



Imaginário, Estética e Semiótica: Ensaio sobre o Grotesco na Ficção Científica

Allan Kozlakowski¹

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, SP

Resumo

O presente ensaio pretende apresentar alguns estudos sobre a constituição de repertório imaginário a partir das bases antropológicas de desenvolvimento cultural. Argumenta sobre a caracterização de bestiário na consolidação dos mitos e lendas. Apresenta também alguns pressupostos semióticos na constituição simbólica do imaginário e sua utilização geradora de significados da estética do grotesco em filme de ficção científica.

Palavras-chave

Imaginário; Semiose; Estética; Grotesco.

O ensaio pretende iniciar uma das análises que podem ser realizadas sobre o uso de imagens na comunicação audiovisual, partindo de conceitos da formação antropológica da cultura e discutindo-os a partir da observação do uso em filme de ficção. O recorte pretendido será o do uso da imagem do grotesco sobre o sentido da comunicação no cinema e a construção discursiva sobre prazer entre diferentes pelas caracterizações estéticas. O ensaio partirá do reconhecimento sobre as estruturas antropológicas que formam o referencial fundamental para o grotesco, bem como as operações perceptivas discutidas pela semiótica peirceana e psicanalítica.

Este trabalho intenciona localizar a imagem como objeto fundamental no enredo histórico daquilo que podemos chamar de memória do imaginário coletivo, conclusivamente sem passar próximo ao esgotamento do assunto. Segundo Baitello (2005), há necessidade de dimensionar esses estudos pelos fatos geradores das experiências culturais com a imagem, pelo envolvimento estrutural do raciocínio humano (Santaella, 2010) em que se pressupõe a semiose a partir da cultura e da respectiva formação que gera. Acreditamos assim, que valores são inseridos nas bases,

¹ Doutorando do Programa de Estudos em Comunicação e Semiótica, Membro do Grupo de Pesquisa em Análise do Discurso das Mídias Impressas.



provocando a imaginação e evocando memórias individuais, exatamente pelo resíduo material que provocam no pensamento, como um conjunto de regras que conduzem a mente humana (Durand, 2002, p. 27).

A condição de formação cognitiva origina-se nas percepções das pessoas sobre o mundo em que habitam e existem, rodeadas de traduções dos aprendizados anteriores, apresentados sempre em condição de relação a outra coisa (que não a própria pessoa). Esta identificação a partir do outro é a da alteridade e é trabalhada por Peirce em sua obra (Ibri, 1992). O fato de descobrir o mundo enquanto fenômeno natural em primeiridade pressupõe uma não referência, uma condição de presentidade sem correlação com o tempo na mente sem qualquer necessidade de mediação. Primeiridade é pura sensação, puro conteúdo do sentimento desse primeiro: puro pensamento. Já terceiridade é cognição: princípio em que “todo fenômeno cognitivo, como apreensão de um terceiro elemento mediador, envolve o fluxo de tempo.” (Ibri, 1992, p. 14), pois há necessidade de poder ser compreendido em sua generalidade, portanto há necessidade de mediação generalizadora visando à representação do mundo.

A mediação é o ato responsável pela cognição e, ao mesmo tempo, depende da formação de um banco de dados anteriores e que pode ser chamado de juízos ancestrais - elencados pelas condições de comunicação e em razão das estruturas socioculturais em que o indivíduo se desenvolve. Tais juízos podem ser compreendidos como uma base de segundidades para a representação, pois são apreensões do mundo que servem às condições de mediação, a terceiridade ao processo de comunicação. Tais conceitos são fundamentais para caracterizar a interrelação em nossos estudos por que, segundo Santaella (2010), há necessidade de pesquisar mais sobre os hábitos e os esquemas gerais reguladores da ação perceptiva, como tais bases que fundamentam o aprendizado que serve aos processos de comunicação.

Segundo Eliade (2002), a vida é cheia de “mitos semi-esquecidos” e aquilo que se pode chamar de configuração social do homem moderno – modelo em que a racionalidade tende a formar o afastamento da vida interior – favoreceu, segundo Baudrillard “...um campo artificial de signos manipuláveis, como artefacto cultural total” (2010, p. 151) que favorece o esquecimento na criação de outros (novos) mitos. Eliade acrescenta com rigor a necessidade de expor a tragédia originada pelo afastamento do ser moderno com seu virtual imaginário, relacionando-a ao desequilíbrio da psique. Fato é que a partir dos estudos antropológicos, filosóficos e essencialmente pelas relações colaborativas entre a



psicologia, a literatura, a etnologia, a indústria da comunicação, via a ficção científica no cinema, instituiu alternativas a tais desequilíbrios propostos por Eliade.

As colaborações originadas pela formação cultural podem ser pesquisadas e resignificadas para constituir sentido mitológico; segundo Durand (2002) os símbolos teriomórficos constituem significações a partir do uso ancestral das formas de animais, em coincidência universal. O autor expõe o uso da imagem de animais comuns para significações sobre o bem e o mal. Em produções audiovisuais é comum este repertório, pois tais interações podem ser encontradas nos textos e ilustrações religiosas, carregando os significados pelas culturas ocidentais e orientais.

“O que neles prima são as qualidades não propriamente animais: o enterramento e a mudança de pele que a serpente partilha com o grão, a ascensão e vôo que o pássaro partilha com a flecha. Esse exemplo leva-nos a uma dificuldade essencial da arquetipologia: a sobreposição das motivações que provoca sempre uma polivalência semântica ao nível do objeto simbólico.” (Durand, 2002, p. 71)

A respeito da metamorfose e símbolos da libido, é importante para nosso ensaio exemplificar a presença de símbolos fálicos nas imagens do peixe e da serpente em culturas antigas, pois persistem em significado relacionado ao poder e ao desejo, como no caso da sereia e da medusa, entre deuses em diferentes culturas. Durand (2002), convocando a psicanálise para interagir sobre alguns aspectos importantes na significação, como os bloqueios de ansiedade como resultado depressivo, considera a imagem teriomórfica mais primitiva e universal que a especificação freudiana da libido, pois o caráter primitivo é o que se busca: o abstrato espontâneo do animal tal como ele se apresenta à imaginação, sem derivações ou leituras secundárias.

A este estado considerado quase universal por Durand e Eliade, podemos encontrar condições de existência em níveis distintos de maturidade, pois heróis infantis e aventuras adultas são cercadas por personagens animalizados, de Disney a Spielberg. Da mesma forma, os demônios nas lendas articulam alguma retaliação em forma de animais que, por motivos ancestrais, disputaram espaço com os seres humanos: o lobo, encontrado como o devorador de astros, constitui o equivalente mítico da morte e símbolo infantil da punição, evocando o medo e a ameaça. A concepção do lobo pode ser encontrada no leão, no tigre e no jaguar, conforme a localização da civilização (tropicais ou equatoriais). Este sentido concentra uma convergência nítida entre a mordedura dos canídeos e o temor do tempo destruidor. Nessa passagem, Durand



quantifica o aparecimento do “terror diante da morte devoradora” (Durand, 2002, p. 87) como temas negativos originados pelo simbolismo animal.

Com maior intensidade, símbolos que enfatizam o convencionalizado por ‘animais das trevas e do barulho’, expõem a oposição luz e trevas, referenciando a construção do imaginário condicionado à oposição. Neste sentido, pode-se considerar esta oposição como a maior apreensão do homem pois deve ter-se desenvolvido em razão da sobrevivência ao período noturno, antes mesmo de conseguir estipular alguma correlação de tempo (medida). Permanecer sobrevivente significaria contar o significado da atenção permanente durante a noite, produzindo o calendário noturno (do qual as resultam ainda as festas do Natal e da Páscoa). Caracterizou-se, dessa maneira, o sentido de trevas como sinônimo do caos e para a formação de status negativo da escuridão: Durand (2002), compacta ainda o trajeto que culmina na correspondência entre trevas e cegueira, partindo do mouro como “uma espécie de diabo, de papão...” (p. 92/93) ao ódio do corvo em alguns países.

Podemos observar as representações desenvolvidas por Durand sobre o uso do repertório cultural de ‘bestiário’ em diversas produções cinematográficas e, principalmente a partir do desenvolvimento tecnológico, a caracterização realística de personagens que combinariam a força animal em personagens mitológicos. Desenvolveremos o estudo sobre as condições de uso pelo cinema a partir de sua representação como meio de comunicação capaz de provocar as sensações pelo imaginário. Apresentaremos parte dos estudos desenvolvidos para o ensaio em que o termo grotesco foi utilizado para algumas considerações sobre a capacidade de sublimação.

Cinema e Estética do Grotesco

O cinema foi o meio de comunicação que melhor iniciou a estruturação da cultura de massa, pelo menos até 1950, por dois motivos. O primeiro deles credita ao cinema a tarefa de iniciar o processo de ‘totemização’ da vida simbólica de nossa civilização (Machado, 2001, p. 313), sendo, nesse mesmo avanço temporal e técnico, seguido pela estrutura da televisão e do vídeo. O segundo motivo direciona o cinema como o local em que o público viu a possibilidade de experimentar novos hábitos, vendo seus códigos de costumes na tela e, com isso, encontrando outras formas de contemplar-se e de complementar-se, posto que outros costumes (condições e fronteiras) também estariam



à disposição para serem apreciados. Além disso, o processo de comunicação estabelecido entre os apreciadores dos filmes realizava “uma troca de experiências socialmente significativas; é um esforço para a convergência de perspectivas, a reciprocidade de pontos de vista e, implica, dessa forma, certo grau de ação conjugada ou cooperação” (Menezes, 1973, p.151).

Com a evolução tecnológica dos sistemas de produção e transmissão, os meios televisivo e radiofônico colaboraram para muitas ações conjugadas mas, mesmo assim, ir ao cinema, ainda hoje, não representa apenas o sonhar dentro do ponto de vista do filme mas também receber, antecipadamente, munição para a própria imaginação, pois é dado que as tecnologias possibilitam todas as invocações estéticas de autores e produtores e é pelo filme, no cinema, que essas tramas simbólicas são comunicadas.

O desenvolvimento de novas tecnologias aplicadas à produção cinematográfica, principalmente a partir de 1980, vem permitindo a realização de filmes que aumentam cada vez mais o teor de espetáculo. Nesse sentido, a computação gráfica aplicada ao cinema na produção de realidades virtuais, ocupou-se em fazer matrizes de personagens insólitas em situações e ambientações tão imaginativas quanto à própria descrição de alucinações² onde elementos ambíguos e paradigmas são trabalhados a partir de elementos estéticos. Assim, tais espetáculos cinematográficos, enquanto realizações dessa arte, retomam alguns conceitos da estética - e inserem alguns outros ‘novos’, que se oferecem como introdução às discussões sobre a imagem enquanto articulação dos diferentes tipos de simbolismo.

“O filme é a imagem gravada de um movimento passado. Oferece então ao espectador uma espécie de alucinação irreprimível (e é o que lhe confere toda magia), e não a visão de uma ação sendo realizada, aberta ainda todas as suas virtualidades.” (Lévy, 1998,p. 228)

Freud mostrou que não existe acesso à linguagem que não passe pela moldagem do simbólico³ e, mesmo na época do cinema mudo ou nas atuais produções computadorizadas, muitos teóricos, dentre eles Eisenstein, concebiam o cinema como língua visual ou escrita visual. Relacionando a impressão das coisas do mundo a partir

² Variações marcantes em nosso mecanismo perceptivo, resultado de uma percepção convincente de alguma coisa que, na realidade, não se encontra no local. No cinema, como alusão ao termo, trata-se de percepções que não representam a realidade objetiva, diferente do patológico.

³A distinção utilizada: a simbólica, termo empregado por Freud para designar, entre outras coisas, o simbolismo presente nos sonhos.



da atividade consciente, Freud⁴ utiliza a fotografia para metaforizar o consciente: é o que pode ser visto, justo por que grava no mundo suas observações através da fala. Segundo Lévy (1998), sobre a expressão visual do pensamento, a imagem apresentada no filme é assimilada à palavra e a seqüência à frase, configurando o ‘imagem em movimento’. Uma seqüência, conclui, era construída por imagens da mesma forma que, no texto, a frase é por palavras. O que se observa é que o cinema fora pensado por alguns como língua universal, pelo alto teor de compreensão a que são acometidas as imagens. Entretanto, ele mesmo não trabalha com fragmentos de imagens ao ponto de tentar descrever: trabalha com o todo, utilizando conjuntos compostos de elementos (imagens e sons), tão perfeitamente organizados em sua finalização que estruturam a idéia, seu discurso/narrativa, significando.

“É esta igualmente a posição de Jan Mukarovsky, (...) “a arte não é naturalmente a única portadora da função estética: qualquer fenômeno, qualquer fato, qualquer produto da atividade do homem pode tornar-se signo estético.” (Sodré 2002:212)

A ficção cinematográfica, em seu discurso ‘gênero científico’, enquanto algo que é para além da obra⁵, trabalha com argumentações dialéticas sobre o campo social e o campo do vir a ser, do instituído e daquilo que pode ser reconstituído, das possibilidades e impossibilidades, caracterizando o campo do Sujeito e o campo do Outro. Esses campos são, conforme aponta Rodrigues “...um contrato, uma admissão de significantes que permite ordenar o funcionamento até então caótico das pulsões parciais.” (in Cesarotto, 2001) onde podemos localizar uma estética em trânsito, pois “é próprio da categoria estética transitar entre as diferentes formas de expressão simbólica.” (Sodré, 2002 p. 212).

Então, instalada na ordem do real e do imaginário, poderíamos relacionar os elementos estéticos como o belo e o sublime, a princípio, à harmonia ou ao antagonismo que, segundo Kant, correspondem ao entendimento e a imaginação. Esse fluxo acaba por categorizar, segundo Parret (1997), como exigência à manutenção do próprio trânsito estético e pressupõem emoções fortes, sentimentos nobres e profundos e estados

⁴ Relativo a um comentário onde Freud utiliza a fotografia, como processo, para aludir os termos apresentados.

⁵ A maioria dos filmes de ficção científica, a partir de 1998 – The Matrix, são adaptações de outros tipos de linguagem para a cinematográfica, principalmente da literatura, do gênero fantasia aos contos mitológicos e quadrinhos, entre outros, que puderam ser realizados a partir de estruturas de pós-produção.



mentais intensos, partindo de idéias que contem outras idéias⁶ a partir de uma certa aceção compartilhada. Mas, se o sentimento do belo provém da harmonia entre o entendimento e a imaginação, mediadores da questão ‘proporcional’ da relação com os objetos, podendo operar motivações estéticas morais e sensoriais, equilibrando as forças estéticas e possibilitando o trânsito dessas, o sublime, por outro lado, resulta do conflito, pois encerra-se na infinitude, no supra-sensível, que ultrapassa qualquer dinâmica entre as diferentes formas de expressão simbólica. A idéia de infinitude provoca o sentimento de ameaça, favorecendo a reinterpretação e provocando a mudança hierárquica dos valores estéticos, fazendo nascer, da interpretação e chegada ao paradoxo, outros sentidos como o pavor e o prazer.

O paradoxo e a mediação sempre estiveram presentes nas questões estéticas e, afirma Parret (1997), conclusivamente, tanto são utilizados no gênero da ficção científica que apenas a condição de estranhamento, uma certa similitude com o objeto a descobrir, poderia realizar a conexão com as idéias sobre o diferente, propondo o entendimento. Nesse sentido, o estético grotesco enuncia-se como se fosse uma das condições do próprio filme, tangenciando e determinando os seus limites: do ponto de partida, reconhecível, para o ponto de chegada, o vir a reconhecer. Na evolução do gênero, em determinados momentos da ficção científica, os exageros e estranhamentos podem ser contornados pelo tempo até tornarem-se compreensíveis estéticos, transitando e se recolocando nas medidas de sentir e interpretar.

O termo estético ‘grotesco’ começou a ser utilizado a partir do final do século XV quando um tipo de pintura ornamental fora descoberto nos subterrâneos das termas de Tito, em Roma. Grotesco, um estilo artístico surgiu da gruta (*grottesca*, derivado de *grotta*, gruta em italiano) para as evidentes críticas da estética clássica por apresentar como característica mais surpreendente a mistura das formas humanas com as formas animais e vegetais. Ao sair à luz da estabilidade e a da perfeição, características desse mundo natural, o grotesco surpreendeu pela contraposição instituída e pelo choque que representava para as questões estéticas, pois desrespeitava todas as concepções apresentadas até então.

Definida como uma espécie de caricatura acentuada sobre detalhamento ou idéia mais aparente do ser, sempre associada às conexões irreais e propondo transformações

⁶ Também apontamos aqui a equivalência com o cinema, uma sucessão de quadros previamente escolhidos, ‘talhados’ para serem utilizados numa seqüência a fim de propor um discurso.



metafóricas, o grotesco passa a receber uma compreensão mais profunda somente três séculos após seu surgimento. Ainda, segundo Bakhtin (1996), a efetivação do conceito do grotesco deu-se a partir do século XVIII, quando esse proferia-se pelos clássicos como uma reação à estética antiga, relacionando-se com a estética do belo forjada na modernidade. A essa transformação, degeneração do bom gosto a que Winckelmann (séc. XVIII) se queixava, tratava-se, então, segundo Sodré (2002), não tanto de uma exploração do feio, já necessariamente definido em relação ao ideal de beleza vigente, mas de um tornar evidente os traços associados ao desvio da norma expressiva dominante.

Dentre os traços mais impressionantes das representações grotescas, estavam as de figuras humanas inacabadas e a mistura dessas com a de animais, simbolizações que vinculam a humanidade e a animalidade, em transformações que propunham uma estranheza imediata diante daquilo que ainda não havia sido imaginado esteticamente. Ao olhar para os efeitos dessas transformações, encontramos na sensação imediata da época, certa estranheza sobre o pensamento de outras culturas, opostas e, portanto, polêmicas, revelando a força de outras civilizações. Sodré (2002) revela os argumentos sobre a descrição de Sloterdijk sobre o processo civilizatório como sendo uma *“lenta extirpação dos chifres (simbolização da natureza selvagem ou animalesca) rumo a uma domesticação que, levemente arranhada, exporia uma subcutânea animalidade.”* (Sodré, 2002, p. 50). Ainda, as figurações sobre a morte e a vida, sua complexidade e os fatores incontroláveis que cercam a existência dos seres sobre a Terra, foram temas privilegiados pelo grotesco, abarcando os fenômenos inexplicáveis, um certo estranhamento do mundo que orienta outras tantas manifestações sobre a criação humana. No cinema, acaba inserindo-se em produções que levam à reflexões e experiências sobre a realidade e subjetividade das coisas, desejos e possibilidades, sobre os domínios do Homem, alterando na ordem do simbólico as previsões e razões instituídas.

“O grotesco pode tornar-se de fato uma radiografia inquietante, surpreendente, às vezes risonha, do real. Daí sua freqüente desconstrução das obras criadas pelo idealismo cultural, tanto pelo apelo ao que é libidinalmente baixo quanto pela exposição do mal-estar do corpo dentro da linguagem. Grotesco é quase sempre o resultado de um conflito entre cultura e corporalidade.” (Sodré 2002: 212)



Portanto, as imagens dos filmes de ficção tendem a articular em seu discurso novos simbolismos, como por exemplo na questão da exploração de outros espaços, no espaço que é, conceitualmente, infinito. Tal inserção colabora para o desenvolvimento de novas questões sobre o prazer e o medo, a morte do ser finito, do indizível do conceito do infinito das coisas, já que a própria vida cessa, sem explicar, o conceito dela mesma e da proposta do infinito. Talvez por isso o gênero seja tão atraente: através da alucinação fílmica, essa angústia, pela abordagem freudiana, mantém o vazio de dizer no plano da palavra, no paradoxo que instala no campo das representações humanas. Então, o apreciador do filme ocupa, a partir do impossível produzido, o desconhecido, “o lugar-testemunha da verdade fundante do plano constitutivo do sujeito: a da identidade de Eros e Thanatos, do Belo e do Horror.” (França, 1997, p. 212), e existe a partir desse lugar, compondo seu plano simbólico com os princípios de diferença, satisfazendo e permitindo a presença do grotesco como objeto de junção e elemento de compreensão.

É nesse ponto que se destaca a condição especular do cinema, e mais apropriadamente do gênero de ficção científica pois, se a tecnologia consegue produzir aquilo que ultrapassa as dimensões compreensíveis da realidade, o grotesco, segundo Sodré (2002), serve como um elemento do maquinalismo animalesco para substituir os traços da natureza que não estão presentes em outras dimensões, ou que não se pode comprovar. Essa substituição insere “*cyborgs*, robôs e mutantes artificiais.” (Sodré 2002:212), como peças fundamentais dos filmes de ficção científica, colaborando para registrar realidades que podem vir a ser no imaginário, através da promoção de um investimento libidinal e narcísico.

Enquanto fonte do desejo de reconhecimento, isso porque escapa aos seres a compreensão do sublime, o grotesco representado por personagens como os Borgs, da série Star Trek, exclusivamente no episódio ‘o primeiro contato’, fazem o sucesso do filme ao provocar a estranheza, não somente pelo processo civilizatório apresentado no episódio mas pelo jogo de paixão e morte, desejo e repulsa que apresentam. Esses Borgs são liderados por uma rainha, que desenvolve uma política intrigante de controle e sedução sobre outros seres, assimilando-os. Configurando-se como metade mulher, metade aparato sintético, ela joga com o instituído, com o que pode vir a ser (melhor?), e também com aquilo que corrompe o traçado humano, criando, assim uma onda de desconfiança pelo sentir. Fato é, diante dessa trama, onde se encontram seres sintéticos querendo as sensações dadas pelas emoções humanas e humanos que são maquinizados,



que a identificação imaginária extrapola as fronteiras do grotesco maquínico, atingindo os pólos narcisistas.

Portanto, quando a percepção desse grotesco, para o apreciador, deixa o juízo de atribuição e suas considerações de estranheza (o não prazer) para indicar a submissão do eu ao Outro, num jogo de enigma e semelhança, como na trama, encontramos as condições essenciais para esse filme, porque ele realiza o grotesco como parte fundante do discurso da ficção: reconhecer e aproximar-se das diferenças sempre foram o motivo das sagas de Star Trek. Então, através do enigma da semelhança ocorre o desejo de incorporar o Outro, permanentemente, como é o tratado da rainha Borg. O jogo dessas imagens simbólicas é colocado em ação, ocultando e revelando as diferenças e modificando a realidade sobre o Real impossível, deixando a dúvida como alimento das modificações do próprio imaginário.

Referências bibliográficas

BAKHTIN, M. *A cultura popular na idade média e no renascimento*. São Paulo-Brasília: Edunb/Hucitec, 1996.

CESAROTTO, O.(org.) *Idéias de Lacan*. São Paulo: Iluminuras, 2001.

DURAND, G. *As estruturas antropológicas do imaginário*. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

ELIADE, M. *Imagens e símbolos: ensaio sobre o simbolismo mágico-religioso*. 4ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

IBRI, I. A. *Kósmos Noetós: a arquitetura metafísica de Charles S. Peirce*. São Paulo: Perspectiva-Holon, 1992.

LÉVY, P. *A ideografia dinâmica. Rumo a uma imaginação artificial?* São Paulo: Loyola, 1998.

MACHADO, A. *Máquina e imaginário*. 3ªed. São Paulo: Edusp, 2001.

MENEZES, E. *Fundamentos sociológicos da comunicação*. (In. SÁ coord.)*Fundamentos científicos da comunicação humana*. Petrópolis: Vozes, 1973.

PARRET, H. *A estética da comunicação: além da pragmática*. São Paulo: Unicamp, 1997.



PEIRCE, C. S. *Semiótica*. São Paulo: Perspectiva, 1999.

SANTAELLA, L. *Estratégias semióticas da publicidade*. São Paulo: Cengage Learning, 2010.

_____. *Matrizes da linguagem e pensamento*. São Paulo: Iluminuras, 2001.

_____. e NOTH, Winfried. *Imagem. Cognição semiótica, mídia*. 2ª Ed. São Paulo: Iluminuras, 1999.

SODRÉ, M. *O império do grotesco*. Rio de Janeiro: Mauad, 2002.