam desenhos animados, histórias em quadrinhos, filmes, contos de fadas, histórias ilustradas e incontáveis produtos do cotidiano, povoando territórios existenciais e delineando formas sobre o que se pensa como terrificante e “maligno”. São formas às quais aprendemos a atribuir certos significados, sentidos expressos por imagens que identificamos com a morte, a desolação, a decrepitude, o desconhecido e a dor. A indústria do entretenimento pode ser definida como campo onde se corporificam temores, fantasias, desejos. Os produtos feitos para divertirem constituem um tipo de espaço educativo no qual institui-se o repertório do terror e se estabelece a estrita relação entre as imagens deste repertório e a construção do conceito de “mal”.

O termo “mal” circula por uma infinidade de discursos, operando principalmente na religiosidade e também na soberania da consciência. Construído sobre idéias de transcendência e desenvolvido como juízo de valor, transitou no âmbito da crença e da racionalidade, sempre como indicador de antagonismos e/ou negatividades. O mal está dentro dos problemas éticos, das conduções de atos e pensamentos, de escolhas e avaliações. Pendor para todo tipo de julgamentos, usar este conceito sempre envolve alguma conotação pedagógica e doutrinária, de modo que é amplamente aplicável no campo da Educação. Sua positividade é serventia, afirmação de potência, o valor da vida, a certeza da morte, o triunfo sobre o *ethos* agonizante. Entendido como ato de maldade e perdição, é colado à corporeidade, a qualquer corporificação física ou social. Mesmo a morte, que traz o inevitável extermínio do corpo, insiste em sua feição mantendo a ordem do esqueleto.

### **Planos do Mal**

Nesse trabalho, vou discernir modos que matizam o conceito “mal”

em patamares diferentes e relacionados, a fim de distinguirmos os graus de afecção dos acontecimentos considerados maus. O intuito é descrever os modos pelos quais nos acercamos do repertório monstruoso nas mais variadas práticas culturais para pensarmos quais os *afectos* ditos “malignos” e/ou “malditos” da subjetividade contemporânea. Certamente o que se entende por “mal” muda de acordo com os contextos, variando com o tempo, com os lugares, de uma cultura para outra. Para a cultura ocidental é quase impossível descolar o conceito de mal dos de correção, punição, remissão e salvação. Nos estados modernos, a maioria das atribuições de “mal” se relacionam estreitamente a funções de disciplinamento e controle, estando direta ou indiretamente ligadas ao corpo e atuando transversalmente nas plataformas que descrevo a seguir.

O primeiro plano de atuação do mal opera nas relações de poder mais capilares, e tal qual o segundo plano, é inerente à vida pessoal e à gestão de espaços de convívio. É diagnosticado em atos corriqueiros, que vão desde não escovar os dentes, jogar lixo na rua, passar o sinal vermelho, não cuidar dos filhos, comer gorduras e açúcares em excesso, correr no trânsito, fumar perto de crianças, não cumprimentar o vizinho, até xingar alguém com ou sem motivo e todas as pequenas brigas, fofocas e desentendimentos medíocres. É o “reino das grosserias”, o plano da etiqueta, no qual o mal é visto como “falta de educação” e quem o pratica é “mal-educado”, pois transgride ou ignora preceitos legitimados de higiene, saúde e civilidade definidos na positividade das ciências psíquicas e naturais (que ensinam o que é bom para o ambiente e para os indivíduos), agindo contra o bem-estar pessoal e comum. Num segundo plano, colado a este, o mal vai ser julgado de acordo com preceitos doutrinários e paradigmáticos. É onde o que é “mal” vai depender de pontos de vista e oscilar de acordo com o sistema de valores pessoais ou de grupos, sendo que o que é certo para uns pode ser errado para outros. Aqui estão inscritos, principalmente, regulamentos civis e interdições sexuais e alimentares oriundas da religião: como as proibições de mostrar partes do corpo, a proibição da nudez, da carne de porco, de palavras ‘suas’, do álcool, dos psicotrópicos, assim como as prescrições sobre sexo (o que fazer,

quando, onde, com quem, de que modos) e toda uma infinidade de normas que variam ao sabor de crenças, atuando principalmente sobre o corpo. Neste plano são identificados os pecados capitais (ira, inveja, luxúria, gula, preguiça, avareza, vaidade) e os “pecados” políticos, incoerências ideológicas, preconceitos e desigualdades, males vivenciados em segmentos sociais específicos. É mais ou menos nesse patamar que os desentendimentos geram expulsões de certos círculos e as divergências entre grupos ou pequenas instituições escancaram os problemas decorrentes das filiações conflituosas. Num âmbito mais amplo, surgem as excomunhões e as maledicências que dão vazão aos escândalos públicos do plano seguinte. Este terceiro plano, configurado pelos dois primeiros, diz respeito a todo tipo de problemas sociais. É o patamar da lei, onde o mal é apontado tanto nas condutas individuais como nas questões coletivas, no qual trafegam as ciências humanas e se produz o Direito Civil. Aqui aparecem as sujeições mais evidentes, como a violência física e o desmantelamento do que chamamos “integridade moral”. É um plano no qual a culpa e o castigo são exercidos, onde o confronto com o poder acontece em órgãos públicos, empresas e grandes instituições, “o mundo infernal” das burocracias, da maquinaria estatal e do “capitalismo selvagem”. Estes três primeiros patamares do mal estão muito próximos, não há um limite claro entre a ação de um ou de outro, embora possamos distinguir claramente um último patamar, descrito a seguir.

Acima destes planos surge a última plataforma, zona limítrofe na qual todas as noções anteriores são desestabilizadas, pois é onde mais choca e mais atemoriza. É o plano em que o mal atua sobre o extermínio do corpo, no qual insurgem todos os atos sangrentos, as anormalidades radicais, todas as violações, mutilações e agressões que culminam na desintegração do corpo e na ausência da vida. Este é a plataforma do terror, do mal que não se vê todo dia, em qualquer esquina. Salvo nos casos de guerra, este platô opera como ameaça invisível, pois é mais imaginado do que sentido. Atua como um perigo sempre a espreita, um pode acontecer que, ao contrário do mal dos outros planos, não está constantemente acontecendo. Esta forte intersecção com o imaginado, juntamente com a

dificuldade de se aceitar esse mal extremo perante as “luzes” da razão, torna impossível detectar seu campo de atuação, deixando em aberto várias questões. Não podemos responder se os atos de violência extrema são problemas éticos, sociais, psíquicos, religiosos ou mesmo ecológicos, não há um lugar certo para a brutalidade, não há uma disciplina que possa dar conta das perguntas que fazemos frente a crueldade de certas coisas. O fato é que este último plano do mal (doravante abreviado UpM) desestabiliza noções de público e privado, humano e animal, civilização e barbárie, entre outras. Sobre esse aspecto do mal é que surgem as matérias de expressão do trem-fantasma, da criação de monstros mortíferos e da invenção de outros simulacros que constituem um desdobramento do que designamos “último plano do mal”, UpM.

Este trabalho vai ocupar-se desse desdobramento, o sobre-plano do UpM, a capa fictícia com que revestimos a visão dos horrores que acontecem com os homens: o “hiper plano do mal”, HpM. Embora meu olhar se detenha sobre as figuras quase carnavalescas ali estampadas, considero que este plano também é constituído por representações não-fictícias do mal. Juntamente com os mostrengos fabricados e outras invenções que servem para ressignificar o terror, o mal se dá a ver por meio de milhões de imagens que expõem a dor, o sofrimento, a miséria humana, a devastação do planeta e a morte. Todos sentimos os primeiros platôs do mal, todos recebemos quinhões de violência, de mentiras, enganos, de fome e de peste, enquanto que o UpM só pode ser sentido no extremo, após a ultrapassagem abrupta de todas as camadas antecedentes. São acontecimentos que cortam as teceduras das leis morais, que rompem diagramas, explodem com as normas de boa conduta, detonam estratificações e abalam a noção de humanidade. É o plano do limiar, onde nos deparamos com a experiência última, total aniquilação. Dobrado sobre si mesmo, deixa de ser o palco do mal e configura o vazio da morte, inerente à própria vida. Todavia, a morte não é a malignidade em si e sim o terror de se presenciar o padecimento o corpo e sua degeneração, é sentir a crueldade sobre a vulnerabilidade da pele, de se ver o sangue espirrando na brutalidade de um ato, de sofrer a crueldade de um arma rasgando ou

perfurando a carne, de se encarar a finitude, a decomposição, a pútrida matéria a que estamos fadados. Terror da ação desmanteladora do gesto; horror da ação degradante do tempo.

Máquinas tipo o trem-fantasma do parquinho, fornecem pistas para se investigar o que, cotidianamente ou em prosaicos passeios dominicais, tem se aprendido e o que se deixa de aprender sobre os estados das coisas tidas como “más”, a matéria prima do horror. Não se trata apenas em ver o invisível imaginável da violência, da dor e da decrepitude nas imagens *fakes* de manequins e painéis do trem-fantasma. Não se trata de somente vislumbrar a paisagem sombria, romântica, onde morte e sexo se misturam. Nem de elocubrar sobre a elevação adrenérgica, do medo seguro comprado por meio de ingresso, cujo preço é o custo tanto do calafrio quanto da risada. Trata-se de destrinchar os motivos pelos quais pagamos para ver o que não se vê, o que foi coberto pelo lençol, aquilo que se colocou embaixo da terra, o que se esconde em tumbas, sepulturas, secretos calabouços, a efígie do UpM. Mesmo pegando o vagão comercial dos simulacros do terror, no qual abundam efeitos para que a morte se faça ver, extrapolarei as visualizações esqueléticas e cadavéricas da face mortuária do mal para explorar outras dimensões do HpM.

Essas explorações do HpM são feitas no cruzamento da Educação com as Artes Visuais, conexão onde “ver é conhecer”, onde apostamos que “uma pedagogia do olhar é o que constrói a nossa relação com o mundo”(Tucherman, 1999, p.19). Aprendemos sobre alguma coisa a partir do que enxergamos, aprendemos sobre o mal por meio das imagens que o presentificam. O monstro, imagem maldita por excelência, é aquele que “dá a ver’ para lá da materialidade das coisas vistas”(Gil, 1994, p.82). Povoado por monstros, o HpM será tratado como “corporificação de um certo momento cultural” (Cohen, 2000, p.26), constituindo um outro corpo, corpo inimaginável composto pelos seus desdobramentos. Corpo monstruoso confundido com a própria paisagem, superfície de um titã adormecido na qual prosseguimos rumo ao desconhecido. Atravessando a imprecisa fronteira entre medo e sedução, nosso vagão passa também por sítios e palcos onde assistimos as mais variadas atuações malditas. São

cenários nos quais o mal, sob determinadas cores e sombras que lhe são próprias, é convidado e incitado a insurgir. Esta viagem segue por catacumbas onde são conjurados nomes diabólicos, escuras catedrais imensas, casas abandonadas, cidades em chamas, círculos de máscaras horrendas em torno de uma fogueira, vulcões em erupção, áridas montanhas onde os trilhos ladeiam penhascos, cavernas profundas, florestas de vegetação emaranhada e fauna hostil. Por todos estes lugares, percebemos o mal em todos os seus graus de afecção e sentimos o UpM, espectro que ronda o vagão prestes a descarrilar, destinando-o a cair no abismo.

### **Rostidade**

O mal faz suas marcas na geografia, causa alterações e cobre a paisagem de cartazes que anunciam o seu espetáculo. Dois pares de olhos no buraco negro, um rosto aparece<sup>2</sup>, é a política da rostidade reterritorializando o mal em cara, efeito despótico de captura (cf. Deleuze & Guattari, 1996). Os olhos se multiplicam, milhões de olhos nos espreitando do escuro, o pesadelo panóptico. *Pixels* conjugados fazendo figuras, diabólicas imagens luminosas capturando e re-capturando nossos sentidos nos rostos margeados pela retidão angular de monitores, dos quadros e quadriláteros que cortam as imagens. Não mais a parte inferior dos retábulos do Juízo Final, não mais a tentação de Santo Antônio, as agonias de Jó, serpente aos pés de Nossa Senhora, demônio subjugado pela espada de São Miguel ou dragão derrotado por São Jorge, iconografia paralisada, e sim as imagens paralisantes, olhos- monitores de uma górgona *ciborg* petrificando a sensibilidade. Mapear o mal nessa profusão de imagens, nesses “olhos de medusa” reticulados do HpM, é uma tarefa quimérica, visto que é um conceito que se imiscui em todos os tipos de textos, um elemento que faz parte de quase todas as narrativas e trafega por uma variedade de formas. Embora reconheçam-se traços dominantes, bandidos clichês, monstros estereotipados, vilões lugares-comuns e a queda da torre de babel (para sintetizar todas as guerras e catástrofes, incluindo acidentes

2 “Não há rosto que não envolva uma paisagem desconhecida, inexplorada, não há paisagem que não se povoe de um rosto amado ou sonhado, que não desenvolva um rosto por vir ou já passado” (Deleuze & Guattari, 1996, p.38)



e incidentes com menor dimensão do que os aviões fulminando as gigantescas torres do *World Trade Center*), as manifestações do mal são contingentes e sofrem descodificações. Mesmo assim, a recorrência de certos ícones é imperante porque funciona como recodificação. É a tentativa de domínio de uma determinada semiótica, a necessidade de referências, o gosto de se transitar pelo conhecido, por segmentos molares edificadas pelas tradições. No entanto, mesmo reproduzindo estratos, cada vez que se passa pôr um mesmo segmento, se faz um novo percurso que produz sobre-codificações. Para Guattari e Deleuze, mesmo a “gramática comum” ou qualquer outra produção educativa está colada à “educação dos rostos” (1996, p.47) e a conformidade das significações, constituindo o “muro, quadro ou tela do significante” (idem, p.32). O que estes autores chamam de “rostidade”, relação de estratos buraco negro/muro branco é uma sobre-codificação do corpo (volume-cavidade) em superfície. Como “conjunto de traços que servem à subjetivação”, “superfície esburacada” de “conto de terror” (*another brick in the wall*<sup>3</sup>) o rosto, devido a sua “eficácia de cifração”, é o “verdadeiro porta-voz” da inumanidade (cf. Deleuze & Guattari, 1996, p.31-61). Quando o sistema de signos do UpM é sobre-codificado no HpM, surgem os monstros, matéria para a rostificação do mal.

Descrevendo multiplicidades, a rostidade, tal qual o monstruoso, se prolifera. Todos sabem que os monstros abundam no final do século XX, merecendo um vasto mercado de produtos inspirados na temática do trem-fantasma. Banalizados, os monstros constróem um desdobramento cômico do HpM, plano do *trash*, da violência gratuita em forma piada. Autores como Jeffrey Jerome Cohen e James Donald elegem a cultura do terror dos “tolos filmes” norte-americanos para tratarem da subjetividade contemporânea. Por serem figuras ilustrativas no que diz respeito à desintegração da racionalidade moderna, por estarem situados na confusão indisciplinada da sociedade de massas e no limbo epistemológico da contemporaneidade, os monstros também protagonizam a área da

---

3 “Mais um tijolo na parede” (tradução minha). Refiro-me ao refrão da canção homônima do grupo de rock progressivo *Pink Floyd*, para o filme *The Wall*.

Educação<sup>4</sup>. O livro *Pedagogia dos Monstros* (cf. Silva, 2000), no qual encontramos os textos dos autores acima citados, é um exemplo de como os monstros são personagens conceituais para a filosofia da educação. Este intenso fascínio pela monstruosidade é atribuído à impossibilidade de definirmos nitidamente os contornos da identidade humana e de uma subjetividade situada entre natureza ou artificialidade, entre humanidade e bestialidade, civilização e barbárie. Como um “operador quase-conceptual” os monstros inquietam a razão (Gil, 2000, p.175), anunciam crises de categorias, de identidades, solapando o que entendemos por “sujeito”. Cumprindo o papel de produtor de desconforto nos processos de identificação, os monstros colocam em xeque nossas certezas, borram as linhas de nossas convicções e trazem dúvidas sobre o conhecimento do lugar que pensamos ocupar. Sob a forma de monstros, as imagens “nos perguntam como percebemos o mundo e nos interpelam sobre como temos representado mal aquilo que tentamos situar” (Cohen, 2000, p.55).

Na aula de 22 de janeiro de 1975<sup>5</sup>, Foucault explicou para sua audiência que o monstro é confundido com deformidade, enfermidade e defeito. A definição foucaultiana de monstro é calcada na mistura: misto de dois reinos (animal e humano/animal-vegetal/humano/mineral etc.), de duas espécies (homem/cavalo, leão/peixe etc.), dois indivíduos, dois sexos, misto de vida e morte, misto de formas (Foucault, 2001, p.79). Híbrido, “o monstro da tradição, da literatura e do cinema” é visto “como aquela criatura que expõe a *“ansiedade que o ser humano tem relativamente ao caráter artificial de sua subjetividade”* (Silva, 2000, p.19, grifo do autor). Situados no “cruzamento de fronteiras”, *ciborgs* e outros monstros-máquinas, além de ilustrarem as simbioses entre máquina e organismo permitem visualizarmos a “artificialidade da subjetividade humana exposta

---

4 Além desta obra, também destaco o livro da profa. Sandra Corazza *Para uma Filosofia do Inferno na Educação*, publicado pela editora Autêntica; a dissertação de Angela Maria Borba Cardoso, *Pareceres Descritivos: mo(n)strando a avaliação escolar*, publicada pela editora Unijuí, o artigo de Rosângela Soares, *Adolescência: monstruosidade cultural*, publicado na revista *Educação e Realidade* v.25 n. e o trabalho de Ruth Sabbat, *Filmes Infantis como máquinas de ensinar*, apresentado na 25ª reunião da ANPED, no GT 16, como produções acadêmicas que utilizam os monstros para dissertar sobre temas da área de Educação.

5 Curso “Os anormais”, ministrado na cátedra *História dos sistemas de pensamento* no Collège de France.

de forma concreta e material” (idem).

“Grande modelo de todas as pequenas discrepâncias”(Foucault, 2001, p.71), o monstro nasce do exagero, do agigantamento, da diferença, onde “excesso e falta são sempre traços de presença” (Tucherman, 1999, p.151). No discurso médico-jurídico, o monstro humano, o anormal, é aquele que “além de violar as leis da sociedade, viola as leis da natureza” (Foucault, 2001, p.69). Porém, quando se fala das monstruosidades humanas, não estamos nos referindo apenas àqueles que ultrapassaram os limites da ordem, do respeito, da sanidade, mas também a todas as idiossincrasias, todas as pequenas e grandes abominações apresentadas nas mais variadas esferas da sociedade, de modo a percebermos que a “diferença monstruosa tende a ser cultural, política, racial, econômica, sexual” (Cohen, 2000, p.32). É a cultura vista sob a ótica de sua anormalidade, como aberração do natural, como desordem de ecossistemas, nas carências e faltas do corpo social, no exagero do consumo, no lixo desenfreado que a contemporaneidade produz, nas discrepâncias do cotidiano, nas pequenas e grandes agonias da existência. Nesta perspectiva, na qual as culturas são lidas “a partir dos monstros que elas engendram” (Cohen, 2000. p.25), os personagens monstruosos que proliferam nas mídias rostificam a desestabilização, a ameaça, a crueldade, a frieza, a destruição e a fome de poder, acima de todas as outras coisas.

Cohen observa que o monstruoso está sempre a beira de irrupção, podendo surgir de qualquer lado, saindo de um canto qualquer, emergindo de dentro do chão, caindo sobre a terra, cruzando nosso caminho, nos encurralando. Inevitável, está em todos os jornais, circula pela *web*, aparece em destaque nos noticiários, é impresso e televisionado em todas suas faces. Sua popularidade advém da intensa atração que exerce, pois “por meio do corpo do monstro, fantasias de agressão, dominação e inversão” podem ser expressadas de modo seguro “em um espaço claramente delimitado, mas permanentemente situado em um ponto de limiaridade” (Cohen, 2000, p.49). Os diversos usos dos monstros dizem respeito ao agenciamento do medo na sociedade de controle, pois servem como marcadores do perigo, sinalizando até onde podemos ir. Produzem

“códigos culturais que regulam o desejo sexual” (idem, p.44) e outros meios de estancar anseios, fugas, ferocidades e tudo mais que precisamos controlar para sermos considerados “normais”.

Luiz Nazário utiliza referências psicanalíticas para tratar os monstros como corpo do grande Outro, “Grande Falo Mau devorando a Humanidade” (Nazário, 1998, p.15). Em suas observações, o autor classifica os monstros do cinema como antroporfos, zoomorfos, vegetais, polimorfos e microscópicos. O que ele chama de “novo terror”, traz também os monstros tecnológicos, os monstros-máquinas como ciborgs e outros seres de metal.<sup>6</sup>. Pensando os monstros como projeção do Outro, encarnação do mal, dominação que deforma a imaginação humana, o autor define os filmes de terror como “transgressão tolerada”(idem, p.300) na qual está em jogo a necessidade de matar este outro que, ao mesmo tempo, a humanidade nega e integra: “abandonar-se ao universo da desregração, permanecendo inconsciente à decomposição que é o movimento natural da vida” (idem, p.286). A premissa de que o medo nos atrai e de que todos querem “temer em segurança” (idem, p.294) é o que permite Luiz Nazário pensar a ficção fantástica como uma forma de realizar o inconsciente. O monstro pode ser conceituado como “orgasmo materializado sob um caráter maligno e uma forma repulsiva” (idem, p.301).

Com a dificuldade de se definir claramente as fronteiras da “geografia oficial”, estamos irremediavelmente misturados ao monstruoso, sendo monstruosa nossa própria condição, existência maquínica involuntária. Por isso “a ‘pedagogia dos monstros’ recorre aos monstros para mostrar que o processo de formação da subjetividade é muito mais complicado do que nos fazem crer os pressupostos sobre ‘sujeito’ que constituem o núcleo das teorias pedagógicas- críticas ou não” (Silva, 2000, p.20). Como “desfiguração ‘última’ do mesmo em Outro”(Gil, 2000, p.174),

---

<sup>6</sup> Sua obra faz um grande levantamento da cinematografia monstruosa e destaca os personagens que são mais populares, como os vampiros e também as criaturas do tipo *golem*, que inspiraram as inúmeras versões de Frankenstein. Também dedica um capítulo para as mulheres-monstros e os monstros latentes de bruxas e outras personagens femininas. Além de mapear as aparições de seres tradicionalmente legados à malignidade, os monstros “clássicos”, vários capítulos de seu livro fazem tributo a diretores consagrados do cinema fantástico: Alfred Hitchcock, Inoshiro Honda, Roman Polanski, David Lynch, Steven Spielberg, David Cronenberg e Tim Burton

o monstro delimita o abjeto da subjetividade, produz um Outro para o pretense Sujeito, esse sujeito o qual tentamos nos agarrar para acreditarmos que somos protagonistas daquilo que somos. O Sujeito é construído sobre o Outro, coisa ou objeto do qual distingue-se; um Outro no qual é despejada toda a coisificação, matéria heterogênea, caósmica, da qual o sujeito se faz como mero recorte: “as diferentes formas do Outro tendem para a monstruosidade: contrariamente ao animal e aos deuses, o monstro assinala o limite ‘interno’ da humanidade do homem” (Gil, 2000,p.173).

Paradoxalmente, este Outro é o que queremos fora, quem excluimos e renegamos. Quando as cidades eram muradas, tudo o que não correspondia à normalidade era estrategicamente colocado no exterior. Era a discriminação explícita do doente, “do louco, criminoso ou monstro” ou da mistura deles. Eram *personas* ou casos desviantes para os quais erguiam-se hospitais, hospícios e prisões. Espaços para encerrá-los, mas que colocavam seus corpos em evidência. Quanto ao monstruoso, havia circos e palcos mambembes para evidenciá-los (Tucherman, 1999, p.109), os encerrando dentro de um outro mundo, o fascinante e maldito mundo do espetáculo. Mundo de gente excêntrica, sem propriedade e lugar fixo, nômades alheios às regras das comunidades urbanas e rurais: ciganos, artistas, mascarados, mágicos, prestidigitadores com toda sorte de truques para serem vistos. Corpos que eram para exposição, corpos evidenciados nos espaços públicos, para serem assistidos e usados. Corpos muitas vezes disciplinados pela fome, pelo frio, pela embriaguez, pela dança e por uma típica postura alegórica de palco. Corpos incitados a transitar, destinados a nunca encontrar paradeiro.

São personagens para o sujeito errante, assinalado no interno e marcado pelo externo, pelo Fora, esse fora que está dentro, essa tela contínua além dos limites contornados pela superfície de projeção. É a sombra, uma forma recortada pelo bloqueio da luz impedida pela matéria. A sombra é o efeito que define o contorno de um objeto, cujo interior é falta da luz. A (des)proporção da sombra é determinada de acordo com o ângulo do objeto em relação ao foco de luz. A monstruosidade da sombra é pura

ótica, pode ser calculada a partir de medida da inclinação dos objetos sobre um plano, é *physis*. Sombra é a projeção abstrata, quantificável, daquilo que não é o corpo, mas uma espécie de desdobramento ilusório, bidimensional, do volume que o corpo ocupa no espaço. O corpo assombra, faz sombra e, mesmo que a razão explique todos os fenômenos que atemorizam na luz das ciências naturais, este não perde seu aspecto fantasmagórico, inumano. Esta inumanidade dos corpos se expressa nas distorções de nosso reflexo na sala de espelhos, outra atração de parque de diversões. Os espelhos que deformam a imagem são superfícies que se curvam e modificam a proporção. Superfícies que fazem volumes, planos bidimensionais que incidem no espaço. Vislumbramos um outro corpo nestes planos. Nos olhamos procurando o esquisito, encontramos o grotesco e toda uma fuga de contornos que faz outro ser, um ser estranho, mas cuja feição é familiar<sup>7</sup>. A feição tem os códigos da identificação, os traços sintetizados no jogo barroco de claro/escuro, sombra e luz, buraco e superfície. É sugestionado em manchas de *Rorschach*<sup>8</sup>, rosto do horror:

“paisagem lunar, com seus poros, suas espessuras desiguais, suas partes obscuras, seus brilhos, suas brancuras e seus buracos: não há necessidade de fazer dela um *close* para torná-la inumana, ela é *close* naturalmente, e naturalmente inumana, monstruosa coagula” (Deleuze & Guattari, 1996, p.61).

O mal é multifacetado, possui manifestações plurais que são como uma multiplicidade de rostos, um paisagem dantesca e infernal. O mal é um dos raros conceitos que tece planos consistentes, é o próprio perigo do plano de imanência, o engolir de sábios e deuses (Deleuze & Guattari, 1992, p.63) e o regurgito da razão. Pois é com selvageria e agressividade animal, na colisão abrupta dos volumes de corpos monstruosos ocupando espaços, “diagrama vivo do caos” (Gil, 2000, p.178), que o mal é sentido e produz um devir. Devir-sombra inapreensível. Devir demoníaco, devir-fera que precisa

---

7 Em suas notas sobre o “estranho”, Freud joga com a ambigüidade da palavra *unheimlich*, no inglês *unhomely* ou *uncanny*, associando a estranheza daquilo que nos assombra a algo familiar, entretanto reprimido .

8 É um teste de psicodiagnóstico feito sobre borrões. Trata-se de dez imagens, propositadamente ambíguas, desenvolvidas por Hermann Rorschach. Na indústria do entretenimento é referido em algumas histórias em quadrinhos, como em *Asilo Arkham*, quando Batman vê nas manchas do teste, um morcego. Também aparece como inspiração para um personagem homônimo, mascarado com os borrões, na série *Watchmen*.

ser encerrado, enjaulado, enclausurado e escondido. O mal pode ser confundido com as desterritorializações do caos no plano de imanência. Corte brusco, espada divisora que retalha o corpo. Também qualquer coisa esvaecida que misture caos e plano de imanência, desterritorialize limites, dilua os traços do corte, borre fronteiras.

Quanto mais secreto maior o seu preço, pois pagamos para ver, para dar corpo às fantasias e viver emoções. Por isso entramos nestas caixas fechadas, atrações populares dos parques de diversões, que vendem porque mostram o que prometem esconder. Entramos nelas para descobrir que a exuberância da fachada foi propaganda enganosa para o capengo espetáculo que se dá a assistir. Exemplo: o *show* da mulher que se transforma em gorila. Monga, era um de seus nomes, que variavam de parque em parque. Para uma audiência que ficava em pé no escuro recinto, uma projeção sobre o corpo de uma mulher semi-nua, dentro de uma jaula, ia gradualmente definindo um enorme macaco. Uma voz masculina grave narra todo o processo, enfatizando a estranheza daquele fenômeno. Algum tipo de truque substitui a mulher por alguém vestido com uma patético macacão de astracã peludo e uma máscara de gorila. As luzes saíram do branco e foram para um azul amortecido, sombrio. É a hora da Monga ter o seu ataque, das luzes começarem a piscar e do bicho arrebentar a porta da jaula. O auge do espetáculo é quando o monstro furioso investe em cima da platéia enquanto o narrador finge que tudo fugiu do controle. Porque controlado, enjaulado, não poderia fazer mal, o espetáculo não teria “graça” e não seria diversão.

### **Fábrica de Monstros**

Hans Ruedi Giger<sup>9</sup>, o artista alemão criador do monstro *Alien* e de outros seres fantásticos hollywoodianos, iniciou sua carreira, ainda criança, produzindo trem-fantasmas:

“O meu túnel dos horrores era constituído por um carril de ferro (...), descrevia uma curva até uma porta oscilante (...) O estreito e escuro corredor por de trás dela, que terminava em uma curva para a esquerda, estava cheio de esqueletos, monstros e cadáveres de papelão e gesso. As

---

9 Além da série “Alien”, Giger é responsável pelos monstros de *Poltergeist II*, de Brian Gibson e a “A experiência” (*Species*) um filme de Roger Ronaldson, ambos produções da MGM.

luzinhas das pilhas de baixa voltagem(...) irradiavam uma luz horripilante e fantasmagórica. Os fantasmas, os patíbulos com enforcados ou mortos saindo do caixão, eram agitados pelos meus amigos, produzindo seus respectivos sons ” (Giger, 1994, p.”14).

Em sua juventude, transcorrida nos revolucionários anos 60, Giger criou seu laboratório de monstruosidades, *o Quarto Escuro*, um lugar inspirado pela leitura do *Museu das figuras de cera* e do *Fantasma da ópera*, especialmente decorado para impressionar e seduzir. Giger é um artista contemporâneo cuja obra possui uma ampla circulação. Suas imagens cinzentas, nas quais tubos, serpentes, carnes, máquinas e órgãos sexuais se misturam, são veiculadas em calendários, capas de discos, cartazes, figuras expostas em galerias e museus, em bares e nas mais variadas publicações (como a reinvenção do *Necronomicon*, o livro dos nomes mortos ), estabelecendo uma estética bastante conhecida para o terror e a ficção-científica. Gênio do que denomino HpM, Giger e seus truques do *Quarto escuro* são exemplo do “mal” como estética, do “mal” como pretexto para se fazer um tipo de arte *pop* macabra e demoníaca que possui forte apelo para segmentos de público identificados com a cultura *underground*: bandas de *heavy metal*, movimento *punk*, o *trash* e outras tribos contemporâneas.

Este “mal alegórico” dos parques de diversões e do *underground*, expressão pura do HpM, faz parte do “horror domesticado” que Ieda Tuchermannn fala em *Breve história do corpo e seus monstros*: “O mal e os seus paroxismos, que acompanharam uma certa percepção da monstruosidade, foram banalizados, e o nosso medo, como a nossa indignação foram, de certo modo, domesticados” (1999, p.103). Operaram uma assepsia nos monstros, estes vem enrolados em papel-filme, aquela folha fina de plástico maleável transparente, usada como revestimento para isolar alimentos, enrolando-se sobre seus volumes ou tampando pratos e potes com lisa superfície. Tecnologias de conservação do alimento, tecnologias de rejuvenescimento do corpo de e conservação da carne, múmias de *magic plastic*. O corpo é o que move o monstro nas ruas do parque temático: mundo feito de resina acrílica, isopor e armações de



madeira, de painéis com seus rebocos e revestimentos. Um mundo de bonecos, manequins e outras coisas sem vida. Mundo de fachada, onde cascas do que deveriam ser coisas, simulam a coisa e lhe conferem materialidade. Cascas alegóricas. Para os monstros de volume, a alegoria é construída sobre uma estrutura de metal ou madeira que faz um interior vazio, negativo da parte de fora, superfície irregular onde vislumbramos todos os revestimentos. A interioridade é como estar dentro da baleia de *Pinóquio*<sup>10</sup>, podendo olhar toda a casca do lado de dentro. Corpo oco, um corpo que delimita um volume com o truque da superfície dobrada sobre si mesma.

Corpo do HpM quando se contorce no espaço e produz irregularidades, variações, incidências. O funcionamento maquínico deste corpo formado pelo plano, dobrado a fazer volumes e configurar entidades, foi inventado por fabricantes de bonecos, nas atividades do barracão<sup>11</sup> e nos ateliês das equipes de efeitos especiais. É feito na alteridade, para ser o que não é, para ser outra coisa, boneco que é igual mas diferente, inumano. Seu devir-máquina é corpo desterritorializado, o corpo mutante de monstros-robôs que ganham vida nos cinemas e passam a existir. Começam a fazer parte do corpo social como criações históricas, habitam nossa paisagem, são nossos espelhos e aparecem nos sonhos. Flutuam como nuvens de densidades que fazem sombra, matizando a paisagem. Escapam como fumaça que se dispersa no ar, movida pelo gesto e suas correntes moleculares.

O HpM compõe o corpo do mal, cada imagem colocada neste plano é escama que se imbrica na criação de sua superfície, a casca que torna sua existência convincente para o olhar. Mas uma leitura microscópica mostra muitas células em cada uma das escamas, cada célula com novas imagens para se ver. A aglomeração de imagens produz esse corpo morto de mostrengo de plástico, corpo que é jogo de sombra e luz, projeção espectral

---

10 Falo de uma imagem difundida em várias ilustrações da história de Pinóquio, cujo do interior oco do imenso corpo de uma baleia é definido pelos ossos e por pele. Cf. *Pinóquio* (1940), de Walt Disney, quando o boneco reencontra seu pai, que fora engolido por uma baleia chamada "Dona Monstra".

11 Lugar onde se constroem as alegorias das escolas de samba.

na penumbra. O mal vira brinquedo e monstro *cult*, caiu nas raias da indiferença e não comove mais. A dor, o abandono, o sofrimento do outro, estão fora e não podem penetrar, como que barradas pelo papel-filme protetor das impurezas.

É na feitura artesanal de túneis dos horrores e na manipulação técnica de efeitos visuais que se dá a construção material do HpM. A criação de bonecos e máquinas monstruosos é marcada pelo transitório, pela impermanência das instalações e pela provisoriedade dos materiais com que produzem seus truques. São efeitos que nunca se esgotam porque não se deixam agarrar facilmente, passam rápidos, não conseguem ser plenamente apreendidos, nem mesmo pelo olhar arguto do pesquisador. Fascinam porque são nômades e estranhos e, tal qual o trem-fantasma do parquinho, que fica na cidade apenas por uma curta temporada, tudo o que deles se apreende é sua própria transitoriedade. Pois, para não enjoar o público, antes de chegar o verão o trem-fantasma é desmanchado e colocado em um *container*, vira uma carreta de caminhão e segue a estrada rumo ao litoral.

## Bibliografia

COHEN, J.J. **A cultura dos monstros: sete teses** \_In: SILVA, Tomaz Tadeu (org.). **A pedagogia dos monstros**. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.

DELEUZE, Gilles &. GUATTARI, Félix. **Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia, v.3**. Rio de Janeiro: Ed.34,1996.

\_\_\_\_\_. **Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia, v.5**. Rio de Janeiro: Ed.34,1997.

DONALD, James. **Pedagogia dos monstros: o que está em jogo nos filmes de vampiro?** \_In: SILVA, Tomaz Tadeu (org.). **A pedagogia dos monstros**. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.

FOUCAULT, Michel. **Os anormais**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

GIGER, H.R. **HR Giger Arh+** Taschen, 1991.

GIL, José. **Monstros**. Lisboa: Quetzal, 1994.

NAZÁRIO, Luiz. **Da Natureza dos Mosntros**. São Paulo: Arte e Ciência, 1998.

SILVA, Tomaz Tadeu (org.). **A pedagogia dos monstros**. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.

TUCHERMAN, Ieda. **Breve história do corpo e de seus monstros**. Lisboa: Veja, 1999.