

## Corpos do Futuro e o Futuro do Corpo. Metáforas corporais no cinema de horror e de ficção-científica e seus usos para a intervenção/invenção de direitos civis no âmbito da diferença/deficiência física<sup>1</sup>

**Márcio Pizarro Noronha** ESTÉTICA EM ABORDAGEM PRAGMATISTA

Este artigo pretende inicialmente ressaltar a extrema importância da contribuição da Filosofia Social Pragmatista para o campo das Ciências Sociais, com ênfase na Antropologia Social e suas pesquisas empíricas, no que tange ao universo das diferenças culturalmente traçadas a respeito do corpo e da realidade física individual. Seguindo as afirmações sugeridas por Hans Joas (1999:127-174), identificamos o pragmatismo como sendo o fundamento de uma teoria social experimental, criando uma escola pragmática de sociologia e antropologia na Escola de Chicago e em seus posteriores desdobramentos<sup>2</sup>.

“O pragmatismo é uma filosofia da ação. [...] Decerto, o pragmatismo não se mostra menos crítico em relação ao utilitarismo do que os teóricos clássicos da sociologia. Todavia, não ataca o utilitarismo por causa do problema da ação e da ordem social, mas por causa do problema da ação e da consciência. O pragmatismo desenvolveu o conceito de ação a fim de superar os dualismos cartesianos. Desse empreendimento surgiu uma compreensão da intencionalidade e da sociabilidade radicalmente diferente da compreensão do utilitarismo. O conceito de racionalidade e o de ideal normativo desse modo de pensamento inserem-se teoricamente na idéia de ação auto-regulada. A teoria pragmática da ordem social é, pois, orientada pela concepção do controle social no sentido de auto-regulação e solução de problemas coletivos. Essa concepção de ordem social é moldada por idéias sobre democracia e estrutura de comunicação nas comunidades científicas” (Joas 1999:132-3).

Desse modo, a crítica pragmatista sustenta a impossibilidade da manutenção do programa filosófico cartesiano para a constituição da ciência, substituindo o método da dúvida cartesiana (e seu decorrente ceticismo) pelo método das pré-concepções e do questionamento de nossos sistemas de crenças, enraizando a

situação cognitiva em situações experienciais concretas. Deixa assim de pensar em termos de uma abstração do “eu pensante” para substituí-lo por uma abordagem “relacional e humana num campo acional, onde a verdade é uma resultante”.

“De fato, o que muda é toda a relação entre cognição e realidade. O conceito de verdade já não expressa a correta representação da realidade na cognição, que pode ser considerada uma espécie de metáfora de uma cópia; expressa, antes, um aumento do poder de agir em relação a um ambiente. Todas as etapas da cognição, da percepção sensorial, através da extração lógica de conclusões até a auto-reflexão, devem agora ser concebidas de outra maneira. [...] Em sua psicologia, James não considerou a ação como ponto de partida, mas o puro fluxo da experiência consciente. Formulou, entretanto, análises extraordinariamente profundas e intrigantes que mostravam a seletividade da percepção e a distribuição da atenção como função dos objetivos do sujeito. [...] Dewey critica uma psicologia que julga ter encontrado seu objeto no estabelecimento de relações causais aparentemente normativas entre estímulos ambientais e reações orgânicas. Dewey nega que possamos, legitimamente, conceber as ações como somatório das fases de estimulação externa, processamento interno de estímulos e reações externas. A esse ‘modelo de arco reflexo’ opõe a totalidade da ação: é a ação que determina quais os estímulos relevantes dentro do contexto definido pela própria ação” (Joas 1999: 134-135).

Neste sentido, a ação não pode ser definida como sendo uma conduta, uma representação ou uma prática. O modelo pragmático dá o caráter qualitativo e plástico das ações humanas sem negar a importância dos hábitos e do *ethos*, numa interação simbolicamente mediada entre o mundo individual e o mundo coletivo.

Assim, uma abordagem estética pragmática privilegia a concepção da experiência. A arte vista a partir da experiência permite incluir no campo estético objetos não definidos como sendo artísticos. Abandonando as concepções miméticas e as artefactuais da arte, declinando das afirmações referentes à lógica do conceito de arte e não colocando a questão nos termos de uma abordagem da Teoria da Prática Social ou de uma Teoria da Cultura, para a qual a arte é uma formalização de uma determinada prática sociocultural e de uma narrativa histórica (a mais importante narrativa da arte é a da História, Teoria e Crítica de Arte), os autores pragmatistas valorizam a experiência estética. Experiência aqui é o que marca nossos sentidos e se imprime em nossa imaginação. E isto não se limita aos artefatos historicamente determinados como sendo artísticos, ultrapassando o campo da prática artística e derivando do funcionamento experiencial. Cada sujeito e cada grupo possui um fundo de percepções, orientações e significações – que fazem parte de uma cultura e entram em todos os processos interacionais cultural e simbolicamente mediados – vindas de diferentes lugares do mundo da vida – da experiência de vida, no sentido de William James – e que fundamentam nossa apreensão experiencial esteticamente constituída.

Assim, podemos experimentar uma obra de arte como também podemos experimentar a natureza, o corpo humano, os ritos, os esportes, as festas cívicas, a mídia da cultura popular, os eventos de massas, a decoração, a

culinária, as tatuagens, os segredos da cosmética, a marcenaria, a pesca, todas elas sentidas e percebidas como obras de arte. A vida prática comum é esteticamente constituída pelo equipamento sensorial e motor humano. Da mesma forma, a cultura estética criada na arte e fora dela será de grande utilidade para definir grandes campos sensoriais nos processos históricos, tais como o desenvolvimento do amor romântico, os cultos públicos, todos eles formas da História da Sensibilidade.

O que está implícito neste processo de abertura do campo estético é a proximidade existente entre a arte, a realidade, a vida social, a vida em comum. O que se valoriza na experiência é a capacidade de 'reengatar' o sensorial, o emocional e o corporal no campo da vida prática, da vida ética, dos processos cognitivos e da ação social e política. A arte como experiência descentra o lugar do artefato e o coloca numa rede relacional entre sujeitos produtores-receptores que constroem e reconstróem ativamente os objetos estéticos, levando em conta os contextos sociais e subjetivos e as intencionalidades variáveis e difusas.

## A CONCEPÇÃO DA METÁFORA NO PENSAMENTO DE RICHARD RORTY

---

Dentro desta concepção de experiência desenvolvida pelo pragmatismo temos algumas diferenças e desdobramentos. Segundo Ghiraldelli (1999), Peirce tinha uma concepção predominantemente experimental da experiência, fundada numa perspectiva científica. James via experiência como resultante do mundo da vida, como um senso amplo de concordância com o mundo, envolvendo percepções, hábitos e vivências. Dewey somou as duas perspectivas, colocando a vivência em constante processo de aprendizagem – pela via de um método experimental -, que se constitui fundamentalmente num processo de asserção e confirmação, utilizando-se de sistemas de crença e confiança, por um lado, e da capacidade avaliativa (espírito científico, criativo, paradigma da mudança em Dewey), por outro. Assim, todos os procedimentos humanos, desde os configurados metodicamente até os mais ordinários fazem parte de um campo experiencial. Esta experiência vai adquirir, no pensamento pragmatista contemporâneo, um caráter duplo de ação e de linguagem. Os pragmatistas, como Richard Rorty, pesquisam o campo da significação. Eles investigam aquilo que a filosofia analítica determinou como sendo uma filosofia da linguagem, mas de um ponto de vista pragmatista e, portanto, do uso e das redes de significação (semântica). A linguagem é investigada como sendo uma ação humana no sentido amplo deweyano.

Do ponto de vista pragmatista, o significado de algo não necessita ser substantivado mas precisa ser traduzível. Estamos no campo da tradutibilidade semântica.

“Todavia, como sabemos agora, Rorty vai além de simplesmente aplaudir a semantização pragmática do tema da verdade. Ele quer mesmo que, ao termos feito isso, possamos dar o assunto por encerrado. Ele entende que o último reduto da metafísica, o último reduto da dualidade – a distância entre justificado e verdadeiro – não deveria ser levada a sério. Não deve ser resolvido, mas *ultrapassado* (até porque, como um bom kuhniano, Rorty não entende o termo ‘resolver’ em outra fórmula que não ultrapassar). Isto é como dizer ‘eis aí um nó, mas será que para tirar os sapatos precisamos desatá-lo? Será que não é só dar uma empurradinha no calcanhar e o sapato sai e o nó é deixado de lado?’ E aí o nó não atrapalha mais. Mas quais são os nós e laços que nos atrapalham?”

Ora, os nós e laços estariam na nossa perda de segurança. E a nossa perda de segurança e de *conforto metafísico* ocorreria quando não pudéssemos mais colocar elementos lingüísticos de um lado e elementos não-lingüísticos do outro e em seguida dizermos que temos um *esquema*, da ordem do lingüístico, que capta e representa fidedignamente o não-lingüístico do outro lado, o *conteúdo* (note bem, as sentenças-T não fazem isso!) O problema, para Rorty, não é tentar mostrar como esse esquema funciona – isto seria um problema para os *ainda* epistemólogos e metodólogos – mas, sim, dizer como ele pode muito bem ser algo que rouba energia de nossas conversas e de nossas ações” (Ghirardelli 1999b:30-31).

Assim, a tradutibilidade pensada aqui não é a da tradução de fato em conceito ou de não-lingüístico (mundo da vida, experiência) em lingüístico (esquema, conteúdo). Não estamos falando de uma tradução de uma matéria em outra matéria diferente. Estamos pensando em como Rorty se utiliza da filosofia analítica para a constituição de uma teoria não-substantiva do significado. Ou seja, que no ato da conversação significativa não precisamos dos significados efetivos para produzir significados. Podemos obter isto de modo lógico. O que fica explícito nesta perspectiva de trabalho é o envolvimento entre as sentenças lingüísticas e a observação de comportamentos lingüísticos e de outros comportamentos dos usuários de uma língua, constituindo um dicionário envolvente (linguagem, contextos, intenções). Nesta perspectiva, a apreensão pela via da metáfora parece ser extremamente útil para o nosso uso no campo da tradução.

De certo modo, Clifford Geertz (1999) já havia apontado nesta direção e os autores pós-modernos em antropologia reforçam este caráter. Mas Geertz havia dado um caráter de relativismo cultural a seu entendimento da tradução cultural. Em Rorty, o relativismo é criticado. O que ele faz é pressupor a necessidade do desenvolvimento de linguagens de tradução e de meios de tradução. Ele não está contente com o estado atual do mundo e coloca esta posição como algo que o faz divergir do relativismo, uma filosofia de caráter não-intervencionista. Em Rorty não importa o quanto sabemos mas o que fazemos e qual as motivações que nos levam a fazê-lo.

Como a metáfora entra neste âmbito acional? E, em primeiro lugar, o que entendemos por metáfora?

No *Dicionário Técnico da Comunicação* encontramos a seguinte definição:

“Passagem do sentido da palavra do próprio para o figurado, devido a comparação tácita. Vínculo intelectual que liga a linguagem e o mito. Transposição verbal de um conceito a outro. Alegoria na qual umas palavras são tomadas em sentido próprio e outras no figurado” (Almeida 1987: 196).

No *Dicionário de Filosofia* encontramos:

“Figura de retórica que designa um objeto pelo nome de outro com o qual tem uma relação de analogia ou, mais brevemente: ‘um termo por outro’, de acordo com a fórmula de Lacan, que demonstrou que, no inconsciente, o deslocamento obedece ao mesmo funcionamento” (Durozoi e Roussel 1996: 322).

No sentido rortiano da tradução, toda ela é metafórica, pois se coloca como jogo de substituições e de semelhanças entre termos no interior de contextos acionais e de fala. O dicionário proposto é ele mesmo uma grande metáfora de uma comunicação possível, não limitada ao entendimento de um significado último ou de uma representação estável da realidade.

“Desse modo, Rorty concorda com as preocupações estéticas presentes no pensamento de Lyotard, valorizando o senso estético e literário. A posição do novelista/ficcionalista, tomada como o melhor lugar para a produção de discursos capacitados na arte da inclusão de uma racionalidade dialógica (Kundera encontrando com Bakhtin, num sentido metafórico para o próprio desenvolvimento das teorias), é um elemento caracterizado do pensamento rortiano. Mas há uma diferença crucial entre Lyotard e Rorty. A orientação lyotardiana perde-se, ela própria, no estetismo nobre das vanguardas artísticas, que renunciam a sua ação no mundo, terminando por fazer do contraponto com Habermas um modo de Lyotard, ele próprio, auto-intitular-se uma outra versão da herança erudita de Theodor Adorno. A aposta acrítica nas esgotadas manifestações da arte erudita afastam Lyotard, conscientemente, de qualquer posicionamento democratizante. Rorty está muito menos preocupado com o futuro da arte do que com a capacidade desta de agir esteticamente sobre nossos conhecimentos e modos de viver. Há uma espécie de vitalismo na posição pragmatista quanto ao domínio das artes. Assim, arte passa a ser uma metáfora que explica um jeito de fazer e viver. O discurso literário e artístico reconhecido como tal tem o papel social de levar ao seu limite o procedimento que instala uma ação comunicativa. Ele é uma espécie de reduto estratégico de renovação e de alimentação de nossas falas cotidianas. E podemos encontrar este critério tanto em presença de grandes obras da cultura ocidental, quanto nas formas populares e de massa da cultura da segunda metade do século XX e do início do século XXI. Rorty deixa grande margem para as formas culturais inventadas por nós – a imprensa moderna, a história em quadrinhos, o cinema, a fotografia -, enxergando-as, todas, como capacitadas para fazer valer o seu amplo espaço social e deixando passar novas versões do nosso próprio mundo” (Noronha 2001: 166-167).

Metáfora, seguindo uma abordagem lógica, constitui-se em silogismo metafórico ou forma local e particular da lógica. Este modo do pensamento se apresenta na poesia, na arte, nos sonhos, no humor, na religião e na esquizofrenia, segundo Gregory Bateson. Nesta perspectiva, silogismos metafóricos são o “modo dominante para comunicar la interconexión de las ideas en todas las esferas preverbales” (Bateson 1994:40).

“Creo que la primera persona que realmente vio esto con claridad fue Goethe, quien observó que si examinamos una col y un roble (dos clases de organismos bastante diferentes, pero así y todo plantas ambas que florecen) comprobamos que la manera de hablar sobre cómo las dos plantas se relacionan es diferente de la manera en que la mayor parte de las personas habla sobre dichas plantas. Hablamos como si la Creatura fuera realmente pleromática<sup>3</sup>: hablamos sobre ‘cosas’ sobre hojas o tallos, y tratamos de determinar qué són esas cosas. Ahora

bien, Goethe descubrió que una 'hoja' se define como aquello que crece de un tallo y presenta un brote en su ángulo; lo que luego emerge de ese ángulo (de ese brote) es de nuevo un tallo. *Las unidades correctas de descripción no son la hoja ni el tallo, sino que son las relaciones que éstos guardan entre sí* [grifo meu]. Tales correspondencias nos permiten considerar otra planta – una patata, por ejemplo – y reconocer que la parte que comemos de ella en realidad corresponde a un tallo.

Del mismo modo, *se nos ha enseñado a la mayor parte de nosotros en la escuela que un sustantivo es el nombre de una persona, lugar o cosa, pero deberían habérsenos enseñado que un sustantivo puede estar en varias clases de relaciones con otras partes de la proposición, de manera que toda la gramática podría definirse como sistema de relaciones y no atendiendo a las cosas* [grifo meu]. Esta actividad de nombrar, que probablemente no poseen otros organismos, es en realidad una especie de pleromatización del mundo vivo. Y obsérvese que las relaciones gramaticales son del tipo preverbal. 'Él buque chocó contra un arrecife' y 'zurré a mi hija' están ligados por una analogía gramatical.[...]

*Por supuesto, mi afirmación de que toda la comunicación preverbal y no verbal depende de metáforas y/o silogismos de la hierba no significa que toda comunicación verbal sea - o debería ser - lógica o no metafórica. La metáfora recorre toda la esfera de la Creatura, de modo que cualquier comunicación verbal contiene necesariamente metáforas. Y la metáfora, cuando está revestida con el ropaje de las palabras, agrega aquellas características que pueden lograr el verbalismo: la posibilidad de clasificación, la posibilidad de diferenciar sujeto y predicado y la posibilidad de marcar explícitamente el contexto* [grifo meu].

*Por último, con las palabras, se da la posibilidad de volcar lo metafórico y el modo poético en el símil. Es lo que Vaihinger llamaba el modo como si de la comunicación, la cual se convierte en algo diferente cuando se agrega el como si. En una palabra, se convierte en prosa y entonces hay que respetar y obedecer precisamente todas las limitaciones de los silogismos que prefieren los lógicos, los silogismos categóricos y todo lo demás* [grifo meu]. [...]

El acto mismo de traducción - el acto de pasar del silogismo de la hierba al silogismo categórico, de la metáfora al símil y de la poesía a la prosa - puede llegar a ser él mismo *sacramental*, una metáfora sagrada para una determinada posición religiosa [...]" (Bateson 1994:40-42).

Estamos diante de uma problemática de lógica particular ou local que, na esfera da significação, designa uma apreensão etnográfica da realidade. Conhecemos etnograficamente na medida em que apreendemos na particularidade e em contexto. Assim, o exemplo batesoniano se completa no entendimento dos marcianos de Rorty. Para os marcianos, as comunicações no âmbito metafórico garantem o entendimento necessário sem a compreensão de todos os registros dos procedimentos classificatórios determinados por uma determinada forma culturalmente marcada do pensamento - a ciência. Marcianos podem compreender e se relacionar, através de uma metalinguagem, com uma cultura Outra, sem ter de compreender todas as implicações classificatórias de uma língua. O dicionário é uma ação em superfície, de translação - tradução de uma coisa em outra. Este procedimento metacomunicacional garante a possibilidade de conhecimentos capacitadores para a existência em comum, o maior interesse das funções humanas. Parece dizer com isto, numa confluência entre Bateson e Rorty, que o mundo se organiza metaforicamente. Bateson se utiliza da lógica da metáfora para falar do mundo biológico. Rorty se utiliza da metáfora para nos afirmar que este é o modo mais apropriado de "fazer sentido". E Bateson reafirma que este é efetivamente o modo como está organizado biologicamente o mundo das Criaturas. O objetivo

batesoniano é o de contar histórias que melhor traduzam as possibilidades relacionais do/no mundo biológico. O objetivo rortiano é o de contar histórias que sejam capazes de remeter para os usos socialmente estáveis da linguagem convencional (hábitos, convenções) e o giro lingüístico implicado neste procedimento metafórico.

“Assim, o propositor força os limites do entendimento social de uma determinada expressão, remetendo para uma implosão do contexto situacional da fala em questão promovendo, através do novo uso da linguagem, uma perspectiva de novo uso social. Por exemplo, quando Mary Shelley escreveu Frankenstein, o monstro feito texto escrito, o monstro do romance em sua dimensão grotesca e generosa, bem como sua capacidade para o mais pleno amor e a maior fúria, enfim, toda a construção metafórica desta figura acaba por promover uma situação limítrofe em torno do humano. A inumanidade é uma metáfora para os valores humanos e revela a nossa incapacidade em relação à (in)tolerância para com as diferenças físicas entre os seres humanos. Há uma finalidade política e de comunidade humana nesta manifestação artística do romantismo e que sobrevive e se revigora a cada momento em que a metáfora é acionada” (Noronha 2001:34-35).

Esta ordenação metafórica permite a inclusão de um número infinito de descrições alternativas. A razão metafórica permite apreender de modo ampliado as nossas descrições somadas a conjuntos diferenciados e outros de descrições - o que chamamos, no pragmatismo, de descrições alternativas ou outras versões da história. Estas descrições atingem, segundo Bateson, nossos enquadres empáticos, envolvendo-nos em diferentes origens relacionais para os objetos em questão. O que está em jogo, em última instância, é uma apreensão da realidade não como um conjunto de objetos (perspectiva que se mantém na trajetória do racionalismo cartesiano aos diferentes estruturalismos) mas como relações entre histórias (narrativas). Seres humanos pensam as coisas a partir de histórias, ou seja, para usarmos um exemplo de Bateson, quando falamos de uma concha não falamos do objeto mas falamos do desenvolvimento, das milhares de histórias que cada uma das linhas evolutivas representam.

Diz ele:

“[...] la concha contiene la narración de su crecimiento individual dentro de su forma geométrica, así como contiene la forma de su evolución.  
[...] Mencionaste también la columna vertebral, de manera que las historias del desarrollo y evolución del ser humano están también en la conversación. Pero aunque en realidad no menciones el cuerpo humano, hay configuraciones comunes que constituyen una base de reconocimiento. Eso es lo que quise decir - o parte de lo que quise decir - cuando años atrás declaré que cada persona es su propia metáfora central. Me gusta esa concha porque es como yo, pero también porque es muy diferente” (Bateson 1994:46).

A perspectiva de se pensar as histórias como modelos, adequada à transformação destes modelos enquanto descrições e as referentes estratégias de redescrição, é o entendimento da metáfora, como a uso aqui. A metáfora é o próprio entendimento relacional entre a história contada e as maneiras como: os vocabulários são usados de modos novos sugerindo corpos novos; são acrescentados novos elementos nos vocabulários a partir de práticas de outra ordem que não a lingüística; corpos antigos sugerem reinterpretações continuamente inventadas e assim por diante.

## METÁFORAS, NOVOS VOCABULÁRIOS, NOVOS CORPOS

---

A estética da monstrosidade em perspectiva histórico-cultural, do exagero à fronteira e vice-versa. Os filmes de horror e os de FC como casos paradigmáticos-metafóricos no sentido pragmatista. Um estudo de caso: o *Frankenstein* e *A noiva de Frankenstein*, de James Whale, e *Deuses e Monstros*, de Bill Condon.

No *Frankenstein* de 1931 observamos diferentes modos de apresentação do corpo. O corpo é, inicialmente, identificado com o mundo dos mortos. Nas imagens iniciais, um enterro e um cemitério nos mostram os emblemas do que está por vir. As caveiras em forma de estátua e o crucificado remetendo a Cristo nos dão ainda o pano de fundo religioso, de onde a profanação e a ciência surgem como dilema moral. Logo em seguida, a mesma morte é identificada aos estudos de anatomia e à aula de dissecação. Ali, mortos ficam expostos para a visão e experimentação humana. Uma polarização logo se forma, buscam-se corpos nos cemitérios e busca-se o cérebro no laboratório.

A ambição científica é a de desenvolver a capacidade de criar a vida a partir da morte. O cadáver do recém-morto deixa a situação da ciência na margem da criminalidade, na iminente possibilidade de destruir para recriar. Em realidade, não se fala de criação, mas de recriação a partir de pedaços que já estiveram vivos. O Dr. Heinrich (Henry) Frankenstein é uma espécie de *bricoleur*. Fazer monstros não é atividade científica mas ação da *bricolage*. O corpo é recriado com as mãos. As mãos substituem metaforicamente o sexo. O cirurgião é um costureiro que reúne partes de corpos diferentes, destituídas de qualquer sentido de ordem física. Mãos que se desassemelham conduzem à impossibilidade do espelho para alcançar qualquer tipo de integridade física. O sujeito não se reconhece em suas próprias partes. As mãos também identificam sinais de humanidade. É o seu uso correto e o desenvolvimento de suas habilidades motoras que distingue a humanidade (a preeminência do polegar direito). O Frankenstein médico possui o máximo desta habilidade; costureiro-cirurgião, utiliza-se do instrumental médico habilmente. O Frankenstein monstro não a possui. Suas mãos são diferenciadas e não sabe usá-las corretamente. Suas mãos pedem, mas também são usadas prioritariamente como instrumento de defesa. Aprender com as mãos pode ser também matar. Neste sentido, os usos podem se inverter: o Criador vira Destruidor. Frankenstein médico faz o monstro com suas próprias mãos e depois quer usá-las para detê-lo. Neste movimento, é acompanhado de todo um bailado de mãos que se erguem para pedir justiça e para carregar tochas e armas na busca do monstro criminoso. Merleau-Ponty nos fala de toda esta fenomenologia das mãos em seus textos sobre a arte<sup>4</sup>. Duas questões de origem também estão postas no filme e são utilizadas de modo simples: as mãos e o fogo. Associados ambos os elementos com a origem da humanidade (lembramos *2001* e *A Guerra do Fogo*, no âmbito do cinema), aparecem constantemente na cosmologia do *Frankenstein* (1931).

Além disso, o filme faz uso de toda a mística dos cérebros sadios e dos cérebros doentes. O filme se passa no contexto visual do século XX, na Alemanha, mas faz uso de uma concepção de Fisiognomia que pertence aos séculos anteriores, encontrando nos órgãos os traços do caráter. Nas personagens do laboratório encontramos a presença de um Dr. Henry Frankenstein marcado por uma gestualidade *gay* (um estilo *queer*), um assistente de nome Fritz marcado por sua corcunda (deficiência física associada a uma forma expressiva que sugere deficiência mental) e um monstro – o ‘Frankenstein’ – feito de pinos e partes de corpos costurados, sugerindo a anti-natureza do fato de sua existência. O monstro não é parte da natureza e isto fica perceptível no conflito que este mantém com Fritz, ‘monstruosidade’ da natureza. Este é um universo povoado pelas margens: caveiras, esqueletos, cadáveres, *gays*, corcundas e monstros fazem parte de um outro mundo, um mundo de *freaks*.

O filme termina com a consciência de uma filiação vinda de uma ausência de procriação, numa continuidade geracional que não é da ordem da natureza. O filho criado – a Criatura – surge da ordem do Pleroma – do mundo inanimado. Ele é o rejeitado e o enjeitado, o não-aceito. Tal como uma Joana D’Arc, ele é queimado ao final da primeira história, agora não na cruz, mas no moinho cujas pás fazem o desenho de um *x* ou de uma *cruz grega*.

No filme *A Noiva de Frankenstein* (1935), Whale continua afirmando o caráter romântico de uma natureza selvagem e indômita, na qual podemos ver “o ar cheio de pequenos monstros”, tal como diz a personagem de Mary Shelley que é também a Noiva do Monstro. O segundo filme continua apresentando uma seqüência de figuras marcadas pelo diferencial físico. O corcunda Fritz é substituído pela empregada da mansão, Minie, uma mulher manca identificada por intérpretes do filme como uma espécie de *drag-queen* da época. Surge também um outro cientista, o Doutor Pretorius. Henry criou um homem descobrindo o segredo da vida – eterna – a partir da morte, descobrindo a unidade através da diversidade, da junção de pedaços mortos ele recria um inteiro vivo. Pretorius cria “vida de laboratório”, seres humanos de proveta, em tamanho reduzido. São como homúnculos ou seres criados como plantas em vidros. Ele quer unir sua capacidade de encontrar as justas proporções e a criação de um cérebro artificial com a capacidade de Henry para produzir um corpo em tamanho natural e criarem juntos uma mulher, a companheira do monstro, a noiva de Frankenstein monstro.

Outro diferente fisicamente é o violinista cego que mora isolado numa cabana na floresta. Ele diz que “ver é estranho”. O encontro do monstro com o cego permite a complementaridade pela negatividade: um não pode ver e o outro não pode falar. A amizade se produz entre os diferentes excluídos socialmente por suas diferenças físicas. O cego agradece a Deus por aquele que todos denominam como sendo o Mal em sua manifestação – o monstro. Aqui há uma série de configurações valorativas: amizade/bom *versus* solidão/mal; fogo/bom *versus* fogo/mal. Beber, fumar, ouvir música, tudo isto é bom.

A presença de outros humanos tira o convívio entre o cego e o monstro. Frankenstein, homem feito de

cadáveres reunidos, foge para o cemitério. Ali, reencontra a paisagem do início do primeiro filme: corpos feito estátuas, corpos feito morte. “Eu amo os cadáveres, eu odeio os vivos”, diz o monstro. Ele reconhece na paz de uma cripta os seus amigos e o seu ambiente.

Pretorius cria um cérebro perfeito mas sem a vida. Ele precisa da eletrobiologia de Henry para dar vida à parte mais complexa da anatomia, o coração. Nota-se novamente o uso de uma teoria médica mais antiga que o contexto do filme, misturando as referências de diferentes passados da História da Medicina. O coração é visto como a parte mais complexa do corpo, enquanto que o cérebro pode ser reproduzido artificialmente, em laboratório. O cérebro é artificial – A.I. – e o coração é natural – é preciso o coração quente de um recém-morto. Para criar uma vida é preciso destruir outra. A ciência como magia requer um coração ainda quente, como nos ritos de feitiçaria e como em Branca de Neve, onde a madrasta exige o coração como prova da morte e como complemento para o seu feitiço. Desse modo, outro corpo é criado, pelas mãos de dois homens, na ausência de uma mulher e criando uma mulher. A partir do eletromagnetismo os dois homens criam este corpo feminino coberto por ataduras, um corpo mumificado, pronto para a vida eterna e depois apresentado como sendo a mulher ideal – representada no filme pela mesma atriz que faz a Mary Shelley.

Aqui há todo um jogo de referências. A mãe do monstro, a escritora Mary Shelley, vira sua companheira. O monstro ganha um pai, Henry Frankenstein – cujo nome é trocado, pois no livro ele se chama Victor Frankenstein e no filme este é o nome do seu melhor amigo e apaixonado secreto de sua noiva, Elizabeth. Neste jogo, fica explicitada a brincadeira *queer* de James Whale. Trocar os nomes, burlar identidades, deixando margem para a triangulação amorosa idealizada: dois homens e uma mulher, Byron – Shelley e Mary; Henry – Victor – Elizabeth; Henry – o Monstro – a Noiva; Pretorius – Henry – a Noiva. O casal não é visto como a parceria ideal, mas o triângulo. A mulher é o terceiro termo erótico mas não sexualmente ativo. A relação sexual homossexual deve ser complementada pela visão estética de uma feminilidade recriada a partir do mundo masculino *gay*. Whale apresenta aqui a fórmula muito conhecida entre os homossexuais da chamada “mulher-bicha”, uma mulher que vive entre dois amigos, parceiros sexuais, contentando-se em aparecer aos olhos dos outros como sendo cobijada por dois homens ao mesmo tempo<sup>5</sup>.

Ao final, toda esta crítica à moral sexual familiar acaba permanecendo no reino da exclusão. O triângulo com Henry se desfaz para se constituir entre Pretorius, o monstro e a noiva. Todos eles são os diferentes. E a diferença pertence à morte. Henry volta ao binarismo do jogo sexual convencional e foge com Elizabeth. O terceiro termo é excluído desta semiótica geral para retornar ao binarismo mas, como um elemento recalcado, ele permanece tragicamente presente. A vida e a procriação sempre trarão consigo a morte.

Em *Deuses e Monstros*, filme de Bill Condom, baseado no romance que conta a vida do diretor James

Whale, a história se completa. Whale é um diretor fora do circuito de Hollywood, vivendo em sua casa com uma governanta. A história começa quando ele volta do hospital, após um derrame cerebral. O derrame não atingiu as capacidades físicas mas a zona em que o cérebro pensa a si mesmo, a memória e as sensações. Whale passa a viver uma tempestade de sensações que anunciam o retorno do passado com toda a sua intensidade, desde a imagem até os odores – ele vê, ele conversa, ele sente odores, ele torna novamente presente o passado distante, por meio de alucinações.

Neste seu retorno, a casa tem um novo membro, um jardineiro, Clay Boone, um ex-fuzileiro com uma tatuagem no braço. Aqui se fixa novamente o padrão triangular de Whale: o diretor – a governanta – o jardineiro, reunidos num triângulo (o triângulo dos homossexuais na guerra transformado em signo de luta junto do arco-íris), triângulo amoroso onde o que fica deixado de fora é o ato sexual em si. Ambos, diretor e jardineiro, iniciam uma amizade (*Friend? Friendship?*) e contam mentiras acerca de seus passados. Whale quer desenhar a cabeça de Clayton. Ele diz não se interessar pelo corpo. Misturam-se passado e filmes. O filme diz: “o ar está impregnado de monstros”. O passado volta e impregna o ar de Whale de monstros da memória. O derrame causa nostalgia e o que foi ocultado passa a retornar sem aviso e sem piedade. Whale enxerga Clay como um possível Dr. Henry Frankenstein em seus sonhos e vê a si mesmo como o monstro. Ele vê Clay substituindo o seu cérebro velho por um novo, o jardineiro vira cirurgião e muda o cérebro de Whale.

Tudo faz com que o diretor passe a nos mostrar a sua própria obra como sendo uma “cômedia sobre a morte, onde a única figura nobre é a do próprio monstro, o Frankenstein, o nobre e incompreendido”. Talvez, como ele próprio em sua escolha pela liberdade sexual e de atitude – um diretor *camp* numa Hollywood que tudo permite sem que seja visto ou nomeado – ou como o próprio Boone – um homem que também fugiu do seu passado e da sua própria história para viver em Hollywood, esperando alguém que pudesse lhe oferecer uma história. Nesta troca de histórias, onde o passado se desenterra sozinho, as mentiras vão sendo substituídas pelas memórias de cada um destes homens, que se olham e se reconhecem em posições inversas. Whale é o diretor, Boone o desconhecido. Whale é o homossexual e, portanto, o não-viril. Boone é o heterossexual e, portanto, o macho. Whale é o que possui uma mente doente, ficando restrito a uma corporeidade aparentemente frágil, mas sobrevivente. Boone tem o corpo aparentemente forte e uma mente sadia, mas que pouco compreende dos jogos e ardis do diretor – bem como dos jogos da sua namorada, na cena do bar. Nestas conversas Boone vai se mostrando o mais frágil e Whale o mais forte. Whale foi verdadeiramente à guerra e ele sobreviveu a todo o seu passado. Suas memórias de guerra são freqüentemente associadas ao gênero do *Horror Film*. Guerra e sexualidade se misturam na construção deste gênero. Boone não foi à guerra, ficou com apendicite. Ambos possuem uma espécie de ódio nomeado pelos seus pais. Whale por ter se percebido muito cedo como alguém diferente numa

família que lhe era inóspita, e Boone pelo pai ter rido dele, tomando-o como um fraco. Os corpos masculinos são bastante acentuados neste filme. Os corpos da memória, os corpos do sexo, os corpos dos soldados nas trincheiras, o corpo do amado – Leonard Barnett, um corpo morto numa cerca de arame, no riso macabro da morte (a comédia da morte que fazemos da guerra), tal como nas gravuras de Goya (*Desastres da Guerra*). As estátuas dos cemitérios retornam alegoricamente nas pinturas em cópia feitas pelo diretor e nesta busca por uma corporeidade gélida – o corpo como estátua grega<sup>6</sup>. O corpo de Clay é ainda um corpo humano e, talvez por isso, a impossibilidade do desenho. A arte deve retirar a humanidade, resfriá-la. Assim, Whale traz a máscara da I Grande Guerra e oferece a seu jardineiro nu, para que possa fazê-lo um não-humano.

O que podemos estar vendo? Não apenas a tentativa de apagar a humanidade, mas a tentativa de apagar o rosto humano e seus traços, a devolução do olhar. Mascarado, Whale reencontraria a corporeidade pagã em sua inteireza e poderia tratar de experimentar este corpo em toda a sua voluptuosidade sem rosto – sem nome. Ele queria fazer de Boone o seu monstro, invertendo o primeiro sonho e designando ao homem forte o papel de *criatura*. Este é o jogo do *pleroma – criaturas (criatura e criador no mesmo circuito)*. Este é o jogo de uma criatura que, fazendo do Outro um Segundo Monstro, coloca-o como agente de sua destituição como coisa viva, criatura, para retornar ao pleroma, matéria inanimada, pedaços de carne, cadáver. Este é o jogo para ser morto. Whale enfim nomeia a sua brincadeira – o seu curto-circuito – e pede a morte pelas mãos do “monstro”. Mas Clay não suporta tamanho ato e chora. O monstro é Whale. Ele é super-humano e forte. Ele é o incapaz de suportar a sua própria decrepitude – ele não consegue mais jogar, seu cérebro o trai, trazendo as partes (veja-se aqui, os pedaços de que é feito o monstro são também os pedaços recortados da memória) que ele havia ocultado, desvelando para si e diante do Outro a sua própria história como mentira. A metáfora da vida que construímos não como história pessoal, mas como história recontada e reencenada, é a própria história do cinema de Hollywood. No sonho, Clay agora ganha o lugar do monstro e leva Whale pela mão, colocando-o junto a seus mortos, na trincheira. Whale reencontra o seu amado Leonard Barnett, o amor que ele havia apagado junto com toda a sua história.

Quatro corporeidades se cruzam nesta história: a corporeidade homossexual, a corporeidade alucinatória/da memória furiosa (como o Funes, de Jorge Luis Borges), a corporeidade neuronal-cerebral da biologia e a corporeidade estética, entre o físico e o escultórico. Nestes cruzamentos surge o corpo monstruoso, seja ele físico, seja ele artístico, seja ele virtual, seja ele sexual. E todos eles apenas se reúnem na morte, não a morte pelo fogo, como a do Frankenstein, mas a morte pela água, o corpo boiando na piscina, restituído ao seu elemento arquetipal materno, uterino. Mas não há qualquer contenção final no arquétipo. O que há é excentricidade, fuga do centro. A monstruosidade permanece incontida.

Num texto de Alberto Manguel vemos as histórias de Lavínia Fontana e de Antonietta (Tognina) Gonsalvus. Tognina era uma moça peluda – uma mulher-lobo – mostrada como objeto de curiosidade nas cortes no século XVI. Filha de uma descendência de lobos, pessoas que sofriam de uma doença que cobria todo o corpo de pelos. Em quase todas as ilustrações e pinturas em que aparece sua imagem é colocada na condicionante dos “horrores da natureza”, das “criações defeituosas de Deus”, “exemplo da ira de Deus”, “aberração da espécie”, “monstro”. Como imagem tinha o sentido moral de avisar aos pecadores, como objeto tinha o sentido de despertar a curiosidade científica e mórbida presente em qualquer outro ser humano diante da diferença enunciada. Objeto moral e objeto do museu biológico, figuras como esta acabam por tornar dificultosa a nossa capacidade de estabelecer a fronteira entre a humanidade e a inumanidade. Estas histórias fabulares e míticas aparecem também num gênero poético, no dizer de Manguel:

“Cerca de três ou quatro décadas antes da publicação do livro de Columbus, surgiu na França uma forma poética nova, o *blason*, uma descrição lírica de uma das partes do corpo. Ao lado dos aspectos fisionômicos tradicionais que eram alvo dos elogios na poesia dos trovadores – o rosto, as mãos, o pescoço, os olhos, a boca e os dentes -, emergiram então o *cul* e a *con* – as nádegas e a vagina. [...]

O *blason* cantava o corpo de proporções divinas. Mas, muito além ou abaixo dessas medidas e matizes ideais, a figura humana se convertia em um monstro: grande ou pequeno demais, braços e pernas insuficientes ou excessivos, gordo demais ou demasiado peludo. Um tratado babilônico do terceiro milênio antes de Cristo divide os monstros em monstros por excesso, monstros por carência e monstros duplos. Excesso também podia significar a aquisição de traços que normalmente não condizem com uma face. A famosa mulher barbada do circo teve ancestrais célebres e numerosas[...]” (Manguel 2001:126-127).

Estas figurações da selvageria tentam nos mostrar por exemplo visual e didático o perigo e a maravilha do mundo, a irrupção de uma novidade e uma sentença de morte. O que nos faz lembrar dos limites auto-impostos quando vivemos em sociedade e dentro da qual decidimos o que é nobreza e o que é barbárie. No limite, estamos dentro do reino do maravilhoso, das mil e uma noites, na qual devemos e podemos encontrar uma humanidade mais profunda – “a capacidade do riso no encontro com a morte, revelando a nobreza do monstro em sua incompreensão e em sua ausência de lugar no mundo dos vivos/mundo dos normais/dos que se olham no espelho e reconhecem uma imagem inteira” – que quer se mostrar para nos lembrar e nos fazer compreender a existência da Outridade. Ao final de sua história, Manguel conta acerca de um quadro da mesma pintora Lavínia Fontana. Ele diz:

“No que é, talvez, o mais famoso retrato social feito por Fontana, o da família Gozzadini, o cãozinho no meio insiste em desviar nossa atenção das emoções, um tanto desassossegadas no rosto de todos os modelos. O cão repousa, mimado e sociável, em um emaranhado de mãos, que não se mostram obviamente ameaçadoras. Porém, mais no fundo, além da porta e seguindo pelo corredor, quase imperceptível na penumbra, há um outro cão, sua sombra distante, que não se mostra mais como um mero animal de estimação, mas completamente só, isolado da reunião

civilizada e oficial, o cão negro da família, por assim dizer, o que guarda e vela os segredos, o que se encontra fora do círculo do comportamento social aceitável.

O gênio de Fontana consiste nisso: em seu retrato de Tognina, modelo público e parente secreto, a menina e o cão, a bela e a fera não estão mais cindidos. O aberrante não precisa se esconder, o ser social não precisa fingir, o lado claro e o lado escuro podem se expor a céu aberto. Na pintura esplendidamente compassiva de Fontana, os dois lados se fundem em um só e olham firmes para o passado, para o presente e para o futuro do espectador, em uma afirmação do seu ser polimorfo” (Manguel 2001:136-137).

Nos *Deuses e Monstros*, a fusão de filme sobre filme – Frankenstein sobre Whale e Whale sobre Frankenstein – anuncia novamente a presença do incivilizado, do selvagem e do polimorfo. O “cão negro” em Hollywood, a estética *queer e camp* de Whale, sua homossexualidade, fora do circuito do politicamente aceitável nas relações entre as máscaras, volta à cena como memória e alucinação e como memória e narrativa. A alucinação abre as comportas do passado e faz recontar a história. Agora o fingimento e a mentira sobre o “si mesmo” vão sendo subsumidas em outras versões, a versão do encontro entre Whale e Clay. O monstro pode ser o médico, o médico pode ser o monstro, numa outra versão de Stevenson. O monstro pode ser Whale e pode ser Clay. Todos somos monstros, pleromas e criaturas.

Voltando ao começo: qual o sentido metafórico que encontro aqui? O do próprio encontro e o do sentido da amizade. A amizade entre o cego e o monstro, cada qual destituído parcialmente ou exageradamente ocupado por seus próprios equipamentos físicos. O cego é monstro pela falta. Frankenstein é monstro pelo excesso. Whale e Clay também são monstros e vivem, em suas memórias, povoados por monstros de seus passados, “cães negros” avisando algo do fundo do quadro, do fundo da selvageria. A amizade é constituída de gestos. Gestos de aprender com o outro a respeito do mundo e de si mesmo, do que é bom e do que é ruim.

O filme de horror, em sua queda no gosto de massas, permite uma acessibilidade imediata à compreensão e à compassividade em relação a estas diferenças físicas, tanto as do excesso quanto as da falta. Assim, sua experiência pode obter este caráter destinatário rortiano de produção de um senso democratizante. A metáfora da amizade cria uma história louca sobre o inaceitável encontro entre o cego e o monstro, entre o diretor homossexual e o jardineiro heterossexual, abusando das palavras que existem para oferecer a elas uma significação nova. Quem desejaria ser amigo de um monstro?

“Rorty entende que não basta a extensão de direitos. A tolerância e o fim da crueldade necessitam de ações mais ousadas. Na maior parte das vezes, uma ação contra a crueldade depende da *invenção* de direitos. Então, precisamos pedir mais a essas pessoas. Precisamos que elas atuem não apenas como profissionais, mas sim como poetas e gênios – elas vão ter de *criar* novos vocabulários. Há direitos jamais sonhados que só podem virar direitos a serem reivindicados quando um novo vocabulário alternativo emerge. Os professores, por sua vez, podem ser aqueles que alertam os jovens para esses novos vocabulários.

Ações que, no final, possam resultar na criação de novos direitos, em prol da tolerância, em geral são ações que necessitam ser suficientemente fortes para, usando as palavras de Rorty, ‘mudar as reações emotivas instintivas’ – educar, reeducar, em processo contínuo e infinito. Rorty entende que um modo de fazer isso é providenciar uma nova linguagem, novos vocabulários. Com a expressão uma ‘nova linguagem’ ele não está querendo apontar apenas para o uso de novas palavras mas, principalmente, para o uso criativo e abusivo da linguagem existente, o que implica na utilização de palavras familiares mas de um modo que inicialmente soa à maioria como completamente louco” (Ghirardelli 1999:64-65).

Assim, filmes de horror são obras populares e de e para as massas. A descrição alternativa de Whale reinventou a imagem da monstruosidade, não como o Mal simplesmente, mas como a complexa expressão de nossa imagem não refletida em espelhos, nossas próprias costuras identitárias, nossa precariedade e nossa fragmentação permanente. Frankenstein é uma reinvenção do vocabulário que permite pensarmos na justeza de que haja lugar para esta diferença e para esta presença. A diferença física deve poder se apresentar não como estranheza e lembrança moral do pecado e do erro, mas como outra possibilidade do ser em sua manifestação fenomênica, como lembrança de que não há uma única forma para a espécie humana que vive. Assim, a metáfora da amizade entre os diferentes se torna a fábula moral da liberação das formas que aqui vivem em suas diferentes corporeidades.

---

**Márcio Pizarro Noronha** é doutor em Antropologia Social pela Universidade de São Paulo e em História Ibero-Americana pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul; professor e pesquisador da Universidade do Vale do Rio dos Sinos (Unisinos).

## NOTAS

---

- 1 N.E.: Trabalho apresentado no Fórum de Pesquisa nº 04, “Antropologia do Futuro: imaginários, memórias, metáforas e invenção de direitos”, da IV Reunião de Antropologia do Mercosul.
- 2 Ressalto aqui a importância da reflexão desenvolvida por Joas no sentido de traçar o significado histórico-cultural e epistemológico da Filosofia Social Pragmatista para o campo em desenvolvimento das Ciências Sociais norte-americanas. Encontro em suas afirmações a mesma perspectiva encetada em meu livro *Pragmatismo e Ciências Sociais* (Noronha 2001), reconhecendo nesta Escola Filosófica uma verdadeira transformação do/no pensamento moderno.
- 3 Bateson afirma o contraste entre Criatura e Pleroma, seguindo uma proposta de Carl Gustav Jung. Nesta compreensão há uma relação homológica – lógica formal – entre o pensamento e o mundo material, fazendo de todo o processo de evolução biológica e embriológica um processo mental. Para este autor, processo mental é informacional e comparativo, a fórmula “a diferença que faz uma diferença”. O mundo do Pleroma é o da matéria inanimada, descrito por leis físico-químicas e não contém descrições. Pleromas podem ser descritos e utilizados como sinais, índices e ícones mas eles, por si só, nada podem fazer. No mundo das Criaturas estas usam e contêm informações. A Criatura é matéria animada e designa “ese mundo de explicación en el cual los fenómenos mismos que se describen son fenómenos gobernados y determinados por la diferencia, la distinción y la información. Aunque existe un aparente dualismo en esta dicotomía de Creatura y Pleroma, es importante tener presente que estas dos esferas no están en modo alguno separadas o puedan separarse, salvo como niveles de descripción. Por un lado, todo lo de la Creatura existe dentro del Pleroma y por obra de éste: el empleo del término Creatura afirma la presencia de ciertas características de organización y comunicación que no son ellas mismas materiales. Por otra parte, el conocimiento del Pleroma existe sólo en la Creatura. Podemos abordar ambas esferas sólo en combinación, nunca separadamente. [...] Creatura y Pleroma no son, como ‘el espíritu’ y la ‘materia’ de Descartes, sustancias separadas, pues los procesos mentales exigen disposiciones de la materia para darse, exigen zonas en las que el Pleroma está caracterizado por la organización que lo hace susceptible de ser afectado por la información así como por sucesos físicos” (Bateson 1994:31). Esta proposição leva a uma compreensão da epistemologia como sendo uma comparação entre diferenças (informações) e não mais entre matérias (objetos). A tarefa eminentemente antropológica é a da comparação entre diferentes sistemas de construção do conhecimento, envolvendo os hábitos epistemológicos de cada cultura em seu modo de pensar, o que faz de toda a epistemologia um processo local – cultural-social e pessoal-subjetivo. O que temos aqui é justamente um processo que demonstra a diferença entre o mapa - o nome - o sentido – o significado que não corresponde ao território – à coisa nomeada. Nos processos locais estamos falando de lógica da metáfora. Silogismos metafóricos são lógicas locais ou particulares e não são silogismos categóricos. No silogismo categorial o indivíduo é classificado e identificado universalmente a uma classe determinada. No silogismo de metáfora aventam-se múltiplas possibilidades de entendimento por substituição. Eles são o modo predominante da comunicação na esfera pré-verbal, funcionando sempre como “afinidades eletivas”, “leis de correspondência”. Para um maior desenvolvimento destas questões, ver Bateson y Bateson (1994).
- 4 Lembrar aqui que o diretor do filme, James Whale, foi também o criador da imagem do Frankenstein. Há uma forte associação estética com os traços e a visível força do desenho e do expressionismo artístico alemão, admirado por Whale. Whale gostava de pintura e desenho e começou sua carreira com cenografia, ainda na Europa. A importância da atividade visual nos seus filmes é marcante.
- 5 Este é um fenômeno muito presente no conjunto de relações homossexuais. Quase todo homossexual, mesmo quando em conjunção marital com outro homem, possui uma “melhor amiga”, sempre presente na sua casa e na sua vida. Nos anos 1990, esta figura da “mulher-bicha” se espalhou pelas boates *gays*, ganhando notoriedade e mídia como fenômeno cultural. Eram mulheres solteiras e sem parceiro sexual, geralmente heterossexuais, que preferiam circular apenas em boates *gays*, contentando-se em dançar e até mesmo ficar com um homem homossexual. Geralmente, esta mulher traz ao homem um *status* perante os outros homossexuais. O homem é mais valorizado pela atratividade feminina da sua companheira. Na maior parte das vezes, este jogo não inclui intercurso sexual entre a mulher e um ou dois homens. Os homens fazem da mulher mais um elemento do seu código de sedução e reconhecimento mútuo.
- 6 Nesta perspectiva, nota-se toda uma estetização da nudez, tal como a apresenta Kenneth Clark em sua obra clássica sobre o nu. O corpo nu não é apenas destituído de vestimenta ou apresentado sexualmente. A visão do sexo é estetizada e matizada por este emblema da procura de algo mais que humano, um super-humano ou um desumano. Assim, monstros são exageros da humanidade, um excesso de humanidade que está associado ao mito do Frankenstein. Não é à toa a história de Whale fazer referência à Alemanha e a toda a contextualização da guerra.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

---

- ALMEIDA, Mauro. 1987. *Dicionário Técnico da Comunicação*. Belo Horizonte: Tracbel.
- BATESON, G. y M. C. Bateson. 1994. *El Temor de los Angeles. Epistemologia de lo sagrado*. 2ª ed. Barcelona: Gedisa.
- DURAND, Gilbert. s/d. *Mito, Símbolo, Mitodologia*. Lisboa: Presença.
- DUROZOI, Gerard & André Roussel. 1996. *Dicionário de Filosofia*. 2ª ed. Campinas: Papirus.
- GEERTZ, Clifford. 1999. *O Saber Local: novos ensaios em antropologia interpretativa*. 2ª ed. Petrópolis: Vozes.
- GHIRALDELLI Jr., Paulo. 1999a. *Richard Rorty - A filosofia do Novo Mundo em busca de novos mundos*. Petrópolis: Vozes.
- \_\_\_\_\_. 1999b. "Introdução". In R. Rorty. *Para Realizar a América: o pensamento da esquerda no século XX na América*. Rio de Janeiro: DP&A Editora.
- JOAS, Hans. 1999. "Interacionismo Simbólico". In A. Giddens & J. Turner (orgs.), *Teoria Social Hoje*. São Paulo: Edunesp.
- MANGUEL, Alberto. 2001. *Lendo Imagens*. São Paulo: Companhia das Letras.
- NORONHA, Márcio Pizarro. 2001. *Pragmatismo e Ciências Sociais*. Porto Alegre: Edição do Autor.
- RORTY, Richard. 1982. *Consecuencias del Pragmatismo*. Madri: Tecnos.
- \_\_\_\_\_. 1994. *Contingência, Ironia e Solidariedade*. Lisboa: Editorial Presença.
- \_\_\_\_\_. 1999. *Para Realizar a América: o pensamento da esquerda no século XX na América*. Rio de Janeiro: DP&A Editora.

## RESUMO

---

Redescrições do corpo humano nos filmes de horror e de ficção-científica (FC) e os usos metafóricos do corpo nos limites do humano/não-humano, com a criação de novos vocabulários, a reinvenção do corpo e do humano. Na perspectiva do pragmatismo norteamericano, palavras produzidas nos *mass media* redescrevem estratégias da verdade. Nós investigamos estas linguagens emocionalmente centradas e os usos transgressivos da linguagem. O não-humano amplifica o espaço lógico da invenção do humano.

## ABSTRACT

---

Descriptions of human body in science-fiction and horror movies and the methaporic uses of the body in the human/non human limit with the creation of new vocabularies represent a reinvention of the body and of the human. In the perspective of North American Pragmatism, words produced in *mass media* describe strategies of truth. We investigate these emotionally centered languages and transgressive uses of language. The non-human amplifies the logical space of the invention of the human.