



## **Atualizações audiovisuais, semioses e devires: somos todos mutantes**

Nísia Martins do Rosário<sup>1</sup>  
Ricardo de Jesus Machado<sup>2</sup>

Universidade do Vale do Rio dos Sinos – Unisinos, São Leopoldo, RS

### **Resumo**

Esse artigo tem como objetivo estudar as audiovisualidades (de cinema, TV, web) que apresentam corpos mutantes como referencia principal de seus textos, apontando, nessa perspectiva, devires de cultura que se configuram nas conexões entre as técnicas audiovisuais, o imaginário social, e as conjunturas cotidianas. Para isso, aborda questões relativas as corporalidades audiovisuais de seres artificiais mutantes, bem como estudos teóricos das audiovisualidades na sua relação com a semiótica. O foco do artigo, portanto, é o desenvolvimento de uma rede discursiva que se forma a partir das semioses que se constituem na interconexão dos sentidos dos vídeos. Nessa via, pode-se pensar em desvendar aspectos dos seres mutantes representados nas mídias audiovisuais e o quanto eles podem denunciar acerca da cultura, dos discursos midiáticos, das técnicas audiovisuais e da ciência.

**Palavras-chave:** audiovisualidades, corporalidades, semiótica, mutantes.

### **Corpo mutante audiovisual**

Com o início do cinema de ficção científica – que já trazia sua inspiração da literatura de mesmo gênero – as possibilidades de materialização (em película) de corpos que habitavam o imaginário, passaram a ser atualizadas nos meios audiovisuais. Esses meios possibilitaram, portanto, que seres que existiam nas fantasias humanas, relatados na história oral e nos livros, ganhassem forma em e sons e imagens em movimento.

O presente artigo se centra no estudo da representação de um desses seres, os corpos mutantes audiovisuais (apresentados em cinema, tevê, internet). Visa, também, compreender como os mutantes se atualizam nesses meios, com vistas a redes discursivas que se formam a partir dos processos de semiose e suas relações com o imaginário social<sup>3</sup>, com os devires de cultura e com os contextos cotidianos.

---

<sup>1</sup> -Nísia Martins do Rosário é professora e pesquisadora do Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Universidade do Vale do Rio dos Sinos, membro do grupo GPav (Grupo de Pesquisa Audiovisualidades) e do grupo Processocom (Grupo de Pesquisa de Processos Comunicacionais). Atualmente realiza a pesquisa Corporalidades audiovisuais: técnicas, discursos e devires de cultura.

<sup>2</sup> Ricardo de Jesus Machado estudante de Comunicação Social da Unisinos, bolsista de Iniciação Científica – Unibic/CNPQ, monitor da disciplina de Semiótica. Participa do grupo GPav (Grupo de Pesquisa Audiovisualidades) e Processocom (Grupo de Pesquisa de Processos Comunicacionais), ambos da Unisinos.

<sup>3</sup> - Não é tarefa fácil definir imaginário social, mas como o artigo não permite uma abordagem significativa sobre tal conceito, sobretudo por que os eixos do texto apontam para outros aspectos também relevantes, toma-se aqui um direcionamento inicial para esclarecer o que se entende por imaginário social, a partir de Denis de Moraes (2002, disponível em <http://www.acessa.com/gramsci/?page=visualizar&id=297>): “O imaginário social é composto por um conjunto de relações imagéticas que atuam como memória afetivo-social de uma cultura, (...)”. Sem dúvida o imaginário social é uma produção coletiva que se constitui como uma dimensão em que habitam e circulam (virtualizam e atualizam) os mitos, os símbolos, as crenças, as ideologias de uma coletividade. “Nessa dimensão”, diz

Neste artigo, considera-se “corpo mutante” aqueles corpos eletrônicos<sup>4</sup> que sofreram alteração genética visível ou não, identificadas biologicamente. O mutante é um indivíduo, que tem alguma de suas características modificadas como resultado de uma mutação genética que ocorre em nível do DNA, por uma alteração num gene ou num cromossoma<sup>5</sup>. Tal alteração resulta de uma nova criação física ou mental que gera características que acabam por manifestar-se ou não de forma aparente. Radicalizando podemos trazer a fala de Arntz, Chasse e Vicente(2007, p.19)

Os seguidores de Darwin deram o toque final ao triunfo do materialismo. Não somente não existe Deus e, logo, uma inteligência criativa dirigindo o desenvolvimento da vida intergaláctica, mas nós mesmos, antes do centro do mundo, não somos senão mutações aleatórias, portadores de DNA que vive uma jornada na busca de evolução, num universo sem sentido.

O que parece relevante considerar acerca das mutações genéticas, desde os estudos desenvolvidos por Darwin (s/d)<sup>6</sup>, é que ela é o ponto fundante da evolução da espécie humana, baseado na sobrevivência dos mais aptos. Obviamente não se pode atribuir apenas à genética e seus desdobramentos o que somos hoje, contudo as mutações apontam onde fomos capazes de chegar. É fundamental também entender que o que se se considera evolução genética pode ter mais o sentido de mudança do que de progresso. Assim, é importante lembrar que mutante não é aquele ser apenas com capacidades sobre-humanas, mas também com capacidades sub-humanas.

Mas o ser humano é o único capaz de se rebelar contra o absolutismo do gene na mutação espontânea e é, nesse sentido, que as pesquisa com DNA tem avançado tanto. Como, por exemplo, criando vida em laboratório, sistematizando o genoma mínimobuscando a cura do câncer, da SIDA e regenerando membros do corpo<sup>7</sup>, – tudo isso é possível a partir de estudos genéticos em desenvolvimento. Assim, estão incluídas nas representações audiovisuais de mutantes aqui estudadas corpos que sofrem alterações genéticas estimuladas pela química e pela ciência e que afete a genética. Um

---

Moraes, “identificamos as diferentes percepções dos atores em relação a si mesmos e de uns em relação aos outros, ou seja, como eles se visualizam como partes de uma coletividade.”

<sup>4</sup> - De forma sucinta é possível dizer que o corpo eletrônico é aquele que se torna objeto dos textos audiovisuais, assumindo as mais diversas formas na televisão, no cinema, no vídeo e em produtos da internet. Tais corpos são sempre uma representação do humano, podendo ser produzidos analógica, digital ou figurativamente; assim, deve-se ter em mente que ele é um texto virtual.

<sup>5</sup> - Na perspectiva apontada até aqui, não estão incluídos no estudo, portanto, os corpos que sofreram mutações físicas em função de razões outras, que não a genética, tampouco corpos que desenvolvem anomalias.

<sup>6</sup> Charles Darwin publicou em 1859 a primeira versão do livro *A Origem das Espécies*, que tratava da evolução das espécies, sob o título *On the Origin of Species by Means of Natural Selection, or the Preservation of Favoured Races in the Struggle for Life*.

<sup>7</sup> - LOPES, Reinaldo José. Salamandras reconstroem suas patinhas quantas vezes for necessário. Quem disse que a gente também não pode? Super Interessante. São Paulo: Ed. Abril, nº 265, maio 2009. Reportagem 11.

exemplo disso, é o Homem Aranha, que na produção cinematográfica, é picado por uma aranha modificada geneticamente que altera o seu DNA, fundindo a genética do personagem com a do aracnídeo. Com isso, ele consegue voar se prendendo em teias que lança, tem superforça e um sentido especial para prever as ameaças.

Mesmo que as narrativas audiovisuais de mutantes na atualidade tragam explícitas as disputas e lutas entre o bem e o mal – elemento que está presente nas narrativas de todos os tempos da história humana – a questão do herói parece assumir contornos um pouco diferenciados nesse foco. Na cronologia da história humana os heróis nem sempre foram mutantes<sup>8</sup>, outras explicações míticas e mágicas esclareciam suas formas de ser. Contudo, com o advento dos estudos da genética, os heróis começaram a ter seus poderes justificados mais vezes pelo viés da mutação – são seres humanos modificados em laboratórios que se tornam heróis ou mesmo bandidos. Nesse rol estão incluídos mutantes televisivos<sup>9</sup> (novela da Rede Record, na segunda edição) e entre as suas capacidades estão a de absorver poderes de outros mutantes, imortalidade, sensibilidade sobre-humana, regeneração celular, cura, elasticidade, psicocinese, aerocinese, supervelocidade, visão microscópica, hidrocinese. O sucesso da novela da Record fez com que fosse desenvolvido um jogo eletrônico com a mesma temática, previsto para ser lançado no segundo semestre de 2009. Não ficam distantes os personagens do seriado *Heroes* com poderes de telepatia, precognição, parar o tempo, ler mentes, voar, atravessar paredes e assim por diante. A série *Heroes* teve mais de 14 milhões de espectadores em sua primeira temporada e se multiplicou em jogos *on line*, grupos de discussão, comunidades virtuais, além de produtos comercializáveis como revistas e roupas.

Apesar da mutação da espécie ser uma característica presente em todo o processo de evolução, é relevante o fato dos corpos mutantes, quando suas diferenças ficam evidentes, criarem efeitos de alteridade em relação ao corpo considerado normal. Por isso mesmo, o termo mutante assume sentidos de discrepância, na maioria das vezes, carregando traços de um tipo dispar, que não se enquadra aos padrões humanos hegemônicos. Mesmo nas representações audiovisuais.

Na vida “real” ou cotidiana, como preferimos chamar aqui, os mutantes não se caracterizam tanto por poderes sobre-humanos, mas por constituições e capacidades que

---

<sup>8</sup> - O super homem é um extraterrestre.

<sup>9</sup> - A novela Os Mutantes Caminhos do Coração da rede Record, que já teve a 2ª. temporada e foi substituída por Promessas de amor no mesmo estilo.

são capazes de causar estranheza, peculiaridades e alteridades. A revista *Mundo Estranho* (2008) faz referência às chaves das mudanças de DNA que são capazes de produzir a mutação por uma combinação errada. Assim, uma mulher ao se espetar em um cacto, na Armênia, começou a desenvolver uma série de espinhos no corpo. Um documentário do canal Discovery (2008) mostra uma mulher com capacidade de ver sons (além de ouvi-los com alta fidelidade), também um homem que tem alta resistência a baixas temperaturas. Aliás, segundo a revista “um estudo americano publicado em dezembro de 2007 estima que a taxa de mutação na humanidade aumentou em cem vezes nos últimos cinco mil a 10 mil anos, provocando mudanças em cerca de 7% da nossa genética”(2008, p. 24). Não resta dúvidas, somos todos mutantes.

Não se pode negar que o audiovisual se presta muito bem a reproduzir o corpo mutante – através do eletrônico, dos efeitos especiais, dos efeitos de maquiagem e de outras técnicas – nas suas mais variadas formas, seja como reprodução de um original, seja como uma criação sem precedentes. Nessa via, podemos dizer que o audiovisual, através da atualização, como criação na visão de Bergson (2006), de um virtual das corporalidades, das audiovisualidades, da ciência, da cultura permite representações inovadoras em relação aos processos de mutação.

Numa perspectiva semiótica, entendemos esse corpo mutante audiovisual como uma representação sígnica de mutação genética, construída através das técnicas, da linguagem e dos discursos do audiovisual. Fato que ativa a questão: como se configuram, nas tantas atualizações produzidas no âmbito do audiovisual, as redes discursivas de semiose acerca dos corpos mutantes eletrônicos e, por consequência, dos devires de cultura?

### **Redes de sentidos**

Nos entrelaçamentos advindos do audiovisual, das corporalidades e da semiótica se organizam noções, reflexões e deslizamentos consideráveis acerca dos corpos mutantes eletrônicos. Um dos conceitos que se destaca é o de semiose, pela via peirceana (1990), uma vez que, ao considerar a produção do interpretante e, conseqüentemente, a necessidade de um sujeito afetado pelo signo, permite uma aproximação do processo de comunicação. Ao prever a constituição de uma cadeia de significação – um signo que leva a outro signo – a semiose também está antecipando a impossibilidade do emissor ter controle sobre essa série de eventos interpretantes. Assim sendo, é admissível afirmar que, mesmo que se consiga organizar e sistematizar linguagens, não é possível controlar inteiramente os resultados dos significados. O que se acredita ser plausível,

não é delinear suas especificidades de sentidos, mas as tendências dos discursos, as redes de significação que se constituem, as suas potencialidades e, em parte, seus diversos modos de significar.

Dessa maneira, é relevante atentar para o fato de que a semiose não pode ser um processo endógeno, tendo em vista a forma como propõe a articulação da tríade *objeto*, *representamen* e *interpretante*, operadores da dinamicidade da significação que se reproduz ao remeter de um signo a outro. Não sendo um processo endógeno, mas dinâmico, a semiose promove trocas e afeta os espaços/tempos que estão fora de si, estabelecendo vínculos com outros signos, contextos, linguagens, discursos e culturas.

Nesta perspectiva, podemos afirmar que se estabelece uma rede de semioses dos discursos acerca do corpo mutante audiovisual que se organiza numa tecitura de significações discursivas não apenas a partir do texto em si, mas também nas conexões entre os textos, nos contextos, na cultura, no cotidiano, entre outros. Esse viés, encaminha também para o desvendamento dos percursos da significação, considerando sempre os deslizamentos, as linhas de fuga, as desterritorializações e reterritorializações presentes na circulação dos discursos.

Se, por um lado, a rede discursiva hegemônica acerca dos mutantes audiovisuais tem primado por representá-los como seres heróicos que promovem ações de defesa, de preservação, de resguardo da humanidade, ao mesmo tempo, os mostram como seres conflituados pela sua mutação, muitas vezes rejeitados por não serem considerados iguais e não poderem se enquadrar no perfil humano tradicional. Nessa via, é possível levantar a hipótese que os discursos audiovisuais de corpos mutantes, em linhas gerais, alimentam-se e retroalimentam-se nas semioses produzidas tanto nas fontes da cultura de massa e da cultura das mídias (SANTAELLA, 2004), quando no imaginário social e no mundo cotidiano.

Em complemento, as características de autoreflexividade e repetição da linguagem audiovisual que levam às representações consensuais, possibilitam a ocorrência de redes de semioses hegemônicas, mais previsíveis. Ao mesmo tempo, elas tornam os espectadores mais aptos para limitar as possibilidades de distorções de sentidos e eliminar as diferenças. Essa busca pela produção de textos baseados nos signos de consenso faz com que os discursos se situem numa linha de tensão entre o sentido dado, o sentido constituído e o sentido esvaziado. Esse último é aquele, em geral, excluído das redes discursivas hegemônicas da semiose. Contudo, eles não são anulados

Requena (1995, p. 24) faz uma afirmação para a televisão que pode ser estendida ao campo audiovisual, considerando que o sistema semiótico não consiste numa “combinação específica de códigos inespecíficos, mas, sim, em sua capacidade de integrar, em seu interior, todos os sistemas semióticos atualizáveis acústica e/ou visualmente.” A essa capacidade ele chama de *pansincrética*, capaz de perpassar toda a programação, combinar formatos e linguagens diversas e, ainda, operar com a multiplicidade e a heterogeneidade. Esses elementos são responsáveis, portanto, por conferir efeitos ideológicos, psicológicos, morais e sociais aos textos veiculados no audiovisual.

Por sua vez, Lotman (1978) trata dos processos de construção de sentidos que permeiam a narrativa fílmica e dos elementos que configuram uma linguagem própria do meio. Apesar de centrar sua abordagem no cinema, o autor faz afirmações que podem ser aplicadas ao audiovisual como um todo, uma vez que, para ele, as imagens projetadas na tela são signos, carregam significados e informação, constituindo uma linguagem ao reproduzir objetos do mundo real, elas, entretanto, reproduzem também elementos subjetivos do mundo, estabelecendo significados suplementares. E apesar do cinema trazer a idéia de ilusão de realidade, Lotman observa que entender a linguagem do cinema torna-se ponto fundamental:

Só teremos a convicção de que o cinema não é a cópia servil e mecânica da vida, mas uma reconstituição activa em que as semelhanças e as diferenças se organizam em processos de conhecimento intenso, por vezes dramático da vida, depois de termos compreendido a sua linguagem. (LOTMAN, 1978, p. 15).

Por meio de Lotman, então, pode-se entrever não apenas a constituição de uma linguagem audiovisual, mas a sua relevância para a organização dos processos de semiose. Para o autor, da “linguagem como sistema de comunicação decorre a propriedade da sua função social: a linguagem assegura a troca, a conversação e acumulação da informação na coletividade que a utiliza” (LOTMAN, 1978, p.10). É nessa perspectiva que a linguagem audiovisual em interrelação com sua função social e as trocas construídas entre os contextos sociais, o imaginário coletivo e tecnológico vão formar uma rede semiótica discursiva.

As reflexões de Lotman permitem, também, encontrar caminhos para o deciframento da circulação dos signos na coletividade e a sua função social, encaminhando para a impossibilidade de chegar a um conteúdo único e fechado do discurso e do texto. Mesmo entendendo que os signos sejam criados para facilitar a

comunicação, o autor, contudo, reconhece que, para que estes signos alcancem uma significação, é necessário que estejam integrados, que se considere os contextos, as cronologias entre outros elementos. Assim, o papel da semiótica, para o autor, extrapola a descrição científica, mas tem espaço na cultura, sobretudo na segunda metade do século XX: “tudo isso colocou a semiose no centro da problemática da nossa época” (LOTMAN, 1978, p.167).

Os conceitos de semiose, de macrodiscurso e de função social da linguagem desenvolvidos aqui parecem constituir a estrutura fundante para se pensar nas redes discursivas de semioses que se formam a partir da circulação dos produtos audiovisuais, sobretudo aqueles que trazem a representação de mutantes. Inicialmente pode-se pensar em cadeias semióticas com registros distintos, mas que ao entrarem em circulação formam um rede discursiva, um macrodiscurso sobre as temáticas que abordam. Isso se dá seja em filmes como *X-Men*, em seriados como *Heroes* ou em telenovelas como *Mutantes*, da Rede Record, e até mesmo em video clipes como *Thriller*, de Michael Jackson. Além desses mais tradicionais, pelo menos desde 1994, no jogo da *Capcom*, *X-Men: Filhos do Átomo*<sup>10</sup>, os mutantes são representados em vídeos-games, que se transformam também em filmes.

### **Semiótica e audiovisualidades**

Consideramos a hipótese de que a construção audiovisual de corpos mutantes busca referência para a configuração de suas representações não apenas na linguagem e nas técnicas audiovisuais, mas no imaginário social e tecnológico. Esses corpos mutantes apresentados no audiovisual contemporâneo estão, então, conectados àquilo que provavelmente há de mais hegemônico, aceitável e criativo tecnicamente nesses âmbitos. Mas ao mesmo tempo, precisam deixar linhas de fuga, desterritorializações e exclusões para permitir a formação de uma rede discursiva. Nesse percurso, trazem à tona os devires da espécie humana até então não conhecidas, mas que são modos de querer ser do humano.

Para melhor entender essa reflexão, deve-se ter em conta que o audiovisual se constitui para além dos meios e suportes em si e busca apreender a sua virtualidade em produtos não reconhecidamente audiovisuais, em seus discursos e em seus devires de

---

<sup>10</sup> - Disponível em <<http://pt.wikipedia.org/wiki/X-Men>>, Acesso em: 10 de mai, 2009.

cultura. No caso desse estudo, visa refletir sobre as atualizações que os corpos mutantes apresentam e as virtualizações (Levy) que são capazes de configurar, buscando as complexidades das redes de discursos que se constituem entre a técnica, o imaginário e os devires de cultura.

Nessa via, consideramos o audiovisual como conformador de um campo complexo, que alimenta e é alimentado por outros campos, engendrando inter-relações constantes de tensão e distensão sobre a técnica, os discursos e as culturas. Enfim, o audiovisual é uma esfera de virtualidade que potencializa devires de cultura de diversas ordens, sobretudo quando atualiza corpos eletrônicos mutantes – que são o foco do estudo. É nesse sentido que as audiovisualidades<sup>11</sup> se propõem a um olhar mais complexo sobre os sons e as imagens em movimento.

A noção de duração, nos termos de Bergson (2006), torna-se relevante para entender a virtualidade. As considerações do autor se desenvolvem sobre o questionamento da maneira como o tempo é tratado pela ciência e pela filosofia, ou seja, predomina o ponto de vista da espacialização do tempo. Para o autor, noutra via, o tempo (qualitativo e, portanto, não cronológico) é mobilidade, vivência, continuidade, ou seja, é a própria mudança e, portanto, duração. Por isso, a duração é fluxo, nela haveria “criação perpétua de possibilidade e não apenas realidade” (BERGSON, 2006, p.15). O audiovisual, quando assume o seu fluxo, quando penetra na duração, conforma aspectos de sua virtualidade e, portanto, ele pode ser entendido como audiovisualidade. É nessa via também que é pensado, aqui, o conceito de corporalidade. Desse modo, deixar-se levar pelo fluxo das audiovisualidades atualizadas em diversos produtos com foco nos mutantes e buscar penetrar nas suas virtualidades, pode resultar em apreensões semióticas de alguma relevância quanto à conformação dos discursos.

Deleuze (2004, p.27) explica a duração como algo que vai além da experiência vivida, “é também experiência ampliada, e mesmo ultrapassada”. Nessa via, a duração se conecta com a virtualidade e essa com a subjetividade, enquanto que o objetivo se atrela à matéria e a atualização. Aplicando as noções de virtual e de atual ao audiovisual, poderíamos afirmar que o virtual é o modo de ser do audiovisual, enquanto o atual é o modo de agir do audiovisual. A partir da primeira noção pode-se, na duração do audiovisual, organizar sua memória e seus conceitos, ou seja, sua virtualidade; com

---

<sup>11</sup> - Audiovisualidades é um termo cunhado pelo GPAv – Grupo Audiovisualidades – e ainda em construção.



base na segunda noção, podem-se vislumbrar os modos de atualização do audiovisual, ou seja, os modos através dos quais eles agem, se manifestam no audiovisual.

O atual é o primeiro aspecto relevante para essa pesquisa, uma vez que ele é o modo de agir do corpo mutante audiovisual. As percepções apreendidas acerca das atualizações dos corpos mutantes em filmes, seriados, novelas trazem a grande predominância de corpos com poderes sobre-humanos como voar, teletransportar-se, regenerar-se. São corpos que, em sua maioria, mostram-se comprometidos com o bem comum – e lutam com os mutantes comprometidos com o mal –, mas ao mesmo tempo mantêm-se afastados do convívio social intenso. Na escola de Francis Xavier, no filme *X-Men*, os mutantes são segregados do convívio social e ficam todos em um mesmo colégio, onde aprendem a controlar seus poderes. Já em *Heroes* as mutações não se apresentam como alterações físicas, tais como anomalias ou corpos distintos dos humanos, contudo os mutantes do seriado mantêm-se anônimos, justamente para serem aceitos socialmente. Na novela da Record, os mutantes são chamados de OGMs (organismos geneticamente modificados) e é dessa distinção que se estabelece a luta entre o bem e o mal.

No entanto, temos que considerar que outros mutantes, como os vampiros e lobisomens<sup>12</sup>, por exemplo, são a antítese dos heróis, estão desterritorializados em relação ao contemporâneo mutante, representando seres das trevas. Nestes casos, sua mutação estabelece “desvantagem” social, pois são tratados mais como monstros. Corporalmente, no entanto, mantêm a superioridade em relação aos humanos, mas sofrem um processo de exclusão ainda mais drástico. Os audiovisuais que retratam lobisomens e vampiros se proliferaram com bem mais força entre as décadas de 1950 e 1980.

As redes discursivas mais hegemônicas trazem como resultado das semioses dos diversos audiovisuais que tratam de mutantes, por um lado, os sentidos de seres superiores, mas também de seres anormais: um misto de herói e ser fronteiro da anormalidade. A grande maioria deles desperta medo nos seres “normais” e tem problemas de aceitação social. Isso configura bem as questões de alteridade que imperam no mundo da ficção como reflexo do mundo cotidiano.

---

<sup>12</sup> - Vale lembrar que consideramos os vampiros e lobisomens como mutantes, já que são seres que sofreram mutação genética. Isso evidencia-se a medida que um sofre uma alteração física em noites de lua cheia e o outro alimenta-se de sangue, alterando assim todo o metabolismo em relação ao corpo “humano”.

A sociedade constrói seus modos de identidade e de identificação associados à normalidade, ao dominante, à maioria. É justamente nesse contexto que parece ser possível encontrar o corpo do idêntico, aquele corpo que constrói seus significados a partir de valores, de normas, de estéticas estabelecidas e aceitas socialmente. Esse é o corpo hegemônico que ainda não inclui o corpo do mutante. Esse, ao gerar dessemelhança, talvez constitua um ideal de ego inaceitável. O acolhimento da diversidade nas telas (e ao que parece no cotidiano como é tão propalado pelo pós-moderno) não é uma realidade.

Assim, a distinção pela exclusão parece ser um traço marcante dos discursos audiovisuais sobre os corpos mutantes. O corpo da diferença não traz impresso os principais traços do padrão hegemônico, mas, ao mesmo tempo, insere-se no audiovisual, seja pautado pelo próprio audiovisual, como é o caso da maioria dos mutantes, ou por pontos de fuga, em que há a inclusão de portadores de Síndrome de Down na telenovela *Páginas da Vida* (2006-2007), da Rede Globo. Ou, ainda, em representações de Alzheimer, nanismo, hemofilia, entre outras.

Ao mesmo tempo em que o corpo do mutante é aquele que permite a salvação da humanidade em grande parte das produções audiovisuais pelos seus poderes e, assim, seriam herói, ele carrega o traço inapagável da alteridade e, no interior do grupo social, consubstancia efeitos de exclusão. Esse mutante configura-se como a maioria dos heróis da modernidade, para o qual sempre há desconfianças em relação a sua benevolência.

O segundo aspecto importante a ser tratado na perspectiva desse estudo, torna-se também sua força motriz por que busca entender como se constituem as revirtualizações na relação entre os mutantes, o audiovisual, o imaginário e os devires de cultura. Se é no virtual que se encontra o modo de ser do corpo mutante audiovisual, busca-se, então, desvendar que revirtualizações podem ocorrer a partir das atualizações produzidas.

Os indícios, os traços, as marcas, as dobras que permitem algumas inferências acerca da revirtualização dos corpos audiovisuais mutantes estão ligados, sem dúvida, a forma como eles são atualizados nas diversas produções videográficas. Num aspecto hegemônico, eles são seres com poderes sobre-humanos excluídos do convívio social justamente por isso. Mas se constituem também na ambigüidade do herói rejeitado ou disfarçado. O mutante não se revela como tal a não ser que sua aparência mostre sua alteridade. O audiovisual nesse sentido é, então, a marca da sociedade que nega ainda a diversidade, a dobra que faz de conta que é capaz de conviver com o estranho. Nas

representações audiovisuais, é justamente nas linhas de fuga que os mutantes conseguem sobreviver em meio à diferença e no embate com a alteridade.

Assim as redes discursivas sobre os mutantes engendram recursos expressivos que organizam e legitimam um tipo predominante de atualização que é consensualmente aceita, revirtualizando, na maioria das vezes, esse modo de agir num modo de ser. Nessa via, criam efeitos de sentidos sobre os corpos mutantes audiovisuais adequados às expectativas e às competências do imaginário social, sobretudo àquelas ligadas aos avanços das pesquisas genéticas.

As atualizações audiovisuais dos mutantes mostram discursos de alteridade, de diferença, de exclusão mesmo se esses seres apresentam capacidade sobre-humanas e personalidade benevolente, atuando em grande parte das vezes como heróis. O imaginário não está permeado apenas pelas fantasias, mas também pelo medo do desconhecido, o medo do não-eu, o medo do *Outro*. As poucas representações de mutantes audiovisuais com capacidades sub-humanas, se explicam por linhas de fuga que tentam mostrar o que não é considerado saudável, o que não é esteticamente adequado. Mas na maioria dos casos esses mutantes são desterritorializados para mundos não audiovisuais. Freud (1980) explica a necessidade do humano retirar de si aquilo que lhe é estranho, aquilo que ele não reconhece em si. Considerando isso, podemos dizer que o processo de identificação e construção de identidade não parte de uma perspectiva de inclusão, pelo contrário, estão pautadas principalmente pela distinção. Isso se reflete audiovisualmente num pequeno documentário (que parece mais um vídeo de horror) disponível no *You Tube*<sup>13</sup> que apresenta mutantes fruto do que denominamos como deformidade e que fazem parte da nossa realidade, mas que se constituem, na rede discursiva estabelecida, como monstros.

Se considerarmos o modo como a semiose vem sendo construída sobre o corpo mutante pela mídia audiovisual, podemos entender a constante (re)atualização ou a cadeia significativa que constitui e que renova invariavelmente significantes e significados muito similares. Afinal, os mutantes que nos anos 50, 60, 70 eram representados, predominantemente, como vampiros, lobishomens e outros seres de uma ordem mítica, nos anos 2000 passam a ser representados como seres alterados geneticamente em laboratórios, em função dos avanços da ciência genética. A história do Homem Aranha é um exemplo disso. Nos anos 60, ainda em HQ, o motivo da

---

<sup>13</sup> Disponível em <<http://www.youtube.com/watch?v=abcsZZ9Duxw>>, Acesso em 14 de mai, 2009.

alteração do personagem era uma aranha radiotiva. Nessa época o contexto mundial se pautava pela guerra fria e pelos experimentos em relação à radioatividade. Já nos anos 2000 a modificação do Homem Aranha é resultado de uma aranha com mutação genética. Ou seja, a história mais recente é inspirada nos resultados dos avanços da pesquisa genética.

Os contextos cotidianos<sup>14</sup> são, igualmente, conformadores de um domínio que vai auxiliar na constituição dos sentidos da mutação genética audiovisual. Assim, nos últimos anos os acontecimentos referentes ao projeto genoma e aos avanços das tecnologias genéticas fortaleceram o imaginário coletivo quanto às possibilidades de mutações genéticas. Entre as afirmativas e os receios revelaram-se potencialidades de clonagem, escolhas das características físicas dos filhos, eliminação de doenças que ainda não haviam se manifestado, entre outros. Esse quadro compôs a possibilidade imaginária e ficcional de humanos mais preparados, mais capacitados física e intelectualmente, com poderes especiais e influenciou diretamente no tipo de narrativa e discurso audiovisuais que têm como foco os mutantes.

### **Devires de cultura, um modo de se ver**

O terceiro ponto a considerar nesse artigo é que diz respeito ao devir. Se pensarmos o real e o possível como duas linhas paralelas, poderíamos dizer que é o virtual que transversaliza essas duas linhas, construindo, então, aquilo que chamamos de devir. O devir, por sua vez, é aquilo que está em potência, assim como o virtual, é aquilo que carrega em si o “dever de ser”. Precisamos deixar claro que o devir, a rigor, não se atualiza, pois o que está em potência e é sempre virtual.

O audiovisual, em muitas de suas produções, atualiza na ficção devires de mutante humanos, sobretudo tendo em conta os tantos fatos midiáticos acerca dos avanços da ciência genética. Se o apresentado é ou será verdade ou não, não é relevante. A realização audiovisual associa-se a esses “saberes-cotidianos-científicos-imaginários” produzindo criação e atualizando no audiovisual, e, dessa maneira, apontando devires de corpos mutantes, em todos os casos deixando rastros de um modo de se ver, um forma de querer ser.

---

<sup>14</sup> - Por contextos cotidianos entendemos todo o conjunto de situações e conjunturas que permeiam e se fazem relevantes no dia-a-dia global e local, formando um agregado de informações e significações que promovem o entendimento dos fatos, acontecimentos, capazes de engendrar sentidos.

Se o devir só se configura numa relação de potência, nesses termos podemos afirmar que os mutantes do audiovisual estão para a sociedade contemporânea, como Frankenstein<sup>15</sup> estava para as pessoas de sua época: o progresso e a discrepância (monstruosa). Uma grande diferença, contudo, se faz relevante: a evolução tecnológica não precisa mais fazer a costura de partes de diversos corpos para compor um ser, faz o transplante de órgãos. Assim, o mutante representado ficionalmente não é mais um monstro, na maioria das vezes, mas um ser com alteração genética imperceptível por que é interna, mas que traz como Frankenstein – mantidas as proporções – capacidades sobre-humanas que apavoram a sociedade por que ele é mais poderoso que ela, além de ser diferente dela.

Compreendemos que as atualizações dos corpos mutantes em produtos audiovisuais são construções que configuram redes discursivas capazes de produzir semioses complexas acerca das audiovisualidades, das corporalidades e dos devires de cultura. Nesse processo, estão sendo atualizadas não apenas as técnicas, as linguagens e os discursos audiovisuais, mas também o imaginário coletivo, o imaginário tecnológico, os contextos da vida cotidiana e os modos de ser e de agir.

Evidentemente há uma série de alterações genéticas que nos tornam mutantes e que, no entanto, não são tratadas como tal pelos produtos ficcionais dos meios audiovisuais. As mutações de que falamos aqui têm relação com capacidades sub-humanas, ou seja, com alterações genéticas que diminuem as capacidades do ser em relação ao que é considerado normalidade.

Os discursos audiovisuais sobre os mutantes se organizam a partir daquilo que o imaginário social aceita como possível, a partir das relações construídas com os contextos cotidianos permeados pelos avanços tecnológicos e pelos avanços da ciência. Especificamente no caso dos mutantes, os referentes do audiovisual estão conectados, no momento, aos avanços do projeto genoma<sup>16</sup> e com aquilo que poderá ser resultado dos desdobramentos dele. Assim, há um herói em devir em cada um de nós. Enquanto isso, os “monstros” anormais mutantes permanecem escondidos, ou pelo menos mitigados.

---

<sup>15</sup> Frankenstein ou o Moderno Prometeu (Frankenstein; or the Modern Prometheus, no original em inglês), mais conhecido simplesmente por Frankenstein, é um romance de terror gótico com inspirações do movimento romântico, de autoria de Mary Shelley, escritora britânica nascida em Londres. Fonte: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Frankenstein>.

<sup>16</sup> O genoma humano é formado pelo conjunto de todas as seqüências de DNA que nos caracterizam do ponto de vista biológico. O término do seqüenciamento do genoma humano levou à identificação de cerca de 25.000 genes. Fonte: Centro de Estudos do Genoma Humano (CEGH), ligado ao Instituto de Biociências da USP.

O que parece necessário observar é a potencialidade espetacular do próprio audiovisual, que ao captar as imagens e sons do corpo desterritorializa-o do seu meio de origem, reterritorializando-o num ambiente eletrônico que possibilita explorá-lo por meio de técnicas diversas em suas potencialidades que não estão atualizadas no cotidiano. Assim, constituiu-se sempre um corpo em potência. Por outro lado, não é possível desconsiderar que essas redes de discursos sobre esses corpos mutantes (e sobre outras temáticas relevantes) sejam reflexo apenas da dimensão semiótica de produção de sentidos, mas da sua função social e cultural conectada também à dimensão filosófica e, sobretudo, comunicacional. Talvez o mais interessante no processo de construção do corpo no audiovisual, seja o fato de que a sociedade não se vê como “co-autora” desses produtos, que só são possíveis graças as imersões num imaginário-socio-audiovisual, de alguma forma, afinada com os interesses idiossincráticos coletivo, mas alheios a ele.

De toda forma, as atualizações audiovisuais trazem os rastros do devir alimentado pelo imaginário social e tecnológico. O virtual se transversaliza com aquilo que tem potencialidade com o real, mas que não se atualiza. Paralelamente a isso há, também, a crescente produção audiovisual, impulsionada pelos recursos tecnológicos – principalmente pela técnica – que começam a projetar um sem fim de possibilidades de representação do corpo. Diante desta perspectiva temos um corpo, desterritorializado e reterritorializado constantemente.

Algo que aparece latente em todas essas narrativas sobre os seres mutantes audiovisuais é a questão da imortalidade que tem perseguido o homem em todos os tempos. A eternidade da vida e a aversão à morte é o que mais tem propulsionado o homem nessa busca genética. Nesse sentido, já existem estudos que mostram que águas vivas e bactérias podem ser imortais<sup>17</sup>. O homem já se supera e começa a superar a Deus.

Talvez a frase que mais consiga organizar as idéias desse artigo seja a de Ramtha (In, ARRNTZ; CHASSE; VINCENTE, 2007, p. 7) e que, de certa forma, vai ao encontro da noção de duração de Bergson. “Não é possível chegar a uma conclusão sobre a vida. A vida é algo eterno, assim como nós somos eternos. Temos de começar a procurar mais significado no que somos. Bem o significado do que somos ainda precisa ser descoberto por nós.”

---

<sup>17</sup> LOPES, Reinaldo José. Imortalidade. Super Interessante. São Paulo: Ed. Abril, n° 265, maio 2009. Reportagem 01.



## Referências

- ARAÚJO, Tarso. A era Mutante. Mundo Estranho. São Paulo: Ed. Abril, nº 81, ago 2008. Reportagem, p.19.
- ARRNTZ, William. CHASSE, Betsy; VINCENTE, Mark. Quem somos nós? A descoberta das infinitas possibilidades de alterar a realidade diária. Rio de Janeiro: Prestígio Editorial, 2007.
- BERGSON, Henri. Memória e vida. São Paulo: Martins Fontes, 2006
- BERNARDET, Jean-Claude. O que é cinema. São Paulo: Brasiliense, 1985.
- DARWIN, Charles. A Origem das espécies por meio da seleção natural, ou, A preservação das raças favorecidas na luta pela vida. São Paulo: Escala, s/d 3 v.
- FREUD, Sigmund. O estranho. In: \_\_\_\_\_. Obras completas. v.XVII, 1917-1919. Rio de Janeiro: Imago, 1980. p.275-322.
- LÉVY, Pierre. O que é virtual. São Paulo: Editora 34, 1997.
- LOPES, Reinaldo José. Imortalidade. Super Interessante. São Paulo: Ed. Abril, nº 265, maio 2009. Reportagem 01.
- LOPES, Reinaldo José. Salamandras reconstroem suas patinhas quantas vezes for necessário. Quem disse que a gente também não pode? Super Interessante. São Paulo: Ed. Abril, nº 265, maio 2009. Reportagem 11.
- LOTMAN, Yuri. Estética e Semiótica do Cinema. Lisboa: Estampa, 1978.
- MORAES, Denis. Imaginário social e hegemonia cultural. 2002 (disponível em <<http://www.acesa.com/gramsci/?page=visualizar&id=297>>, Acesso em 01 jul,2009)
- PEIRCE, Charles Sanders. *Semiótica*. São Paulo: Perspectiva, 1990.
- REQUENA, Jesus Gonzalez. *El discurso televisivo: espetáculo de la posmodernidad*. Madrid: Cátedra, 1995.
- VASCONCELOS, Yuri. Vampiros de Carne e osso. Mundo Estranho. São Paulo: Ed. Abril, nº 88, jun 2009. Reportagem, p. 18.
- WIKIPEDIA. Disponível em < <http://pt.wikipedia.org/wiki/X-Men> >, Acesso em: 10 de mai, 2009.
- WIKIPEDIA. Disponível em <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Frankenstein>>, Acesso em: 10 mai, 2009.
- YOUTUBE. Disponível em <<http://www.youtube.com/watch?v=abcsZZ9Duxw>>, Acesso em: 14 mai, 2009.