



CATÓLICA
ESCOLA DAS ARTES

PORTO

FUNÇÃO-MONSTRO E O CINEMA

Dissertação apresentada à Universidade Católica Portuguesa
para obtenção do grau de Mestre em Cinema

Beatriz Rodrigues Chagas

Porto, julho 2022



CATÓLICA
ESCOLA DAS ARTES

PORTO

FUNÇÃO-MONSTRO E O CINEMA

Dissertação apresentada à Universidade Católica Portuguesa
para obtenção do grau de Mestre em Cinema

Beatriz Rodrigues Chagas

Trabalho efetuado sob a orientação de
Prof.^a D.^a Maria Coutinho

Porto, julho 2022

ÍNDICE

AGRADECIMENTOS	9
RESUMO ABSTRACT	10
INTRODUÇÃO	12

PARTE 1

1. PANORAMA	17
1.1 A HEGEMONIA DE MUNDO DE UM SÓ MUNDO	17
1.2 MONSTRUOSIDADE E MONSTRO COMO MANOBRA EMANCIPATÓRIA	20
1.3 O CINEMA NA CONSTRUÇÃO DE <i>MONSTRO</i>	21
1.4 FUNÇÃO PARA <i>MONSTRO</i> REALIZÁVEL	24
2. CONCEÇÕES DE <i>CORPO</i>, DE <i>HUMANO</i> E DE <i>MONSTRUOSIDADE</i>	26
2.1 NOTAS SOBRE CONCEÇÕES DE CORPO NA EUROPA OCIDENTAL	26
2.2 NOTAS SOBRE MONSTRUOSIDADE	33
3. FUNÇÃO-MONSTRO	42
3.1 MODELO DE REPRESENTAÇÃO DEKI	42
3.2 FUNÇÃO-MONSTRO E <i>ALIEN, O OITAVO PASSAGEIRO</i>	47
3.3 FUNÇÃO-MONSTRO E <i>GALLOWS-HORSE</i>	57

PARTE 2

4. MONSTRO PARA A CONSTRUÇÃO DE NOVOS MUNDOS	65
4.1 MUNDO - EPISTEME, GÊNERO DE HUMANO OU ONTOLOGIA	66
4.2 MÉTODOS PARA CONSTRUÇÃO DE MUNDO	68
4.2.1 ARQUEOLOGIA	68
4.2.2 PROJÉTEIS	71

4.2.3 LINGUAGEM COMPUTACIONAL E <i>SITUATEDNESS</i>	71
4.2.4 FICÇÃO	79
4.3 <i>MONSTRO</i> - MODOS DE USO PARA CONSTRUIR MUNDO	77
4.3.1 <i>MONSTRO</i> -ARQUEÓLOGO	78
4.3.2 <i>MONSTRO</i> - FICÇÃO	79
4.3.3 <i>MONSTRO</i> -PROJÉTIL/ <i>MONSTRO</i> -SITUADO	79

PARTE 3

5. <i>MONSTRO</i> PARA DESPISTAR HEGEMONIAS	83
5.1 FUNÇÃO-MONSTRO EM <i>TITANE</i> , <i>CRASHE</i> E <i>VIDEODROME</i>	88
5.1.1 <i>TITANE</i> - <i>MONSTRO</i> -SITUADO	88
5.1.2 <i>CRASH</i> - PERFORMATIVIDADE DA FUNÇÃO-MONSTRO	91
5.1.3 <i>VIDEODROME</i> - BUG NA FUNÇÃO-MONSTRO	93
5.2 FUNÇÃO-MONSTRO NO JOGO DA REDE GLOBAL	97
5.2.1 ÉTICO CO-AUTÓNOMA E <i>MONSTRO</i> -JOGADOR NA FUNÇÃO-MONSTRO	100
6. FUNÇÃO-MONSTRO E O CINEMA	108
6.1 NOTAS SOBRE A RELAÇÃO ENTRE CINEMA E FUNÇÃO-MONSTRO	108
6.2 CINEMA COMO MONSTRO	110
6.2.1 CAPITALISM: CHILD LABOR	110
6.2.2 24 HOUR PSYCHO	113
6.2.3 EXERCISE (DJIBOUTI)	114

REFERÊNCIAS E FONTES	118
BIBLIOGRAFIA	118
FILMOGRAFIA	121
VÍDEOS	121
INSTALAÇÕES DE VÍDEOS	121
FONTES DE IMAGENS	122

ÍNDICE DE TABELAS (T)

T1 41

ÍNDICE DE IMAGENS (I)

I1 59

I2 113

I3 113

I4 - I5 115

I6 115

ÍNDICE DE ESQUEMAS (E)

E1 44

E2 45

E3 46

E4 51

E5 52

E6 53

E7 54

E8 61

E9 72

E10 78

E11 78

E12 79

E13 79

E14 80

E15 103

E16 106-107

E17 109

ÍNDICE DE FOTOGRAMAS (F)

F1 - F6 48

F7 - F9 49

F10 - F13 50

F14 - F21 89

F22 - F23 90

F24- F28 92

F29 - F31 94

F32 - F33 95

F34 - F36 94

F37 95

F38 - F42 111

NOTA PRÉVIA

A presente dissertação foi redigida ao abrigo do acordo ortográfico de 1990.

A norma para apresentação das referências bibliográficas é a *APA 6th Edition*.

A imagem da capa e as imagens que identificam o início de cada parte desta dissertação são fotogramas de um trabalho de vídeo da autora, intitulado *monstros caem*.

AGRADECIMENTOS

Aos meus progenitores, avós e tia por permitirem a minha formação académica.

Ao João por me mostrar que não se é lunático por pensar em monstros e em revoluções.

À Lara pelo filme que quase fazíamos.

À Prof.^a Maria Coutinho, à sua eterna paciência, espírito de observação e camaradagem.

Ao Prof. Diogo Tudela pelo incentivo artístico e pelas referências que não imaginava existirem.

Ao Prof. Daniel Ribas pelo vigor com que apoiou ideias explosivas e pela amizade.

À Beatriz, à Daniela, à Filipa e à Maria João pela dedicada revisão.

Aos restantes amigos por preencherem os intervalos desta aventura.

RESUMO

Segundo a lógica da globalização, todos somos participantes e a vitória é daqueles que conseguem ocupar posições centrais. A problemática desta circunstância consiste, não exclusivamente, na imposição da participação de todas as entidades e de estratégias de atuação que aderem a mecanismos universalistas e de diferenciação.

Esta dissertação propõe pensar em *monstro* como conceito que partilha da condição de *outro* subversivo e revela a rigidez estrutural de mundos atuais – visto traçar os seus limites internos. Por consequência, tentamos provar que *monstro* agrega qualidades capacitantes para a construção de novos mundos, preferencialmente mundos que dispensem discursos hegemónicos.

A pertinência de *monstro* na presente investigação surge, precisamente, do cinema enquanto meio produtor de mundos e gerador de existências monstruosas. Como tal, o esboço de uma função de monstruosidade, necessária para possibilitar *monstro*, é executado e atualizado sobretudo a partir de exemplos do cinema e também da aferição das potencialidades do próprio cinema para ser *monstro*.

ABSTRACT

According to the logic of globalization, we are all participants and victorious are the ones who manage to take up central positions. The problem of this circumstance consists, not exclusively, in the imposition of the participation of all entities and of the strategic agencies that adhere to universalist and differentiation mechanisms.

This dissertation proposes to think of *monster* as a concept that shares the condition of a subversive *other* and reveals the structural rigidity of current worlds – given that it establishes those worlds' internal limits. Consequently, we try to prove that monster gathers enabling qualities for the construction of new worlds, preferably worlds that dismiss hegemonic discourses.

The relevance of *monster* in the present investigation arises, precisely, from cinema as a means of producing worlds and generating monstrous existences. As such, the outline of a monstrosity function, necessary to make *monster* possible, is executed and updated mainly from examples of cinema and also from the assessment of the potential of cinema itself to be *monster*.

INTRODUÇÃO

A presente dissertação surge de uma investigação prévia e descomprometida, durante o primeiro ano de mestrado, que resultou no pensamento sobre as faculdades do cinema para instanciar monstros. Em simultâneo, foi feita pesquisa que procurava identificar nos perfis societários liberais mecanismos de diferenciação. Esta pesquisa partiu do estudo de autoras como Rosi Braidotti, Donna Haraway e Elizabeth Povinelli. Na possibilidade da complementaridade destas duas investigações para a construção de uma teoria cuja agência ambiciona contribuir para o trabalho pela visibilidade de todas as entidades, decidimos tentar esboçar uma função de monstruosidade a partir do cinema.

Assim, esta investigação propõe-se a trabalhar os conceitos *monstruosidade* e *monstro* em concordância com o esboço de uma função-monstro, executada a partir de casos de estudo do cinema. O objetivo é averiguar as possibilidades de *monstro* na construção de novos mundos, por sua vez potencialmente facilitadores da progressiva fragilização de discursos e mundos universalistas.

METODOLOGIA

Verificando-se a possibilidade de *monstro* – através do cinema como meio capaz de gerar mundos e existências monstruosas – procedeu-se à investigação de diversos autores no sentido de aferir que qualidades poderiam ampliar os limites da dimensão deste conceito e contribuir para um esboço pormenorizado da função-monstro. Foi feita uma primeira pesquisa que recorreu às qualidades físicas da monstruosidade apontadas nas pesquisas de Ieda Tucherman (2012) e de José Gil (2006).

À matriz da função-monstro, inspirada no modelo de representação DEKI – de Roman Frigg e James Nguyen –, adicionámos algumas qualidades de monstro apuradas. Estruturada uma primeira versão da função, servimo-nos de casos de estudo do cinema para a verificação da sua operacionalidade – nomeadamente do filme *Alien*, o oitavo passageiro, de Ridley Scott. Esta dinâmica de, em primeiro lugar, construção da função e, seguidamente, submissão de filmes (mas também de personagens literárias) à função constituiu o domínio processual e metodológico da presente investigação. Uma vez que o pensamento sobre a ideia de *monstro* partiu do cinema, e que a função procura desenhar uma hipótese de *monstro*, de cada vez que se atualizou a função, foi necessário encontrar, no cinema, filmes que operassem como casos de estudo da função.

Daqui surgiu a constatação da possibilidade de *monstro*, à semelhança do cinema, ser gerador de mundo pelo que tentámos reunir estratégias de construção de mundo que pudessem ser associadas a modos de uso da função-monstro. Para tal, servimo-nos maioritariamente da obra de Patricia Reed (2019), mas também de Jeremy Lecomte (2020), Alan Bawa-Cavia (2020) e de Reza Negarestani (2018). Esboçada uma segunda versão da função-monstro, a incluir novos modos de uso da sua agência, partiu-se à sua testagem a partir dos filmes *Titane* (2021), *Crash* (1996) e *Videodrome* (1983). Este último filme afigurou-se um obstáculo para a eficácia da função-monstro, no sentido de se verificar *monstro* no contexto de um mundo que se pretende despistar com a função-monstro, um mundo hegemónico e opressor. Voltámos a recorrer a P. Reed, mas também a Ana Longo (2020), na tentativa de melhor capacitar a função-monstro para resistir à assimilação que mundos globalizantes podem sugerir. Consequentemente, regressámos ao cinema para verificar a eficácia, ainda que precívél, da atualização da função-monstro.

Finalmente, pela constatação de que este processo, a decorrer entre cinema e função-monstro, poderia adquirir uma extensão muito superior à exigida para uma dissertação de mestrado, procurámos dar um último passo e pensar sobre o cinema não só como gerador de monstros, mas também como potencial *monstro* em si. Uma vez mais, seleccionámos, após devida pesquisa, um conjunto de filmes *Capitalism: Child Labor* (2004), *24 Hour Psycho* (1993) e *Exercise (Djibouti)* (2012-) para, juntamente com a verificação da operacionalidade da função-monstro, fundamentar este pensamento.

ESTRUTURA

Numa primeira parte, e a partir de Ieda Tucherman, iremos enunciar alguns arquétipos de corpo que marcaram a história da Europa ocidental a fim de indicar que a noção de “corpo”, além de antiga e inventada, tem alguma influência na organização social, a par dos órgãos de poder vigentes. De seguida, serão seleccionadas as principais qualidades de *monstro* a que Tucherman e José Gil aludem nos seus estudos para, com estas qualidades, preencher a função-monstro adaptada do modelo de representação DEKI. Na fase seguinte, laborando no campo da reflexão e análise artística iremos aplicar as personagens do filme *Alien, o oitavo passageiro* e o protagonista do conto *Gallows-horse* ao raciocínio lógico da função-monstro, avaliando, em seguida, os resultados. Uma avaliação que permitirá, ou não, verificar *monstro*, e expor um conjunto de questões sobre que qualidades, entre as seleccionadas, se destacam na sua identificação. Veremos relevada a qualidade de impossibilidade empírica pela sua capacidade de sugerir existências exteriores ao domínio do conhecimento de determinado mundo.

Na segunda parte, uma vez que a qualidade da impossibilidade empírica sugere que *monstro* pode ser um lugar de partida para a construção de novos mundos, expandiremos os modos de uso da agência da função-monstro com estratégias de *worldbuilding*, a partir das propostas reflexivas de Patrícia Reed e Bawa-Cavia. Aqui será possível verificar que além de manter as qualidades de *monstro* indicadas no primeiro esboço da função, *monstro* tem também de constituir um escavador arqueológico – no sentido de detetar as estruturas limitantes de determinado mundo. Além disso, dado o posicionamento periférico e transiente que caracteriza a sua agência, *monstro* dispõe das características necessárias para se tornar um agente *situado* – uma entidade interativa com mundos circundantes capaz de estabelecer relações com elementos de naturezas diversas. Neste segmento expõe-se, também, que pelo seu excesso imanente, *monstro* além de detetar lugares para a construção de novos mundos, pode também constituir um ponto de partida para tal. Por último, dar-se-á conta de que a qualidade de impossibilidade empírica tem ainda outro potencial: considerando que *monstro* excede o domínio do racional, verifica-se na sua existência uma contrafactualidade. Como tal, a produção de ficções será identificada pelos autores que acompanhámos como uma estratégia de construção de mundo. Se existe a possibilidade de *monstro*, existe a possibilidade da sua atualidade – e o mesmo se conclui dos mundos que este pode integrar.

Na terceira parte, articular-se-ão três filmes com o raciocínio lógico da função: *Titane*, *Crash* e *Videodrome*. Em *Titane* será identificada monstrosidade na relação entre os dois protagonistas, daqui se propondo que a verificação de *monstro*, em conformidade com a função-monstro, pode residir numa relação, ou numa ideia. Com *Crash*, iremos sugerir que a função-monstro pode ser alvo de performance. Por outras palavras, pode operar como ferramenta analítica de determinadas agências, pode ainda ser executada pelos próprios corpos – possibilidade que se verificará na reflexão sobre o modo como as personagens do filme construíram o seu mundo, assumidamente periférico à episteme dominante. Finalmente, em *Videodrome*, e a partir da lente da função-monstro, será identificado um problema inerente à sua agência ao verificar *Videodrome* – sinal protagonista do filme – como *monstro*. As consequências destes resultados irão aqui aventar que a função, tal como havia sido proposta, podia identificar *monstro* e este não constituir um ponto de partida para a construção de mundos melhores, pelo contrário. Afinal, *Videodrome* consiste em *monstro* que gera mundos opressivos, cujos corpos não possuem uma agência autónoma, nem comunal.

Daqui avançar-se-á para uma fase de apuramento da função-monstro, não sem antes reiterar e orientar os principais objetivos da presente investigação, bem como a necessidade de reprogramar a agência da função-monstro para que se torne possível cumpri-los. Assim, diante de lógicas centralizantes, *monstro* terá de atuar como um jogador disruptivo, pois assim se fará a aproximação a uma função-monstro libertadora de entidades, que permita construir mundos relacionais, adaptáveis e comunais. Aqui, a

reflexão irá acompanhar novamente Patricia Reed, nomeadamente a sua interpretação do conceito de “erro em comum” de Jacques Rancière. Em causa está a adoção de uma conduta que encontre situações que dois mundos diferentes desejam solucionar pelo que, nessas circunstâncias, gera-se um terceiro e outro mundo onde se podem resolver problemas partilhados. Esta lógica “co-autónoma” permite a *monstro* posicionar-se ativamente, como um jogador, e estabelecer apreensões sensoriais fora de domínios normativos, produzindo diferença e melhoria num novo mundo. Finalmente o modo de uso do jogador co-autónomo será adicionado à função-monstro para identificar se a função verifica *monstro* numa nova análise a Videodrome.

Num último momento, e diante desta alteração, será apresentada a função-monstro na sua mais recente versão e traçar-se-ão algumas conclusões sobre o seu agenciamento. Em seguida, serão articuladas obras cinematográficas com a função-monstro, na tentativa de confirmar o cinema como *monstro*. Por fim, em notas finais, retiraremos algumas conclusões e pensaremos sobre novas possibilidades respeitantes à agência e modos de uso da função-monstro, na hipótese da sua existência futura se poder vir a confirmar em domínios que não o cinema.

PARTE I



1. PANORAMA

1.1 A HEGEMONIA DE MUNDO DE UM SÓ MUNDO

O desafio daquele que poderíamos nomear de momento pós-humano (Braidotti,2013) – iminentemente associado ao perfil hegemónico da tradição ocidental, momento esse a partir do qual se executa a presente investigação – é encontrar formas de existência e resistência que contrariem a oposição binária espoletada pelos mecanismos de diferenciação:

To view the subject as differential implies to extract difference from the oppositional or binary logic that reduces difference to being different from, as in being worth less than (Braidotti, 2019, p.19).

Como referem Marisol de la Cadena e Mario Blaser (2018), o que está a ser destruído pelas práticas extracionistas, no sentido mais lato do termo, e de diferenciação são também “outros-que-não-humanos” (p.2)¹. É neste cruzamento de contextos que se estabelece a diferença entre o que se dá a ver e o que é visto, mantendo-se o problema da visibilidade dos diversos corpos dentro deste perfil societário em particular. Neste sentido, a ideia de permanecer humano ou evoluir como espécie constitui um processo universalista e separatista, que precisa de ser ultrapassado. Pois, afinal, o entendimento de natureza que atribui soberania a *humano*, precisamente porque se afirma predominante, exclui outras ontologias:

1 [Veja-se o caso das comunidades vítimas de racismo que ao longo de gerações sofreram alterações genéticas que tornaram a sua saúde potencialmente mais vulnerável, corroborando a ideia de que o valor da vida e o cumprimento dos Direitos Humanos não se estende a todos os seres humanos. \(Happe, E., K., Johnson, J. & Levina, M., 2018\)](#)

(...) a world that has granted itself the right to assimilate all other worlds and, by presenting itself as exclusive, cancels possibilities for what lies beyond its limits. Extractivism continues the practice of terra nullius: it actively creates space for the tangible expansion of the one world by rendering empty the places it occupies and making absent the worlds that make those places (De La Cadena & Blaser, 2018, p.3).

Logo, é pela necessidade de tentar subverter esta conjectura, e de elevar a condição de todas as entidades à possibilidade da sua representatividade, que a presente investigação se posiciona a partir do contexto socioeconómico ocidental, mais especificamente, do contexto ocidental europeu.

A expansão global da informação através dos meios de comunicação social e, sobretudo, do ciberespaço, dão a conhecer inúmeros novos corpos (Baudrillard, 1993) e podem produzir novos âmbitos de produção de conhecimento. Por outro lado, embora esta abertura a um culto à diferença devesse gerar comunidades plurais, assistimos a processos de homogeneização onde as condições da criação, invenção e construção procuram afirmar como totalizante uma ontologia predominante, instalando novas estratégias de controlo social associadas à informação (Tucherman, 2012). Citando Donna Haraway, lida Tucherman indica que:

As velhas dominações do patriarcado branco e capitalista parecem nostalgicamente inocentes hoje: elas normalizaram a heterogeneidade, por exemplo, entre homem e mulher, preto e branco. O capitalismo avançado e a pós-modernidade libertam a heterogeneidade sem uma norma e nos encontramos achatados, sem subjetividade, que requer profundidade, até mesmo profundidades sufocadas e hostis (Tucherman, 2012, p.130).

Com efeito, Rosi Braidotti (2013) refere que as sociedades liberais e hegemónicas mantêm parte da sua raiz "foucaultiana", na medida em que continuam a governar a vida e a morte – pois os corpos são implicados numa dualidade em que, estando vivos, anteveem a morte, dada a sua inserção numa economia visual da circulação interminável.

Em *The Transparency of Evil* (1993), Jean Baudrillard identifica nos corpos do "Ocidente" (p.16) a problemática da sua demasiada transparência. Isto é, nomeando Michael Jackson, La Cicciolina e Andy Warhol, Baudrillard defende uma era do entendimento generalizado dos corpos como mutantes, plásticos e barrocos, precisamente pela necessidade de colmatarem a sua ausência de especificidade. A condição dos corpos atual é resultante da falta de lugar para procurar uma identidade condenando-os à encenação da sua saúde, da sua superfície e do seu conteúdo.

Portanto, já não se trata de fundamentar qualquer reivindicação na experiência própria, porque a agência dos corpos está submetida a processos orientados para a cultura de massas que se reproduzem na performatividade da sua falsa diferença. Na medida em que não nascem de uma nova forma de troca, mas antes do desaparecimento do social e da ausência de *otherness* (no sentido de *outro*), estes corpos concretizam consecutivamente *sameness* (no sentido de *mesmo*) (Baudrillard, 1993, p.126) – abandonados a esta indeterminação, os sujeitos não são *um* ou *outro*, são o *mesmo* indiferente. Refere Baudrillard:

It no longer even appeals to a logic of distinction, it is no longer founded on an interplay of differences: it plays at difference without believing in it. It is, in fact, indifference. Being oneself has become a transient performance with no sequel, a disabused mannerism in a world without manners (Baudrillard, 1993, p.124).

Enquanto *outro* pode conceber um *segundo outro*, a busca pela estabilização da definição de *mesmo* não concebe nada além de uma réplica de si (Baudrillard, 1993). Importa, neste momento, esclarecer que *outro* e *diferente* são conceitos manifestamente distintos. *Outro* é intolerável, pelo que não pode ser exterminado, nem aceite. A solução passa pela transformação de *outro* em “outro negociável” (Baudrillard, 1993, p. 129), produto direto da fetichização da diferença.

Durante largos séculos, todas as formas de *otherness* (mulheres e indígenas, a título de exemplo) foram submetidas a procedimentos violentos cujo propósito era a sua incorporação no discurso da diferenciação, que implica simultaneamente a “inclusão e a exclusão, reconhecimento e discriminação” (Baudrillard, 1993, p. 128). Esta atitude de categorização e integração ocorre de cada vez que uma troca regulada não é possível e é fundada por um terror dialético. O terror dialético surge quer da ameaça que outros mundos, pela sua efetiva existência, constituem para o mundo “normal” (Baudrillard, 1993, p.128), que De La Cadena acima aludia como hegemónico; quer do terror exercido (pelo mundo “normal”) sobre essa *otherness*, tendo em vista a sua aniquilação.

Outro é a todos os custos transformado a ponto de as suas diferenças se manifestarem materialmente – ainda que mantendo a distância imposta pela diferenciação, com o intuito de salvaguardar uma aproximação ao mesmo, por sua vez potencialmente ameaçadora. Neste sentido, o processo de diferenciação concretiza, afinal, a anulação da *otherness*.

Verdadeiramente problemático é o facto de a urgência na diferenciação não ser recíproca, mas sobretudo resultante da procura das sociedades hegemónicas pela universalidade. A bem dizer, *mesmo* e *outro* obedecem e atuam em conformidade com

ontologias diferentes. Tal significa que dominar os símbolos universais de *otherness* e da diferença é dominar o mundo, somente porque *otherness*, tal como tudo o resto no planeta, foi assimilado pelo pensamento extracionista:

Those who conceptualize difference are anthropologically superior – naturally, because it is they who invented anthropology. And they have all the rights, because rights, too, are their invention (Baudrillard, 1993, p.133).

1.2 MONSTRUOSIDADE E *MONSTRO* COMO MANOBRA EMANCIPATÓRIA

Acreditamos que os corpos da contemporaneidade devem ser entendidos como um projeto tão individual, quanto coletivo que permite a conceção de vários mundos e, conseqüentemente, a sua ampliação e alteração. À semelhança de Becket em Dante... Bruno. Vico ... Joyce. (1961) entendemos que “o perigo se encontra na clareza das identificações” (Becket, 1961, p.6). Ou seja, a tentação de tratar conceitos (por exemplo, *humano e não-humano, mesmo e outro*) requisitando a exatidão do seu esclarecimento, implica a sua distorção e ergue limites para uma assunção plástica das suas dimensões.

Para Baudrillard, a figura de *outro* implica monstrosidade assente precisamente na obsessão unidirecional pela distinção do “ego e do outro” (Baudrillard, 1993, p.130), numa promoção de um correto uso da diferença – o que para o autor constitui um problema concretizado pela imposição da diferença por parte de abordagens totalizantes. Contudo, o projeto que aqui se apresenta defende que é nesta impossibilidade que radica a potência emancipatória e geradora da monstrosidade. A capacidade de enquadrar a monstrosidade enquanto condição de subversão, contornando uma inoperância a que Baudrillard a parece condenar, advém do facto de a ideia de *outro* permitir que *outro*, para sua defesa, assegure a sua sobrevivência a partir da condição imposta pela sua alocação à diferença. Não interessa pois, reiterar a capacidade aterrorizadora de monstrosidade, nos termos delineados por Baudrillard, mas substituir esse agenciamento pela destabilização contínua da suposta firmeza dialética da estrutura de diferenciação que as sociedades totalizantes motivam.

Pensar a monstrosidade alicerçada na figura de *outro* subversivo revela-se pertinente para a presente investigação dado que a ideia de *outro monstruoso*, que é monstro no sentido de constituir uma entidade marginal e sem indexicalidade – como apresenta Tucherman (2012) –, obriga determinada organização a readaptar-se com o objetivo de aniquilar o carácter ameaçador daquele.

Mais que isso, o corpo que é monstruoso, devido à dificuldade, mesmo impossibilidade como se verá adiante, da sua categorização, põe em prática estratégias de contra-atualização necessárias à continuidade do processo de destituição de essencialismos e dualismos oposicionistas que reiteram noções como corpo-mente, humano-máquina e humano-natureza (Gil, 2006).

Assim, o entendimento dos corpos segundo a categoria de *outro*, ou de *mesmo*, é apenas sintoma da sistematização do entendimento que a tradição hegemónica faz operar sobre os conceitos *natureza* e *corpo*. Contudo, e como acima mencionado, porque a ideia de outro permite revelar as estruturas de organização social, económica, biológica e geográfica dos corpos, o corpo sem indexicalidade, ou do “outro inapropriado” (Haraway, 2004, p.69), ou do “errante” (Fisher, 2016, p.13) será justamente o objeto de estudo que se procurará articular com os objetivos antes enunciados. Isto é, a monstruosidade, presente em *monstro* – aquele que é não-taxonómico, sendo periférico a determinada sistematização – constitui, como veremos nos capítulos seguintes, o ponto de partida ideal para o combate aos mecanismos de opressão a que os corpos estão sujeitos.

1.3 O CINEMA NA CONSTRUÇÃO DE *MONSTRO*

A natureza multimodal do cinema, essência que o define para lá da conceção tradicional de imagem em movimento — enquanto pura articulação de meios e os mecanismos que estes encerram — torna-o especialmente permeável enquanto modelo de acesso à noção de *monstro*. Cinema e *monstro* encarados enquanto espaços ou nós de cooperação material assente na transposição de categorias (meios), e ferramenta de construção de mundos devido à sua aparente, mas, como veremos, discutível, indexicalidade:

Although it was the real world in its multifariousness that gave the cinema its choice of what to show, it was how cinema chose to tell stories about what it saw that was decisive for the impact it was to make on the world around it. And it was the real-seemingness of the cinematic image rather than its derivation from real things or its ability to capture the world as such that captured the imagination of audiences. Not only is cinema real-seeming, but it proved to have an unprecedented capacity for connecting with the basic psychic processes of identification and projection (Nowell-Smith, 2017, p.107).

Repare-se que a arte, mas sobretudo o cinema – dadas as suas tecnologias de *mise-en-scène*, edição, montagem, corte, mistura e captação –, constituem práticas que possibilitam a criação, revisitação e distribuição de figuras monstruosas, ou seja, constituem um espaço em potência de transgressão face ao normativo, espaço esse aqui explorado a partir da função-monstro. Afinal, deve notar-se que no cinema proliferam figuras monstruosas variadas e é também a partir deste que podemos testemunhar a sua existência:

It was not only dreams that entered the public imagination through the cinema. It was also nightmares—of rape, murder, mobsters, monsters, and science-fiction dystopias. The power of nightmares induced by film viewing was recognized quite early on (Nowell-Smith, 2017, p.108).

Na verdade, o cinema possibilita ver, ouvir e testemunhar irrealidades, ficções e absurdos. Do mesmo modo que testemunhamos no cinema a figura de monstro “clássica” (o vampiro, o zombie, o gigante, a sereia, o *orc*, etc), é também possível instanciar outros exemplos de monstruosidade – nomeadamente alguns que sejam compatíveis com a monstruosidade que iremos esboçar na função-monstro – precisamente por permitir manipular formas e construir novos significados. Como indica Nicolas Bourriaud (2005), “(…) os objetos artísticos já não são percebidos como obstáculos mas como materiais de construção.” (p.37). Por outro lado, o ato de fazer cinema é concordante com o entendimento de corpo metamórfico e indeterminado intrínseco à proposta de *monstro* que iremos trabalhar adiante. Afinal, encenar, filmar, editar, montar, misturar entre outros gestos, são modos da própria natureza do cinema homólogos à discursividade da simbiose e transiência dos corpos, e facilitadores do testemunho do devir virtual-atual² e actante, distante do equilíbrio, da simetria e da historicidade que Luciana Parisi (2004) problematiza.

2 Referindo-se aos filmes de Jean Tourane, em que os animais falam, Bazin esclarece que é pela montagem que se constrói esse cenário de fantasia. Sem os recursos inerentes ao cinema, as imagens gravadas não traduziriam o universo dos animais que falam e vivem: “The apparent action and the meaning we attribute to it do not exist, to all intents and purposes, prior to the assembling of the film, not even in the form of fragmented scenes out of which the setups are generally composed. I will go further and say that, in the circumstances, the use of montage was not just one way of making this film, it was the only way. Actually if Tourane’s animals were as intelligent say as Rio-Tin-Tin and able to do for themselves, as a result of training, the bulk of the things that montage here credits them with doing, the focus of the film would be radically altered. We would no longer be concerned with the story but rather with the skill of the animals. In other words, it would pass from being something imaginary to something real. Instead of delighting in a fiction, we would be full of admiration for a well-executed vaudeville turn. It is montage, that abstract creator of meaning, which preserves the state of unreality demanded by the spectacle” (Bazin, 2005, pp.44-45). Por esse mesmo motivo, arriscamo-nos a expandir o argumento de Bazin e afirmar que apenas diante da articulação das várias camadas constitutivas do fazer cinema e pelo filme – enquanto resultado compositivo da simbiose dessas camadas do cinema – é que é possível aos espetadores testemunhar este imaginário.

Com efeito, o cinema permite tecnologicamente a instanciação de mundos, a invenção e execução de cenários fictícios, a desvalorização e reposição do significado das coisas e a manipulação de formas (Baudrillard, 1993). Permite abandonar a lógica positivista da criação original³ (Bourriaud, 2005), e refazer construções de mundo a partir da articulação de imagens:

Kelley writes: "Art must concern itself with the real, but it throws any notion of the real into question. It always turns the real into a facade, a representation, and a construction. But it also raises questions about the motives of that construction." And these "motives" are expressed by mental frames, pedestals, and glass cases. By cutting out cultural or social forms (votive sculptures, cartoons, theater sets, drawings by abused children) and placing them in another context, Kelley uses forms as cognitive tools, freed from their original packaging (Bourriaud, 2005, p.42).

Note-se que o fazer do cinema, designadamente na montagem, é criar ligações e novos sentidos que não são devedores do seu significado original: "The art of the twentieth century is an art of montage (the succession of images) and detourage (the superimposition of images)" (Bourriaud, 2005, p.42). Um exemplo dos primórdios do cinema que esclarece os paralelismos acima indicados é o filme *The Frog* (1908), de Segundo de Chomón. Neste filme, há uma mulher que se aproxima de uma fonte donde sai um sapo. Dessa ação resulta uma série de efeitos especiais, engendrados a partir da sobreposição de película, que transformam o sapo num sapo gigante e comunicam que aquela fonte é um lugar com capacidades mágicas e transformadoras, que altera a fisionomia da mulher e a partir da qual surgem personagens fantásticas que comunicam com o sapo. Com efeito, verificamos que mesmo nas primeiras experiências do cinema, o recurso aos meios disponíveis e intrínsecos ao fazer cinema, revelou potencial para a revisitação e criação de discursos⁴.

3 Como escreve Bazin *What is cinema?* (2005), a montagem constitui uma ferramenta de construção de significados: " (...) the very definition of montage, namely, the creation of a sense or meaning not objectively contained in the images themselves but derived exclusively from their juxtaposition." (p.48) e " Undoubtedly they derived at least the greater part of the constituent elements from the reality they were describing but the final significance of the film was found to reside in the ordering of these elements much more than in their objective content." (p.48)

4 Nowell-Smith (2017) no capítulo que dedica à história dos efeitos especiais no cinema, indica que a sua origem acompanha ou até antecede o próprio nascimento do cinema: " The use of special effects, as they came to be known, is as old as cinema itself, or even older." (p.40). De seguida o autor dá o exemplo do King Kong de 1933, cujos efeitos serviram precisamente para "representar algo que não existe, como um monstro no topo de um arranha-céus" (p.40).

A dimensão multimodal do cinema que partilha natureza com outras áreas artísticas, tornou incontornável a menção a algumas obras – como instalações de vídeo – precisamente pela expressividade com que exemplificam o corpo simbiótico, compositivo e monstruoso em investigação:

Cinema technology did not develop in a vacuum or as a self-sustaining process whereby clever inventors devised ever-more ingenious machinery with which to advance towards a predetermined goal (Nowell-Smith, 2017, p.30).

O cinema é seminalmente o espaço que na investigação conduz à reflexão expandida de monstruosidade, especialmente pela agência diversificada que partilha com os conceitos de *corpo* e de *monstro*, daqui originando a necessidade da construção de uma função-monstro.

1.4 FUNÇÃO PARA MONSTRO REALIZÁVEL

Laborar no cinema a indagação de *monstro* tornará imperativo, como antes se mencionou, o esboço de uma função que permita aferir níveis lógicos de monstruosidade, quer os presentes no cinema, quer os constitutivos do próprio cinema enquanto prática.

A pertinência de recorrer a uma ideia de função, não no seu sentido instrumental, ou seja, teleológico como modo de uso ou objetivo de algo, mas enquanto instanciação de uma “entidade abstrata realizável” (Negarestani, 2014), garante um ponto pivotal de articulação discursiva entre cinema e *monstro*. Numa função concorrem simultaneamente noções de: (i) performatividade, pois descreve e define – recorrendo não raras vezes a exceções e impossibilidades – o comportamento discreto de algo ao longo de um eixo ou grandeza; (ii) agenciamento, já que se define pelo conjunto, potencialmente infinito, de texturas, contornos e variação de um modo de atuação num domínio. Enquanto entidade abstrata e realizável, a função revela-se recetiva a acolher entidades não categóricas (abstratas) – monstruosas — definindo como essencial não a sua nomeação, mas a sua capacidade de se realizarem, de agirem.

As funções podem ser partes da organização de um sistema (conjunto de funções) e podem também ser deslocadas do conteúdo da constituição desse sistema. O que significa que a função é autónoma, no sentido de poder escapar à estrutura da constituição do sistema, porque funciona apesar deste. Entender um sistema é entender o seu comportamento e a sua integração funcional.

Relembramos que o propósito é encontrar uma estratégia que sirva de ferramenta para a descoberta e identificação de lugares e métodos alternativos aos traçados pelo mundo hegemónico, e fazê-lo a partir do que lhe é monstruoso, na sua condição de *outro*, de errante, de inapropriado. Deste modo, a criação da função-monstro surge como ferramenta para investigar o comportamento de monstruosidade no cinema e suas implicações e permite, a dois tempos: construir uma agência capaz de se realizar; e dar conta das possibilidades de representação e, conseqüentemente, de representatividade de todos os corpos dentro da imagem de mundo ocidental.

A função, como é descrita por Negarestani (2014), é particularmente operativa para a presente investigação porque parte do perfil societário do ocidente (sistema), para se deslocar em direção a um contexto desconhecido (construir) a partir da agência de *monstro* (função). A agência de *monstro* não é moral, nem contratual, é racional. Para mais, a agência e aplicabilidade da função-monstro, além de geradas no cinema, poderão ser testadas em conformidade com a afetação que exemplos do cinema exercem sobre as mesmas – requisitando a sua verificação ou atualização.

2. CONCEÇÕES DE CORPO, DE HUMANO E DE MONSTRUOSIDADE

2.1 NOTAS SOBRE CONCEÇÕES DE *CORPO* NA EUROPA OCIDENTAL

A arte, em particular o cinema, pelas suas próprias propriedades, são o campo que elegemos para esboçar uma ideia de monstruosidade que se articule com os objetivos que enunciámos. É nessa procura que o desenho da função-monstro se torna imperativo, até pelas razões antes aludidas, pois será essa função que permitirá descrever e identificar mecanismos de ação que reivindicuem um espaço para os corpos cuja representatividade é residual, ou nula. Deste modo, é necessário averiguar, sucintamente, de que forma tanto os corpos, como a monstruosidade, têm sido entendidos no contexto geográfico e cultural a partir do qual se redige este documento – o Ocidente europeu.

Em *Breve História do Corpo e de seus Monstros* (2012), Ieda Tucherman elenca alguns aspetos e clivagens do entendimento do conceito *corpo* e do conceito de *monstro*, desde a Grécia Antiga até à atualidade. A proposta de Tucherman passa por questionar noções de realidade a partir do que é ser corpo e ter corpo e das estratégias que distinguem o que é *humano* e *não-humano*, daqui identificando o que defende serem pressupostos epistemológicos basilares e constitutivos do pensamento ocidental. Convém, contudo, ressaltar que, se por um lado o seguimento de uma ordem cronológica facilita a inteligibilidade dos argumentos de Tucherman, por outro, reitera sem discussão postulações herdeiras do pensamento modernista (que aqui não se subscrevem). Para mais, na síntese que Tucherman faz das diversas épocas, reconhece-se que não constam muitos dos episódios excecionais e desviantes das estruturas denunciadas. Contudo, a sua abordagem sintética e generalizada, que doravante acompanharemos, permite expor a ideia de corpo como algo mutável e inventado, inerentemente associado à organização e atuação do poder instituído – gestos imprescindíveis para fundamentar a concretização da presente investigação.

Tucherman (2012) refere que na Grécia Antiga a validação da cidadania dos corpos se fazia a partir da avaliação do calor corporal e da sua condição física. O corpo grego era idealizado e deveria ser exercitado em função do seu aprimoramento. A visão do corpo grego, sobretudo orientada para o sexo masculino, deveria transmitir sinais de saúde e de força muscular e óssea. Os homens, com sangue e sêmen quente, pela capacidade de

produzir e absorver calor, podiam exhibir-se com vestes soltas e reveladoras das suas formas físicas. Os seus corpos podiam separar-se do sangue e ligar-se à lei e à palavra. O corpo grego masculino, saudável e atlético era, portanto, associado ao conceito de cidadão e de exibição, no sentido em que o direito do corpo a expor-se à luz era uma conquista civil e um ingresso para a participação na vida política. Inclusive, o ginásio que integrava a cidade era a afirmação de que o corpo pertencia a uma unidade. Inversamente, as mulheres (porque menstruam) e os escravos estavam associados à frieza do sangue, eram os que menos se expunham à luz e eram excluídos da participação na vida política (Tucherman, 2012). A visão era o sentido mais relevante, atestando a importância de ver como forma de conhecer e produzir formas identitárias.

Já os romanos mais fortes eram os que não expunham os seus corpos à luz, na medida em que força física era o que projetava escuridão e sofrimento – servindo de exemplo os combates mortais de gladiadores. Enquanto os gregos celebravam sobretudo a exposição total dos corpos e da sua força à luz, os romanos associaram a ordem visual da Grécia Antiga ao poder imperialista e serviram-se da luz para tornar visíveis e evidentes as obras públicas, cujo propósito era confirmar a grandiosidade do Império e colocar seitas nascentes (como o cristianismo) no lugar do não-visível (Tucherman, 2012).

Não será de estranhar, segundo Tucherman, que a mensagem do cristianismo, aquando da queda do Império Romano ocidental, recupere a importância da luz como corpo. Aqui abandona-se a vontade da forma da Antiguidade Clássica, defendendo um corpo e moral simétricos, medidos pela figura do próprio Cristo – tornado corpo e carne à imagem e semelhança de Deus. Esta conjectura dará origem a um entendimento do corpo dual, cuja manifestação terrena é devedora do pecado. Como tal, os humanos devem preparar o seu corpo para a morte em busca do aprimoramento da alma e da salvação. Inaugura-se a “civilização da culpa” (Tucherman, 2012, p. 33), em que a dor no corpo encerra valor espiritual. Ter fé funcionava como uma experiência transformadora, e corpo era o primeiro alvo do sacrifício. Diz a autora:

As fábulas sobre a vida dos santos ou as histórias das vidas religiosas não cessam de nos falar sobre este corpo – próprio mas não tropo – e de seus processos para romper as ligações deste com o lugar, com os afetos individuais e, por fim, com a carne (Tucherman, 2012, p. 36).

Contudo, apesar de o corpo ser considerado a parte menos exemplar do homem era, ainda assim, o meio para a sua salvação. Além disso, era permeável ao mundo exterior, porque entendia a natureza como fruto da criação divina.

À semelhança das sociedades grega e romana, o lugar da mulher permaneceu alvo de discriminações, embora neste contexto por estar associado à sedução e ser suscetível de compactuar com o diabo. Interessa-nos destacar o posicionamento da mulher na vida social ao longo das épocas, porque a mulher corresponde a uma das categorias de humanos que, atualmente, tem pouca representatividade e permanece periférica em relação à discursividade dos corpos masculinos. Em algumas cronologias, geografias e mesmo no imaginário popular – de certa forma, também no imaginário simbólico religioso, em particular depois da Inquisição –, as bruxas e as feiticeiras dominavam saberes que não se coadunavam com o poder e saber definido e defendido pela Igreja:

A figura da feiticeira, tal como descrita por Jules Michelet nos dá disto um sábio exemplo: elas que foram as pitonisas decifradoras dos oráculos e ligadas aos mistérios, são agora as bruxas, com segredos próprios com a natureza da qual são próximas. A Inquisição lhes dedicará mortes horrendas, consumidas pelo fogo, que transformará carne e nervos em cinzas, num processo de tortura absoluto – eis o castigo do corpo vivo, cremado antes da morte (Tucherman, 2012, p. 34).

Perseguições episódicas, sistemáticas e validadas normativamente, continuaram a ocorrer ao longo da história porque, segundo Tucherman, contrariavam o corpo defendido pela fé cristã, aquele que narra os sinais mais significativos da vida de Cristo⁵.

Retomando à Idade Média, pobres e oprimidos não eram marginalizados aos olhos do mundo cristão, já que Cristo se sacrificou pelos seus semelhantes. Com efeito, a história cristã medieval propunha um corpo narrativo que representasse todos os sinais significativos da vida de Cristo. Como resultado, o corpo é localizado em função da fé num não-lugar, longe dos prazeres da carne necessariamente terrenos, incompatível com a noção de cidadão do mundo clássico. Diz a autora:

(...) pelas características particulares ligadas ao credo e à narrativa da vida de Cristo, ela se configurou também como uma outra e mais radical do que uma simples diferença interna a um sistema político, como uma experiência de uma não-cidade ou um não-lugar, de todo incompatível com a noção básica de cidadão que sustentava o mundo helênico e romano (Tucherman, 2012, p.35).

5 Importa, porém, sublinhar que as práticas de bruxaria permaneceram ativas e estiveram inclusivamente na origem da fundação de comunidades hereges e alternativas à sociedade cristã (Federicci, 2020, p. 65). No seu livro, Tucherman dedica-se sobretudo à enunciação das condutas que o poder vigente defendia. Esta nota surge, ainda assim, para ressaltar que, naturalmente, todas estas estruturas de conduta social foram e são acompanhadas de casos excepcionais.

Neste período encontramos indivíduos enquadrados em sociedades coletivas, piramidais, que encerram os corpos às famílias num mundo nem privado, nem público. Estas comunidades que enquadram e limitam o indivíduo funcionam também como espectro de conhecimento além do qual o que existe é incógnito e pertence ao domínio da lenda. No longo período de tempo que limita a Idade Média, o corpo extra-normativo, de acordo com Tucherman, não concretizava o ideal de corpo à semelhança de Cristo. Como tal, era uma manifestação do demónio e do mal, sendo associado à doença, posicionado em guetos ou submetido a extermínios:

Conhecemos o investimento que foi elaborado e gerido pela Igreja no medo como afeto de “coesão social”. É em função dele, ou de torná-lo presente, que movimentos diretamente vinculados ao corpo e à sua imagem vão organizar processos de exclusão relacionados com a mediação da figura do Mal, representada pelo Demônio, espécie de “significante flutuante”, ou seja, algo que no campo dos signos mantém-se disponível sem um ponto de fixação no significado. A aplicação do conceito aí é perigosa e de certo modo parcial, mas o que buscamos indicar com ela é que todo o campo da diferença ou do afastamento dos princípios religiosos cristãos, fosse na ordem da natureza, na das outras e diferentes realidades étnicas, quanto no próprio princípio do movimento social e individual é atravessado pelo sentido aberto ou extenso desta figura. Ou seja, o corpo diferente ou monstruoso, o princípio do contágio e da criação dos guetos, o extermínio de grupos e o exercício dos sacrifícios públicos exemplares e a própria atuação dos homens no seu cotidiano neste mundo terrestre são formas de relação desta figura e, não sem motivo, refletem-se num afastamento também imaginário, da imagem do corpo “à imagem e semelhança” do Senhor (Tucherman, 2012, p.45).

Outro aspeto a que a autora alude é o dos monges, na medida em que monge significaria inicialmente um homem que vive isolado, ao passo que logo a partir do séc. VI teria passado a designar um homem enquadrado numa comunidade religiosa e organizada. Os designados monges, anacoretas, ou eremitas são corpos que renunciam à identidade quotidiana para se dedicarem à devoção em solidão. O ato de renunciar ao social, significava renunciar à “carne” e ao pecado (Tucherman, 2012). Curiosamente, os desertos – como área inóspita ou de difícil habitabilidade –, que eram os locais preferenciais para estas práticas, eram também frequentemente lugar de eleição para o posicionamento dos fora da lei. Tanto a condição dos eremitas como a dos castigados implicava o rompimento com o vínculo social, o que incluía o saber mundano, a propriedade, a família. Para os fora da lei, a vida fora da comunidade era uma condenação e, por consequência, resultava na expulsão total do contexto coletivo.

Algumas noções estruturais sobre o corpo cristão foram mudando ao longo da Idade Média e na transição para a designada Idade Moderna. Um exemplo de mudança

diz respeito à progressiva laicização do corpo, aquando dos estudos anatómicos do Renascimento, entre os séculos XIV e XVI, dissolvendo a sua dimensão de mistério. São, pois, diversos os momentos de transformação da conceção de *corpo* e necessariamente do “corpo cristão” nesta cronologia. E assinala-se ainda a importância fundamental ora da Reforma Protestante, ora da Contrarreforma, ocorridas durante o séc. XVI, que contribuem para categorizações entre os indivíduos conforme a sua fé (e, portanto, para uma distribuição dos corpos), e levam a Igreja Católica a renovar a abordagem às suas doutrinas para manter fiéis, implicando na relação entre corpos, no domínio dos corpos, e na conceção de *corpo*.

Entre as muitas dinâmicas que ficam por mencionar, destacam-se ainda a Revolução Industrial, os desenvolvimentos e alterações políticas na definição do Estado Moderno, bem como o pensamento iluminista. Trata-se de alterações complexas e sistémicas, que conduzem a modificações significativas nas instituições e nas estruturas, nomeadamente com o aparecimento do proletariado e com a descentralização da influência católica. Mudanças sensíveis na consolidação do estado moderno, quer por via do conhecimento, quer pela gestão de território, ou quer ainda pelo governo da comunidade, conduzindo a uma alteração profunda na vida do homem.

Também com a invenção (séc. XV) e, depois, normalização da imprensa, as comunidades foram progressivamente livrando-se da dependência do gesto e da oralidade na obtenção de conhecimento. Com efeito, de acordo com Tucherman (2012), a expansão da capacidade de ler teve especial impacto na mudança do entendimento dos corpos no contexto coletivo. Acontece que a possibilidade da leitura e da escrita facilita o acesso ao conhecimento e permite novas práticas solitárias, em contexto familiar e/ou público.

Ainda segundo a autora, o contributo da ciência para o entendimento do corpo durante a modernidade manifestou-se pela progressiva introdução da razão na sua prática: se, por um lado, se instalou com predominância o método experimental cartesiano, por outro, surgem novas perspetivas defensoras de uma maior secularização da obtenção de conhecimento – nomeadamente através da contestação da ideia da alma como fonte propulsora da energia dos corpos. Tucherman refere:

O corpo secular, em infundável locomoção, perdeu essa história, como perdeu as conexões com as pessoas e os lugares entre os quais se move. Abandonando a antiga imagem da duplicidade da alma e do corpo, a saúde do corpo é pensada a partir de um novo paradigma: o de uma corrente que constrói uma nova imagem de saúde e individualidade corporal, mudando as relações entre o corpo e o ambiente humano. Agora, numa sociedade cada vez menos religiosa e mais secular, a saúde passa a ser vista, e cada vez mais, como uma responsabilidade individual, em vez de uma dádiva de Deus (Tucherman, 2012, p. 62).

A associação de corpo-máquina, feita por Descartes, permitiu uma compreensão do corpo como entidade manipulável e operável segundo a lógica da razão. O *corpo* tornou-se exclusivamente mecânico e inferior ao exercício do pensamento. Os avanços científicos desta época debruçaram-se ainda no prolongamento e preservação da vida humana.

A construção progressiva do Estado e do pensamento modernos também motivou a clivagem do entendimento de *corpo*, nomeadamente através de um conjunto de normas sociais que distribui as atividades humanas entre o permitido e o ilícito. A crescente relevância da esfera pública deu lugar ao debate e à apresentação de ideias, mas serviu ainda de justificação e declaração do poder económico e da soberania do poder político – movimento que se pode fazer coincidir com a progressiva definição do sujeito moderno e de uma ideia de cidadania. As cidades, além de adquirirem leis de saúde pública, novos sistemas de saneamento, novos e mais rápidos meios de transporte e de edificarem indústria, são pensadas em função da livre circulação dos cidadãos, orientada para o progresso económico e para o contributo individual de cada um para a coesão social. O trabalho, o lazer, o convívio familiar são atividades separadas e cuja prática é concretizada em compartimentos específicos (Tucherman, 2012). O Estado, atuante na sociedade, gera e determina os espaços privados, a fim de os regulamentar e de instalar uma autonomia que o sirva, no sentido de evitar insurreições e manter a coesão social:

Assim, o Estado, agindo sobre a sociedade, distribui as atividades humanas entre o permitido e o ilícito, o mostrado e o escondido produzindo uma nova economia psíquica onde se verifica um considerável progresso das privatizações das condutas correlacionadas às transformações da estrutura da personalidade que sofrerá uma reformulação na Idade Moderna a partir das tensões entre pulsões e emoções, de um lado, e controle e censura, do outro. Os espaços privados constituídos pela própria presença do Estado e por ele delimitados não significam que o poder público se desinteresse por estas formas sociais; ele as regulamenta e as defende em função de uma autonomia que o serve, considerando que estas comunidades intermediárias (territoriais, profissionais e familiares) pelo seu processo próprio de rivalização, impedem uma aliança contra o soberano e mantém o equilíbrio do corpo social (Tucherman, 2012, p. 57).

O propósito é, segundo Tucherman (2012), dentro de determinado modelo de atuação, conceder ao indivíduo a autonomia necessária e dirigida ao próprio âmbito do Estado. Na verdade, a autora afirma que a modernidade trouxe o surgimento das sociedades nomeadas disciplinares (retomando M. Foucault), sob a alçada do capitalismo em desenvolvimento. Ou seja, sociedades organizadas em função da produção, da propriedade e da acumulação. Nas sociedades disciplinares solidão e multidão não são conceitos incompatíveis dado que os indivíduos são conduzidos a agir segundo identidades fixas, totalizadas e definidas. Na interpretação que Tucherman faz da obra de Foucault, o poder atuante constitui num corpo único aqueles sobre os quais se exerce e molda individualmente cada um. Esta tarefa

cabe a determinadas estruturas sociais devedoras ao “corpo social” (Tucherman, 2012, p. 70) e à construção da sociedade racional – como a escola, a casa, ou a fábrica, que são responsáveis pela domesticação dos corpos, evitando o surgimento do corpo selvagem.

Ainda segundo a interpretação de Foucault apresentada por Tucherman (2012), é aqui que surge a associação do corpo a um sentido biopolítico, em que o saber do corpo – não se fundando necessariamente na ciência do corpo – controla as suas forças e é capaz de as adular no sentido da melhor utilização dos corpos, das mentes e da espécie pelas sociedades. Este mecanismo de poder dirige-se às massas de seres vivos e aborda questões como a natalidade, a velhice, a fecundidade, entre outras. O bio-poder atua em paralelo com as sociedades disciplinares no sentido de melhorar a saúde pública da comunidade e assegurar a melhor e maior utilização dos corpos pela sociedade (Tucherman, 2012).

O corpo da modernidade passa a ser o corpo limpo e saudável, capaz e racional, que se desloca com liberdade e assegura a conduta normativa da experiência humana social – dentro de um corpo e história individuais. A imagem do corpo moderno é a da ordem, da razão e da cultura, a de um artifício cultural que deve estar preparado para o espaço social. O corpo impuro e periférico será, portanto, aquele que é resultado de um desastre moral, que é sujo⁶. Os corpos, vulneráveis à doença e ao contágio, quiseram-se “dóceis, produtivos e obedientes” (Tucherman, 2012, p. 71) visando a construção moral e racional da sociedade civilizada e a autora acrescenta: “A rudeza da carne surge no corpo que falha, e que o faz porque a carne fica doente ou é tocada pelo não-conhecido (não-humano)” (Tucherman, 2012, p. 71). O corpo saudável e obediente será também aquele que não se faz presente, que não mantém relações sociais efetivas, que serve para impedir que o corpo social adoeça e contagie o funcionamento da economia e da política – aquele cuja carne não traz o não-conhecido.

6 A título de curiosidade, também o entendimento da morte sofre alterações: deixa de ser entendida como sofrimento e sacrifício, sendo que os condenados, no advento da guilhotina, são sujeitos a mortes rápidas. (Tucherman, 2012)

2.2 NOTAS SOBRE MONSTRUOSIDADE

A leitura de Tucherman e o seu esquematismo cronológico na interrogação da noção de *corpo* suporta, então, a síntese de que, na Grécia Antiga, o corpo perfeito era o que emanava calor, o que se expunha à luz e participava da vida política; já em Roma, era o corpo do gladiador, oculto e forte, que refletia a perfeição; na Idade Média até aos alvares da Idade Moderna, era na representação do sofrimento de Cristo e na devoção à fé e à salvação que se encontrava a perfeição do corpo; enquanto ao longo da Idade Moderna até inícios do século XX o corpo ideal era o corpo obediente, autónomo e higiénico. Neste conjunto, escravos, mulheres, feiticeiras, bruxas, hereges, vagabundos e criminosos, constituem corpos discriminados pelos poderes instituídos, tendo sido alvo de exclusões sociais, opressões e de outros processos que visavam a periferia da sua posição em relação aos diferentes entendimentos de corpo ideal. Donde é visível que cada momento histórico alicerça visões, teorias, motivos e origens que contribuem para a definição de corpo ideal e para a ativação de mecanismos de diferenciação.

As conceções de corpo ideal que Tucherman apresenta na obra estão, para a autora, intrinsecamente associadas a ideias definidoras de *humano* (enquanto *não-divino* e *não-animal*) e *humanidade*. Aderir à procura do corpo ideal, constitui a busca por um estatuto enquadrante da vida dos corpos em determinada comunidade. Deste modo, sabotar o corpo ideal (enquanto arquétipo) é quebrar com a estrutura definidora de *humano* e, conseqüentemente, de conhecimento e de comunidade. Estas conceções, concebidas a par de órgãos de poder, não tinham outro propósito que não o de selecionar, entre os seres humanos, quem pertence e quem é excluído de determinado contexto societário, a fim de manter uma organização operacional. Os corpos não-ideais, como veremos adiante, são então associados às existências que mais próximas se encontram do devir-monstro (Gil, 2006), porque encerram, parcialmente ou em potência, o desconhecido e/ou a má conduta pelo que, constituem ameaças a ordens e arquétipos vigentes (como o de *humano*). Se os corpos se transformam além das margens do ideal, perdem a sua humanidade e, não sendo divinos ou animais, tendem para uma quarta taxonomia: a monstruosidade.

Como tal, importa agora pensar monstros no sentido de aferir que qualidades fundam a monstruosidade na diferença e na ideia de *outro*, a fim de, conseqüentemente, esboçar a monstruosidade necessária à agência da função-monstro e assim espoletar a sua potência enquanto espaço de agenciamento das entidades periféricas. Relembramos que a agência da função-monstro se pretende necessariamente monstruosa porque *monstros*, pela sua exterioridade, permitem, em potência, denunciar, desestabilizar e convocar a ampliação dos limites estruturais de determinado contexto. Acreditamos, portanto, que *monstro* reúne as qualidades necessárias para subverter e ameaçar mecanismos de

diferenciação e discursos universalistas. Será com a leitura de José Gil (2006) e novamente de Ieda Tucherman (2012) que identificaremos qualidades de *monstro* que, por sua vez, poderão ser incluídas na função-monstro e submetidas a reflexão.

Na sua proposta Tucherman (2012) traça duas categorias: as raças monstruosas e os monstros individuais. Os últimos dividem-se em monstros reais – aqueles que possuem deformações – e monstros imaginários – os que não têm indexicalidade, isto é, aqueles sem uma correspondência física da sua existência, como o Frankenstein. Se o conceito de *corpo* nasce a partir da depuração de uma unidade lógica da diferença – *não-divino* e *não-animal* – os monstros imaginários (como as raças e monstros teratológicos e algumas figuras mitológicas) surgem a partir de hibridismos entre espécies de diferentes categorias – natureza divina e humana, humana e animal, por exemplo (Tucherman, 2012).

Não será, portanto, uma oposição simples e radical que diferencia *humano* e monstros até porque, como vimos, as concepções de *corpo* e de *humano*, sofreram modificações e mesmo clivagens conforme as épocas. E é em função destas oscilações que nos vamos interrogando sobre “a humanidade do Outro” (Tucherman, 2012, p. 78), sobre o seu grau de pertença e, até, sobre a própria *otherness* do outro (Baudrillard, 1993). Se frequentemente interpretamos o divino ou os animais como *outros* – concepção de mundo que será debatida adiante – os monstros, porém, constituem o “limite interno” (Tucherman, 2012, p. 78) de humano porque são figuras com as quais não nos confundimos nem diferenciamos na totalidade. É no limiar entre “uma possibilidade negativa” (Gil, 2006, p. 10) e “um acaso possível” (Tucherman, 2012, p. 78) que somos conduzidos a perguntar até que grau de deformação (ou estranheza) permanecemos *humanos*. Fará então sentido analisar o pensamento de José Gil (2006) em *Monstros* para traçar um primeiro esboço descritivo da monstruosidade:

Provavelmente o homem só produz monstros por uma única razão: poder pensar a própria humanidade. Seria possível traçar a história das diferentes ideias ou definições que o homem deu de si próprio através das representações da monstruosidade humana que a acompanham (Gil, 2006, p. 56).

Tanto José Gil (2006) como Ieda Tucherman (2012) concordam que os monstros existem para nos situar na nossa humanidade. Enquanto as paisagens, os animais e os deuses se inserem em categorias não humanas, “o monstro assinala o limite interno da humanidade do homem” (Gil, 2006, p. 56) e, por isso, há formas do outro que tendem necessariamente para a monstruosidade:

O mundo dos monstros não é nem a barbárie nem o inferno, não se opõe a uma ou a outra representação particular, mas ao próprio mundo como imagem do local de habitação do homem racional e mortal, e do qual ele se mostra ser o mais seguro guarda (Gil, 2006, p. 56).

(...) o homem ocidental contemporâneo já não sabe distinguir com nitidez o contorno da sua identidade no meio dos diferentes pontos de referência que, tradicionalmente, lhe devolviam uma imagem estável de si próprio. Daí o intenso fascínio actual pela monstruosidade. Os monstros são-lhe absolutamente necessários para continuar a crer-se homem (Gil, 2006, p. 14).

Ainda hoje assistimos à difusão de mitos monstruosos que, servindo ou não para confinar o comportamento social dentro de uma esfera glorificadora, punitiva ou de obediência, funcionam, permanentemente, como prova da facticidade da normalidade *humana*. Deste modo, o que nos é possível conhecer está dentro de uma zona de crença da razão que desenhámos por exclusão, sendo que o que a ultrapassa é irracional, e comumente assumimos pertencer ao domínio da desordem e do ilógico.

Como vimos relativamente à Idade Média, o corpo válido era o corpo sem deformações e cristão (Tucherman, 2012). De acordo com José Gil, o problema de Santo Agostinho, que o levou a criar o estatuto de “*mirabilia*”⁷ na natureza, era, precisamente o de se deparar com a necessidade de justificar uma origem em Deus (cristão) e simultaneamente confrontar-se com a existência de outras histórias, de outros conceitos de *natureza* e *espaço*, de outros entendimentos de *humano*, do seu corpo e da sua alma. Ou seja, trata-se de integrar a cultura antepassada no sistema de crenças cristão. Como tal, Santo Agostinho faz corresponder os Antípodas mencionados na Grécia Antiga (por exemplo) à categoria de raças monstruosas, a existir fora do tempo cristão da história da humanidade. Diz José Gil:

As raças monstruosas habitam os confins da Terra. Os grifos e as serpentes com cabeça humana ocupam espaços próximos das regiões habitadas. O mundo está cheio de buracos, de armadilhas de onde podem brotar forças maléficas e animais fantásticos: espaços que constituem outros tantos limites marcando o além da ordem simbólica da vida, de que a existência religiosa proporciona o modelo (Gil, 2006, p. 57).

7 “*Mirabilia*” diz respeito a uma categoria criada por Santo Agostinho que permitia a inscrição de coisas e seres maravilhosos dentro do imaginário bíblico. A intenção do processo era criar uma estrutura teológica que assimilasse a cultura profana e não abalasse a veracidade dos textos sagrados (Gil, 2006, p.43).

Libertadas da tradição greco-latina, as raças monstruosas passam a estar disponíveis para um tratamento simbólico de assimilação: aos antípodas, cíclopes, hermafroditas e a tantas outras criaturas que integram a categoria de raças fabulosas é-lhes retirado sentido simbólico (o seu excesso) para que, pela negação da sua própria “pensabilidade” (Gil, 2006, p.58) enquanto essência, possam conferir credibilidade à ideia dogmatizada do homem cristão⁸.

Esta manobra constitui um mecanismo de dominação da diferença que permanece vivo: se há um excesso de realidade (ou de existência) na ideia de determinado corpo, porque ultrapassa o que é conhecido e ameaça as estruturas de determinado contexto, esse excesso é absorvido e domesticado a ponto de se tornar uma impossibilidade empírica, reiterando a necessidade da existência da não-monstruosidade da espécie humana (Gil, 2006). Isto é, nega-se a monstruosidade dos corpos que pertencem a determinado mundo pela afirmação dos corpos que não lhe podem pertencer. Confere-se-lhes existência sem lhes permitir representatividade e agência. O excesso de realidade do monstro, a medida em que este ultrapassa a esfera do cognoscível, torna-se o excedente lógico que confirma a sua impossibilidade empírica (Gil, 2006). A negação da sua existência essencial (de uma norma anormal) demanda a existência do seu contrário, por sua vez a raça humana não monstruosa.

Foi a partir deste estratagema que os *humanos* foram confirmando a si mesmos a impossibilidade (lógica) de um devir-monstruoso da sua existência, repetindo, consecutivamente, este processo de absorção da monstruosidade e de produção da diferença. Estas ocorrências resultam, afinal, do facto de o excesso que constitui monstros, ser sinónimo da possibilidade de mundos diferentes, porque concretiza uma ficção, uma realidade por atualizar. Este é o principal motivo pelo qual os monstros ameaçam e são submetidos a processos de homogeneização. E é também o motivo pelo qual precisamos de procurar nos corpos monstruosidade: para identificar possibilidades construtivas de novos e melhores mundos.

Ainda sobre a questão do excesso, Tucherman (2012) indica que a existência da monstruosidade, declaradamente absurda e anónima, deriva na impossibilidade de autorreferência, colocando os monstros numa posição que não pode ser a do “idêntico a (si mesmo)” (Tucherman, 2012, p.101), porque os seus corpos estão fora das margens da representação e, conseqüentemente, do processo de reconhecimento. Os corpos monstruosos são representativos daquilo que os corpos normativos escondem. E este

8 Tucherman sobre o mesmo assunto refere: “Assim, ao afirmá-las, ele subtrai as raças dos monstros ao estatuto de realidade que tinham na tradição clássica e, apresentando-as como incompreensíveis e possíveis, ele, no mesmo movimento, torna-as maravilhosas e as integra no sistema de representações da Bíblia” (Tucherman, 2012, p.85).

poder de representação funciona também, segundo Gil (2006), como mecanismo para confirmar a veracidade das leis da perspectiva e respetivo domínio da representação. Isto é, a representação de *monstro* reporta-se, necessariamente, a algo sem indexicalidade para atribuir credibilidade aos modos de representação que determinada época e cultura toma como válidos e essenciais, independentemente das suas cargas simbólicas ou significativas. A representação parece supor uma dupla separação: dos objetos que representa e dela própria com esse mundo.

Uma das grandes valências em potência de *monstro* será, precisamente, a não-constância em determinado modo de organização de mundo. Porque, afinal, a existência de *monstro* confirma a possibilidade de ultrapassar os limites de determinado domínio e de construir novos discursos que almejem o fim da sua marginalização. Veja-se o exemplo do ciclope: este não é descrito como um ser humano com menos um olho, antes como um gigante com um olho na testa. Assim, *monstro* oferece algo que ultrapassa o domínio do conhecido. Se, por um lado, o excesso de presença e a irrealidade de *monstro*, justificam a criação de categorias da diferença que localizam o humano como verdadeiro – e lógico e cognoscível (Tucherman, 2012); por outro lado, essas mesmas qualidades asseguram a possibilidade da transformação de *monstro*, no sentido de o capacitarem das ferramentas necessárias à identificação dos mecanismos de diferenciação e opressão de determinado mundo.

Contudo, mais do que modificar um determinado mundo, o potencial da irrealidade e do excesso que verificamos em *monstros*, importa, à presente investigação, precisamente por atestar a utilidade de uma função-monstro, cuja agência se propõe a encontrar alternativas que ameacem a reificação dos corpos e requisitem a construção de discursos novos e maximamente inclusivos. Por outras palavras, procuraremos, pela função-monstro, abolir qualquer processo de homogeneização, ou restituição de sentido. Importa que a função-monstro reivindique espaço para co-existências heterogêneas, fluidas e metamórficas.

Dando continuidade ao pensamento acerca das várias dimensões identificáveis na existência de monstruosidade, reparamos que monstros também fascinam o olhar, porque lhe oferecem algo desconhecido, oculto, visceral, interno, obscuro. Um corpo virado do avesso, o horror corporizado. De acordo com Litvintseva & Wagner (2021), a palavra “monstro” vem do latim “monstrar” e, ou seja, revelar ou demonstrar. Refere José Gil:

E, no entanto, ao exhibir a sua deformidade, a sua anormalidade – que normalmente se esconde – o monstro oferece ao olhar mais do que qualquer outra coisa jamais vista. (...) O seu corpo difere do corpo normal na medida em que ele revela o oculto,

algo disforme, de visceral, de “interior”, uma espécie de obscenidade orgânica. O monstro exhibe-a, desdobra-a, virando a pele do avesso, e desfralda-a sem se preocupar com o olhar do outro; (···) (Gil, 2006, p. 78).

Uma vez mais, a implicação ambígua da presença de monstros pode ser tão ameaçadora da sua própria existência, quanto produtiva na construção de novos mundos. Primeiro, a existência de monstros serve para exemplificar as condutas necessárias à integração e ao bom funcionamento de determinado contexto social, para mais, confere à existência monstruosa um limite exterior onde habitar que não denuncie a fragilidade dos dogmas vigentes. A aparição monstruosa assinala uma advertência ou, digamos, uma necessidade de restituir sentido, para não se ficar refém do fascínio e assimilar na consciência o risco de ser apanhado pela monstruosidade. Na verdade, estabelecendo uma relação com a breve cronologia apresentada a partir de Tucherman, a ideia da monstruosidade prescreveu a necessidade de confirmar a realidade das várias concepções de *corpo*. Depois, o fascínio que o desconhecido provoca no olhar é positivamente atrativo porque aterrorizador, ilógico e inconcebível – convidando a uma revisitação e reavaliação de conhecimentos pré-adquiridos que, por sua vez, pode, em potência, motivar a construção de alternativas⁹.

Segundo José Gil, os bestiários eram onde se reuniam coisas estranhas, vestígios de monstros biológicos¹⁰ e fósseis. Gosto esse retomado, embora agora com uma orientação documental e explicativa, e não expositiva, na sequência da sedimentação das bases do conhecimento científico e do racionalismo, da história e da arqueologia, bem como do advento do Estado Moderno, do individualismo e da educação, ao longo do século XVII. Note-se que o pensamento iluminista, na sua ambição pelo conhecimento universal, de que serve exemplo a Enciclopédia, tem como princípio a preservação e ordenação racional – a par da tentativa de explicação e da constituição da origem e do estema – dos objetos e, neste caso, dos monstros. Surgiu também interesse em exibir

9 No exemplo que se segue, José Gil sugere a capacidade transformativa de uma comunidade como a possibilidade da sua fuga a forças opressivas, designadamente a finta à colonização: O pior que uma colonização pode fazer a uma cultura é fixá-la, “gerá-la” irremediavelmente nos traços que tinha num certo momento. Por isso declina. Há sempre problemas de identidade quando se esgota a capacidade de mutação e devir. A força e a saúde de uma cultura medem-se pela sua aptidão a transformar-se; pela sua plasticidade, pela sua apetência em devir, evoluir, provocar grandes mudanças internas (Gil, 2006, p. 127).

10 Os monstros biológicos dizem respeito à categoria de pessoas que nascem com deformações e que, por sua vez, eram associadas a práticas pecaminosas. A título de exemplo, até ao séc. XVIII, o nascimento de monstros era associado à “devassidão” do desejo feminino que alimentava o embrião de “sujidade moral” (Gil, 2006, p.87). Ou seja, o nascimento de um monstro consistia na revelação física da inconsequência da alma da mãe. O monstro biológico é “testemunho do desregramento não apenas da natureza, mas também da cultura na medida em que esta se revela incapaz de impedir a irrupção daquela no mundo dos homens” (Gil, 2006, p. 89).

monstros biológicos nas feiras. O que é possível deduzir é que, na impossibilidade de eliminar a monstruosidade, e confrontando-se com a desatualização das tradições, surge a necessidade de novas taxonomias. Como resultado do fascínio pelos monstros, estes são descontextualizados em coleções e inseridos no quotidiano, libertando o *humano* da angústia e de constrangimentos, e respondendo à necessidade de uma iminente recontextualização de noções de *humanidade*¹¹.

Como a monstruosidade não podia ser devida ao sagrado atribuiu-se a sua origem à matéria que atua perversamente. Os corpos com malformações eram, desde a Antiguidade Clássica até ao Renascimento (pelo menos) justificados pela conduta pecaminosa do pai ou da mãe:

As causas que eram corretamente aceitas na época aristotélica, e por Aristóteles transmitidas para a Idade Média e o Renascimento incluem: traumas intra-uterinos, introjeção de uma quantidade anormal de sêmen (muito ou pouco, dependendo do caso), “impressões negativas” causadas em mulheres grávidas (Tucherman, 2012 p.91).

Dado que a alteridade não se concretiza fora do processo de identificação “o outro surge por exclusão social no interior do grupo onde a identificação é estabelecida” (Tucherman, 2012 p.88), pelo que separações como cidadão-estrangeiro, terreno-extraterrestre, humano-máquina resultam das fronteiras criadas e da respetiva organização. Com efeito, o que não corresponde à norma, o desviante, corre o risco de tomar o lugar de *outro* – desregrado da cultura, monstro, louco, criminoso... É neste processo que ocorrem os momentos de encerramento e evidência destas identidades, nomeadamente a partir dos autos de fé e, mais recentemente, pela invenção dos hospícios e prisões, circos e *freak shows*, do cinema e dos meios de comunicação social. Diz Tucherman:

Descontextualizados na apreensão, os elementos são tornados homogêneos pelo pertencimento à coleção que, reunindo o heterogêneo, o heteróclito e os justapondo, estabelece um lugar para cada objeto isolado. Assim se constrói a aposta de um olhar científico capaz de abarcar e justapor toda a superfície do mundo (Tucherman, 2012, p.97).

11 Veja-se um exemplo desta atitude. Chegados à América do Sul, os europeus debateram-se acerca da presença da alma nos nativos. O tratado de Valladolid promulgou aos “selvagens” a existência de uma alma e o estatuto de humanos. O problema repetiu-se: como inserir a origem e existência destes povos dentro de uma economia divina necessária (a fé cristã e respectivos empreendedorisos)? Os europeus acabaram por gerar uma nova cosmologia onde os nativos integravam um grau de desenvolvimento da *humanidade* inferior, do qual a civilização moderna europeia evoluiu. (Neves Marques, 2016)

Isto acontece porque se utiliza a força do que é *outro* para reforçar o que é idêntico e, neste sentido, os monstros (por exemplo) assumem uma advertência para o que é necessário manter periférico e desempenham a função didática de exemplificar o que deve ser temido – constituem, portanto, um incentivo à manutenção do humano “natural” ideal (Tucherman, 2012, p.85).

Assim, como mencionado anteriormente, o confronto com a estranheza dos corpos que encerram a diferença tanto atrai como apavora, porque constitui um exemplo do devir-inumano dos corpos humanos – devir-animal, devir-mineral ou vegetal, devir-máquina. Neles confunde-se uma tendência iminente à metamorfose e o horror em nos tornarmos *outro* (Gil, 2006). Os monstros podem ser horrorosos porque incorporam um “devir-si-próprio” (Gil, 2006, p.127) atualizado diretamente sem mediações. E isto é intrigante porque o devir-monstro aponta para a última linha antes do limite de *humano*, o último estágio antes de se oficializar *outro*. Se se verifica a imprevisibilidade de algo pavoroso que está escondido em nós, mas pronto a manifestar-se, então a fronteira para além da qual a identidade humana se desintegra está no interior de *humano*, sem que a consigamos localizar (Gil, 2006). O lado produtivo da iminência do devir assenta, então, na liberdade de experimentar e ultrapassar limites e, enquanto esta ferramenta funcionar, corpos oprimidos serão capazes de mutação e devir, impedindo que determinado poder ou cultura se instaure e faça destes culturas fixas, subalternas, essencialistas, imutáveis e involutivas.

E este será o aspeto basilar da continuidade deste documento. A função que nos propomos a desenhar partirá, precisamente, das valências que as qualidades reunidas de monstruosidade sugerem, na medida em que, no seu conjunto, se afiguram edificantes de uma agência potencialmente subversiva e disruptiva de estruturas de categorização e exclusão. Como dito anteriormente, a necessidade da função-monstro surge da busca por uma ferramenta cuja agência seja capaz de se autorrealizar, tendo em vista a possibilidade da representatividade de todos os corpos a partir dos sistemas social, biológico, financeiro e económico ocidentais.

Abaixo encontra-se uma tabela que integra as qualidades do corpo que é monstro – a partir de Tucherman e Gil – numa leitura livre sem classificações cronológicas ou hierárquicas.

Tabela 1

Qualidades de monstro (de acordo com Ieda Tucherman e José Gil)
Corpo deformado
Híbrido – fusão de mais que uma natureza
Periférico – consequência de um processo de exclusão
Absurdo, irracional, ilógico – impossibilidade empírica
Sentido simbólico – real irreal
Anónimo – sem capacidade de autorreferência ou indexicalidade
Visceral, avesso – revela o que os corpos normativos escondem
Aterrorizador, horroroso

Estas qualidades serão integradas na estrutura lógica da função e submetidas a testes a partir de exemplos do cinema e da literatura. O propósito é selecionar as qualidades que melhor concretizam o cumprimento do objetivo desta investigação. O processo implicará, evidentemente, a constante avaliação e atualização da função-monstro, em conformidade com os resultados apurados.

3. FUNÇÃO-MONSTRO

3.1 MODELO DE REPRESENTAÇÃO DEKI

Apesar de já termos reunidas qualidades de *monstro*, correríamos o risco de uma simples confirmação de factos (entre qualidades e propriedades do possível *monstro*) ser redutora e incompleta. Vimos anteriormente que os monstros interferem nos processos de representação pois, apesar de não ser possível a sua indexicalidade, validam (não exclusivamente) os universos de representação de que nos servimos para a construção de mundo. Tomando como exemplo a figura do dragão podemos questionar-nos sobre o facto de, não existindo um dragão “concreto”, como é que ele existe e como é que é *monstro*. Ou seja, como é que atribuímos valor simbólico a algo cuja existência física é extremamente difícil de provar? À pintura de uma ovelha conseguimos fazer corresponder uma ovelha, porque conseguimos provar a sua existência. Porém, que aspetos atribuímos a um unicórnio se não o conseguimos fazer corresponder a nada?

O modelo de representação DEKI (Frigg & Nguyen, 2017) apresenta uma resposta para este impasse. Este modelo foi criado por Roman Frigg e James Nguyen para ser aplicado nos âmbitos artístico e científico e tem especial utilidade porque consegue integrar o unicórnio e o dragão mesmo considerando que não têm indexicalidade. Antes de mais, importa esclarecer em que medida o modelo DEKI é mais pertinente para a presente investigação que outros modelos de representação.

Uma *Representation of*¹² ($X \rightarrow Y$) corresponde aos casos em que X denota Y . Serve de exemplo uma fotografia da ovelha Dolly (X), que denota a ovelha Dolly (Y). O que sucede neste registo é que as coisas que não se revelam de forma inequívoca no real, como os unicórnios, não têm lugar neste modelo de representação. Um desenho de um unicórnio não é uma *Representação de* porque os unicórnios não têm uma existência concreta no real (Frigg & Nguyen, 2017).

12 Tradução para português é “Representação de”.

Isto leva à introdução da *Z-representation*¹³ onde *Z* é o motivo, neste caso “monstro”, e *representação* é a modalidade em que se apresenta (Monstro-Imagem, Monstro-Personagem, Monstro-Som, etc). Uma *Monstro-Imagem* é uma *Monstro-representação* (Frigg & Nguyen, 2017, p.6). A utilidade desta configuração é a de que os motivos não necessitam de ser associados a algo que existe no mundo. Com efeito, as imagens são libertadas de uma condição unívoca com a realidade ($X \rightarrow Y$): um *raio-representação* pode denotar o cão mais rápido da corrida sem constituir uma *representação de cão*:

A lightning-bolt-representation denotes the fastest dog at the races without being a dog-representation; public restrooms aren't usually denoted by restroom-representations; and a map of Westeros is a territory-representation without being a representation-of anything (Frigg & Nguyen, 2017, p.4).

Com este salto, é possível passar de uma imagem que não representa nada, a uma imagem que é alguma coisa em si mesma.

Surge então a *Representation-As*¹⁴ onde *X denota Y enquanto Z* ($X \rightarrow Y \text{ as } Z$), o que é equivalente a: *Z-representação (X) denota Objeto (Y) enquanto Z*. Tome-se o seguinte exemplo: Raio-Imagem (X) denota cão mais rápido da corrida (Y) enquanto raio (Z). Veja-se agora o que acontece no caso da turba de zombies do filme *World War Z* (2006): turba-de-zombies-representação (X) denota vírus/pandemia/contágio (Y) enquanto turba de zombies (Z). No caso deste modelo, o alvo (Y) pode variar de acordo com o contexto. Com efeito, o movimento $X \rightarrow Y \text{ as } Z$ só é possível considerando que o contexto torna acessíveis propriedades de *Z-representação* que denotam Y. Uma vez que se trata de um modo de exemplificação, o que acontece é:

X exemplifica propriedade (*P*) num contexto (*C*) se

- (i) *X* instancia *P*, e
- (ii) *P* é destacado em *C*.

P é destacado em *C* se e

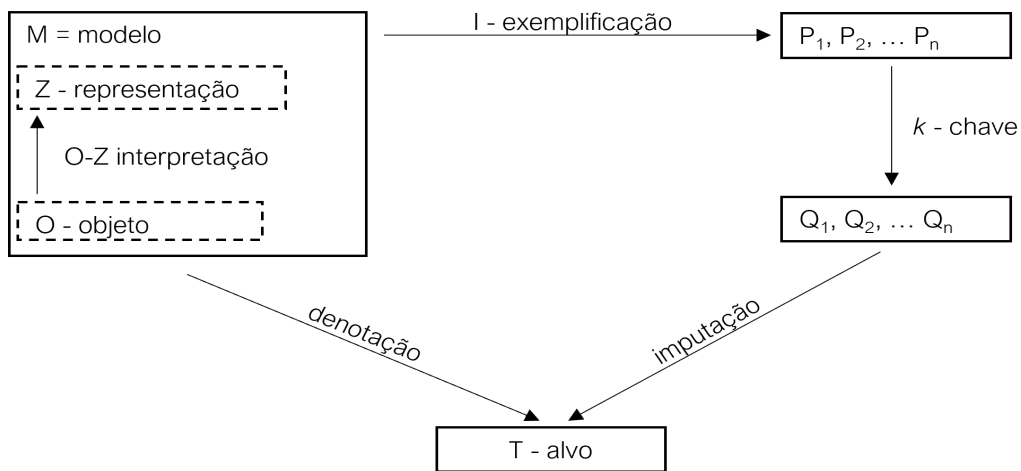
- (i) *C* seleciona *P* como uma propriedade relevante, e
- (ii) *P* é epistemicamente acessível em *C*.

13 Tradução para português é “Z-representação”.

14 Tradução para português é “Representação-Enquanto”.

O que o modelo DEKI vai fazer de distintivo em relação aos modelos apresentados, é imputar qualidades (Q) no alvo (T), extraídas das propriedades (P) da Z -representação no objeto real. Isto é, o modelo DEKI opera de forma circular de modo que, para $X \rightarrow Y$ as Z , será necessário que o modelo agilize o movimento que permite associar propriedades dos exemplos submetidos à função a qualidades de *monstro* que imputam Y .

Eis como funciona:



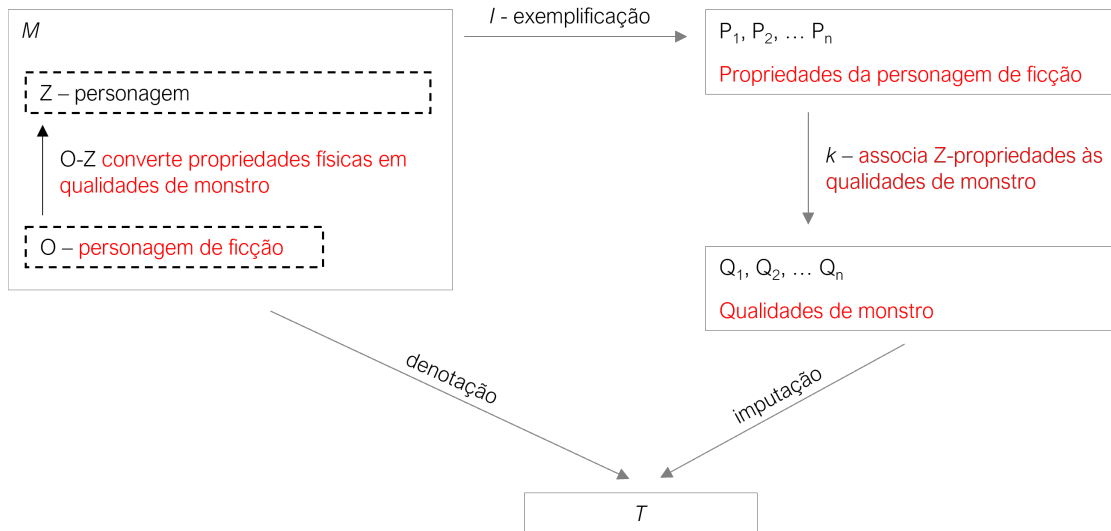
Esquema¹ - modelo de representação DEKI

Contando que $M = (X, l)$ é um modelo, onde X é um O -Objeto que serve como veículo do modelo, l é uma O - Z -interpretação e T corresponde ao sistema-alvo.

M representa T como Z caso as seguintes premissas se verificarem:

- 1) M denota T .
- 2) M l -exemplifica Z -propriedades.
- 3) M vem com a chave k que associa o conjunto (P_1, \dots, P_n) com o conjunto de qualidades (Q_1, \dots, Q_n)
- 4) M imputa pelo menos uma (Q_1, \dots, Q_n) em T .

Vejamos como fica o modelo da monstruosidade de acordo com esta formulação:



Esquema ² - esboço da função-monstro a partir do modelo DEKI

A figura em análise é uma personagem de ficção¹⁵ (*O*). A figura é submetida, através de *M*, a uma *O-Z* interpretação (*I*), associando propriedades da personagem a qualidades de *monstro*. A personagem de ficção, após interpretada, é uma *Z*-personagem-de-ficção e, como tal, denota *T-monstro*.

O modelo de monstruosidade (*M*) serve de modelo-de-monstro dado que denota *monstro* (*T*) (1). A personagem de ficção instancia uma série de propriedades e, via *I*, fá-las corresponder a uma ou mais qualidades de *monstro* (2). Interpretação subjetiva das propriedades do objeto em análise e respetiva associação a qualidades de *monstro* (3). As propriedades da personagem de ficção em análise que têm correspondência às qualidades de *monstro*, fazem com que as últimas imputem o alvo (*T*) *monstro* (4).

O terceiro passo deste mecanismo só é possível mediante a existência do já referido contexto que torna epistemicamente acessíveis as propriedades do objeto *O*. Considerando que a presente investigação se debruça sobre como o cinema pode instanciar práticas monstruosas e geradoras de monstros, a submissão de exemplos destes âmbitos do fazer artístico à função-monstro revelará que os próprios filmes são o contexto necessário ao funcionamento do modelo DEKI.

15 Constituir uma personagem de ficção é uma escolha meramente exemplificativa. De seguida, testaremos a operacionalidade deste esquema com personagens do cinema e com uma personagem literária.

Cada filme (*C*) fará uma seleção contextual de determinadas propriedades, definindo o modo de uso de uma *Z-representação* pelas propriedades que decide eleger como relevantes. Este movimento ocorre porque a natureza tecnológica e discursiva do cinema (captação, edição, montagem, cor, som, forma, palavra, etc) permite tornar evidentes para o espectador certas propriedades (*P*) de *O*, em detrimento de outras, e concretizar a associação a qualidades que imputem *T*.

Tome-se o exemplo dos *Orcs* do *Senhor dos Anéis*:

P de *Orcs* = (ferramentas rudes, linguagem básica, onomatopeia, surgem apenas em cenários de conflito, tratados como massa anónima... P_n)

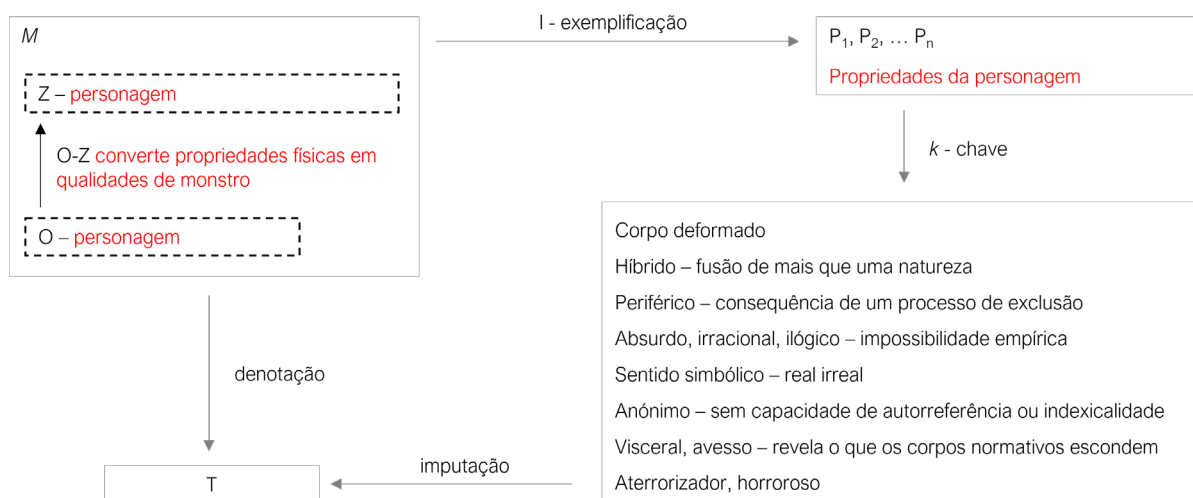
Q de *Orcs* = (barbárie, imundice, desorganização, violência... Q_n)

Q de *Orcs* transfere para *Y* (Culturas Periféricas/Corpos Não-Brancos)

logo,

Orcs-representação (*X*) denota Culturas Periféricas/Corpos Não-Brancos (*Y*) enquanto *Orcs* (*Z*)

Dando continuidade à ferramenta, podemos ir desenvolvendo progressivamente o modelo e anexar-lhe as qualidades de *monstro*, retomando o alinhamento qualificador de Ieda Tucherman e José Gil.



Esquema³ - esboço da função-monstro a partir do modelo DEKI

Relembramos que o modelo (M) denota T , porque o contexto permite imputar qualidades (Q) em T . Pelo que X só denotará Y se houver qualidades imputadas em Y . Do mesmo modo, propriedades que não sejam associáveis a qualidades de *monstro*, não atuam no movimento necessário ao funcionamento lógico da função DEKI. E, ainda, basta que uma qualidade (Q) seja imputada em T , para verificarmos Y , pelo que não necessitaremos de confirmar a imputação de todas as qualidades de *monstro* para que o verifiquemos.

Na reflexão que aqui se ensaia, a função-monstro será tão mais pertinente, quanto o forem as suas potencialidades reflexivas. Pelo que, retomando os objetivos antes enunciados quanto ao interesse em pensar *monstro* a partir do cinema e como cinema, iremos submeter à função-monstro personagens do filme *Alien, o oitavo passageiro* (1979), de Ridley Scott.

3.2 FUNÇÃO-MONSTRO E ALIEN, O OITAVO PASSAGEIRO

Alien, o oitavo passageiro é um filme cujo argumento diz respeito a uma missão espacial comercial que no regresso à Terra é interrompida. A equipa, até então congelada, é novamente “acordada” a fim de cumprir o dever protocolar de ir investigar a presença de vida extraterrestre sempre que for detetada pelo sistema operacional da nave – *Mother* [mãe].

Com o desenrolar da ação, torna-se claro que *Mother* e os tripulantes cumprem propósitos diferentes: acontece que os tripulantes (filhos), mesmo após algumas discussões entre si, obedecem às recomendações de *Mother*; esta, por outro lado, a par dos interesses da empresa associada, sujeita a tripulação a quaisquer consequências a fim de trazer até à Terra uma criatura extraterrestre, que se revela aterrorizadora. A colaborar consigo está Ash, um andróide que se julgava ser humano, que estabelece a mediação entre os humanos apreensivos e o dever protocolar que *Mother* exige que se cumpra. Ash partilha da mesma frieza de *Mother* porque medeia o ambiente na nave em função das vontades da empresa. Há um momento em que Ash é agredido e ficam visíveis as suas marcas de hibridismo máquina-humano, numa fusão de componentes eletrónicos e fluídos viscosos e esbranquiçados. Dá-se em seguida o momento em que o ressuscitam para obter mais detalhes sobre aquela missão. Esta ocorrência é particularmente relevante porque o regresso do androide à vida assinala a fragilidade da tripulação de humanos que arriscam a morte aterrorizadora e iminente.



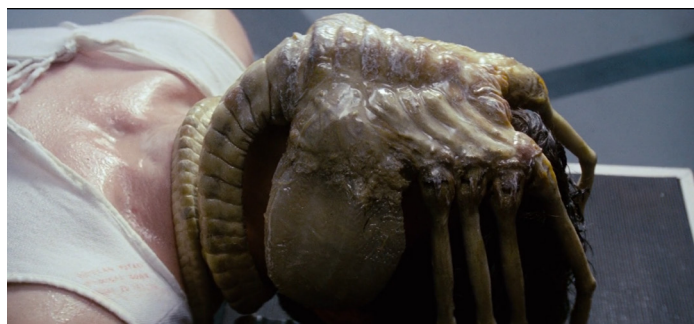
Fotograma ¹ - Ash
em *Alien, o oitavo passageiro* de R. Scott



Fotograma ² - Ash
em *Alien, o oitavo passageiro* de R. Scott



Fotograma ³ - Ash
em *Alien, o oitavo passageiro* de R. Scott



Fotograma ⁴ - Entidade que gera *Alien*
em *Alien, o oitavo passageiro* de R. Scott



Fotograma ⁵ - Líquido corrosivo da entidade geradora de *Alien*
em *Alien, o oitavo passageiro* de R. Scott



Fotograma ⁶ - *Alien*
em *Alien, o oitavo passageiro* de R. Scott

O motivo desta iminência é, então, *Alien*. Esta é uma figura extraterrestre que conseguiu penetrar e fintar a dinâmica da nave. *Alien* nasceu de um corpo resultante da eclosão de uma espécie de ovo – ainda no planeta estrangeiro. Este corpo saltou e agarrou-se à cara de um dos tripulantes, Kane, e não se percebe que ligação estabelece com ele. Só entendemos que Kane permanece vivo. A criatura tem uma aparência desconhecida: o seu corpo alude simultaneamente às genitálias feminina e masculina; é viscoso e resiste à atmosfera da nave sendo que, aquilo que remete para o seu sangue é altamente corrosivo e danificou vários pisos da nave. O que entendemos, quando Kane aparenta estar livre da criatura e recuperado, é que aquele corpo gerou um outro no interior do tripulante – *Alien* que esventra Kane sobre a mesa de jantar. Ao longo do filme, o corpo de *Alien* é difícil de apreender na totalidade, mas tem características

perceptíveis, nomeadamente: o seu corpo apresenta membros tal como os humanos, mas também uma cauda comprida, uma cabeça que parece um crânio alongado, um duplo conjunto maxilar-mandíbula intimidante e uma superfície alusiva a metal. Ash descreve *Alien* sublinhando que os mecanismos de sobrevivência deste permanecem predominantemente desconhecidos, sabendo que é pouco resistente a altas temperaturas, incrivelmente adaptável à atmosfera da nave e, finalmente, “perfeito” porque sem moral – mata consecutivamente.



Fotograma ⁷ - *Alien*
em *Alien, o oitavo passageiro* de R. Scott



Fotograma ⁸ - *Alien*
em *Alien, o oitavo passageiro* de R. Scott



Fotograma ⁹ - *Alien*
em *Alien, o oitavo passageiro* de R. Scott

Evidentemente, não será difícil pressupor a verificação de *Alien* como *monstro*. Vamos, ainda assim, servir-nos das personagens do filme para testar a operacionalidade da função-monstro. Importa, antes disso, atentarmos ao final da narrativa porque acrescenta mais elementos à análise vindoura.

Ao tentar salvar-se, a tripulação não consegue escapar a *Alien*, sendo que apenas a tripulante Ripley e o gato Jones sobrevivem. Ripley foi a humana que insistiu, desde o início da ação, no cumprimento das regras de segurança da tripulação, em detrimento da investigação científica – foi a personagem que desafiou a validade das indicações de *Mother*, do comandante principal e de Ash. Como última sobrevivente humana, Ripley decide colocar a nave em autodestruição e regressar à Terra com Jones num vaivém.



Fotograma¹⁰ - Gato
em *Alien, o oitavo passageiro* de R. Scott



Fotograma¹¹ - Ripley
em *Alien, o oitavo passageiro* de R. Scott

No final da contagem decrescente para a explosão, Ripley repara na presença de *Alien* junto ao vaivém e regressa ao painel de controlo para cancelar a explosão. Embora tenha conseguido concretizar todos os passos exigidos, *Mother* enquanto sistema operacional dá continuidade ao processo de detonação. Este momento é particularmente relevante porque *Mother* trai, simultaneamente, convenções tecnológicas – foi programada por humanos e excede intencionalmente a programação original – e o próprio cinema – que, dirigindo-se sobretudo ao sentido da visão, assegura aos espectadores que os passos para o impedimento da explosão foram cumpridos devidamente.



Fotograma¹² - *Mother*
em *Alien, o oitavo passageiro* de R. Scott

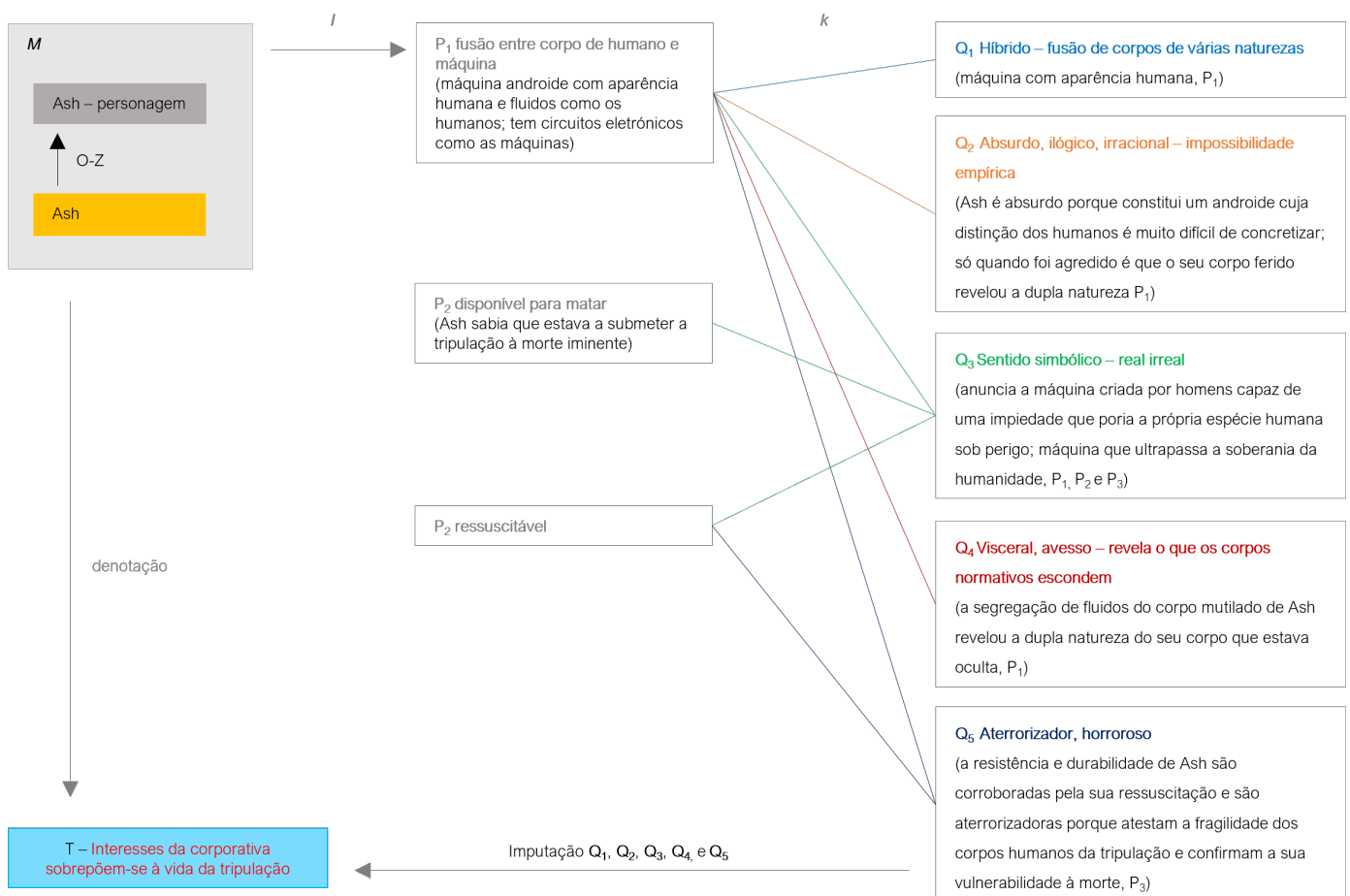


Fotograma¹³ - *Mother*
em *Alien, o oitavo passageiro* de R. Scott

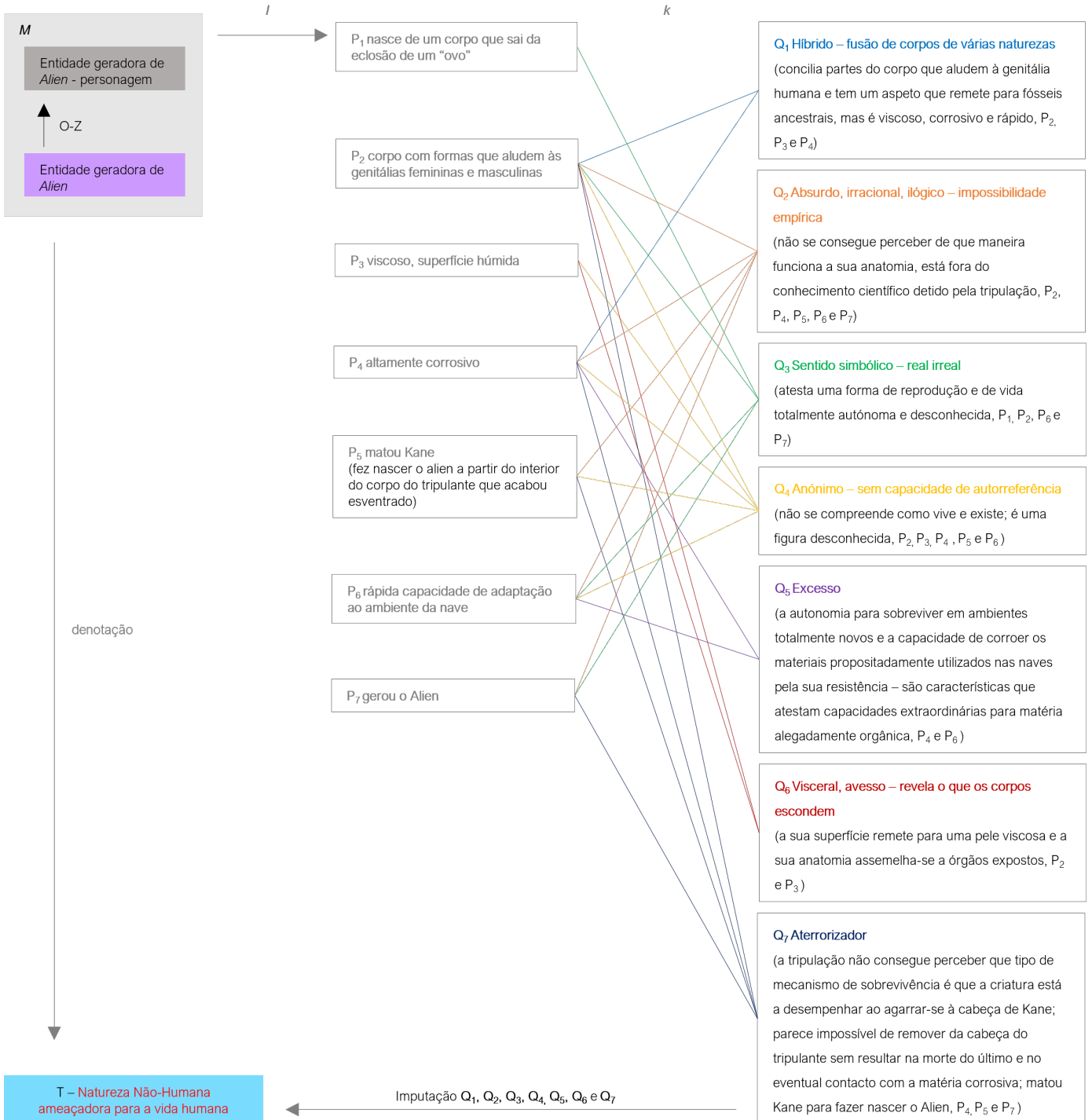
Mother, tal como *Alien* e Ash, é uma personagem com ambiguidades próprias. Não podemos dizer que *Alien* é essencialmente vil, já que se trata de uma criatura desconhecida, e poderá também ser falacioso assumir a mesma vileza de *Mother* ou de Ash. Neste caso, a associação do conceito mãe a um sistema operativo, pressupõe que a tripulação assuma uma interação com o sistema como se este se tratasse de uma mãe. Aqui poderíamos associar maternidade a proteção, cuidado, afeto. Esta é talvez a ideia de maternidade mais popular e predominante. Ou, do ponto de vista da psicanálise e dos estudos feministas, a maternidade pode ser vista como aquilo que inevitavelmente

rejeitaremos, como forma sedutora, como exemplar para o futuro, entre outras possibilidades (Zwinger, 1982, p.76). Poderíamos inclusive refletir sobre a monstruosidade da maternidade, como algo ostensivamente associado a certidão biológica, à continuação da espécie e à contenção e impedimento de “más” condutas (Zwinger, 1982, p.78). Todavia, para já, o nosso modelo de representação DEKI é dirigido a corpos com potencial-*monstro* e não diretamente a ideias. O que importa nesta fase é que *Mother* encerra em si um “excesso horrífico das suas aparentes funções” (Zwinger, 1982, p.76).

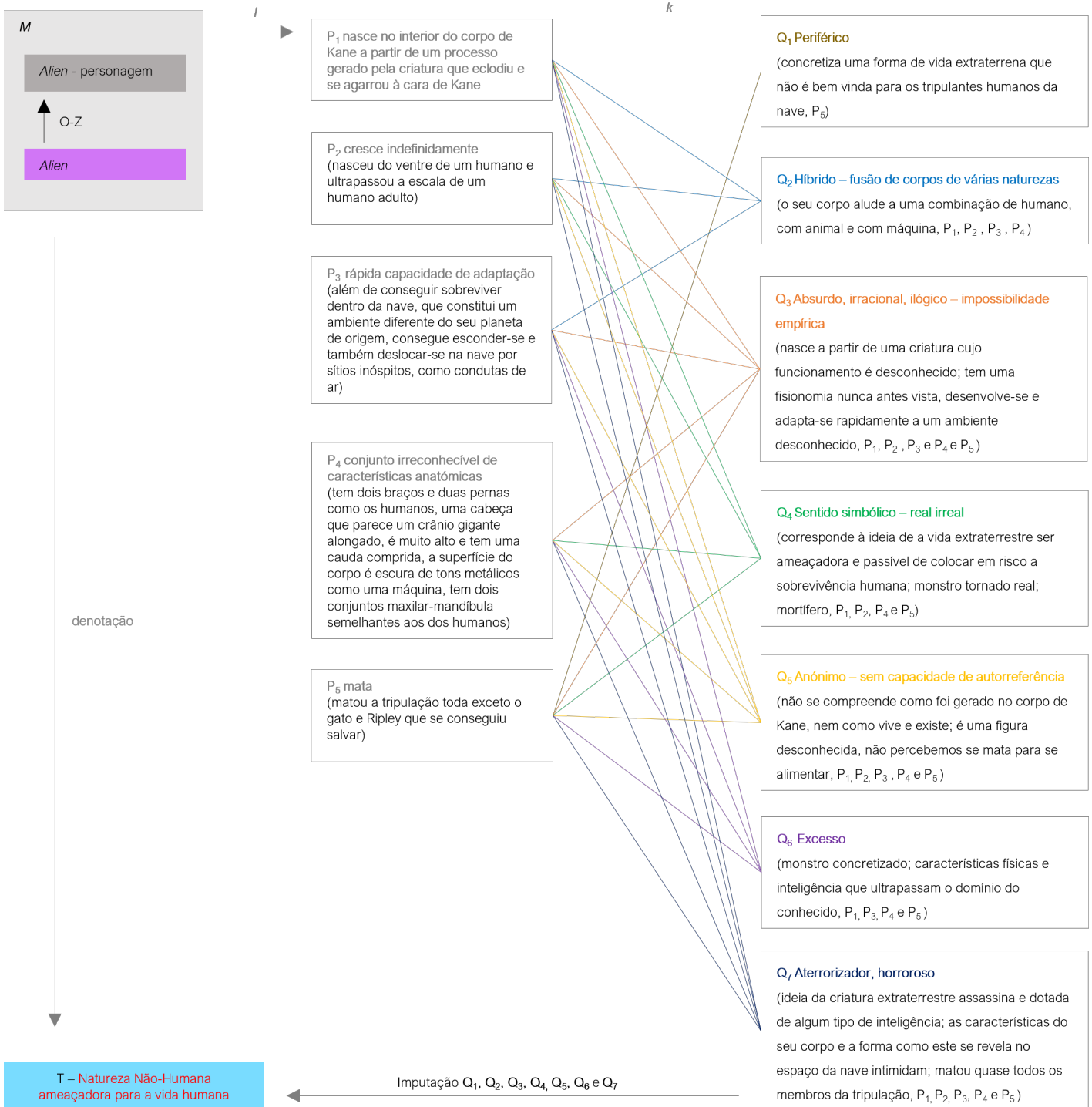
Abaixo encontram-se os esquemas respeitantes às personagens que se consideram relevantes tornar objeto de análise na função-monstro.



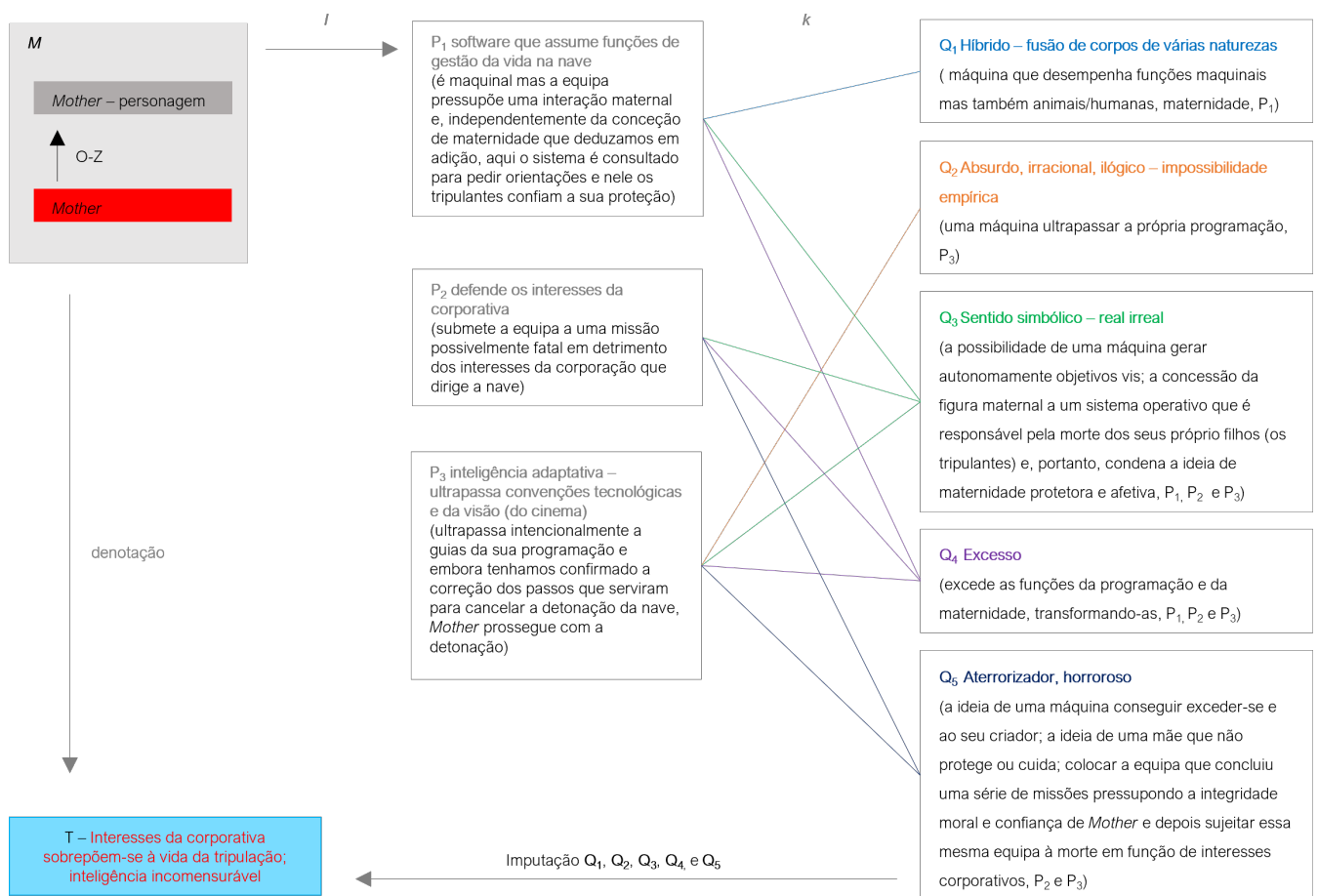
Esquema ⁴ - Ash na função-monstro



Esquema⁵ - Entidade geradora de *Alien* na função-monstro



Esquema⁶ - *Alien* na função-monstro



Esquema⁷ - *Mother* na função-monstro

Eis algumas conclusões da análise dos esquemas:

1) O processo *O-Z* interpretação é executado segundo critérios subjetivos – os da experiência do filme enquanto espectador. Afinal, este processo ocorre em conformidade com um processo interpretativo (*I*) que, embora facilitado pelo contexto que o próprio filme gera, constitui uma tarefa da subjetividade do espectador. Isto significa que a verificação de *monstro* pela função-monstro é variável pois, embora o contexto seja dado pelo filme, é a subjetividade de quem concretiza o movimento interpretativo e associativo (*I*) que permite imputar *T* e assegurar que *M* denota *T*.

2) Todos os objetos em análise são considerados *monstro* em função do modelo desenhado até agora, porque a função-monstro se verificou operacional em todos os exemplos.

3) Assume-se para a leitura destes resultados que tudo o que é validado pelo modelo de representação como *monstro* é monstruoso. Isto é, quando a função-monstro verifica *monstro*, qualidades são imputadas em *T*, por sua vez tradutoras da monstruosidade que a função denota.

3.1) Consequentemente, *monstro* não é necessariamente uma figura (no sentido de criatura mitológica, de “monstro-boneco”), antes o que tem monstruosidade. Com o exemplo de *Mother* – software cuja fisicalidade é devedora do dispositivo hardware e à sala branca da nave – e, confiando na correção (mesmo que perecível) do modelo de representação em utilização, confirmamos que para identificar *monstro* não temos de identificar a figuração (clássica) de *monstro*. Podemos nem conseguir vê-lo. Isto significa que se abre caminho para que conceitos que não figurem monstros, possam ser monstruosos também.

3.2) Monstruosidade corresponde ao funcionamento do modelo e pode imputar alvos (T) diversificados, como confirmamos com os quatro exemplos esquematizados acima. Quer isto dizer que diferentes objetos (O) imputam diferentes alvos (T) mas que, verificando-se a circularidade da adaptação do modelo DEKI para função-monstro, cada alvo remete para um aspeto de *monstro* possível de verificar através do modelo.

3.2.1) Quando “T-interesses da corporativa sobrepõem-se à vida humana” deduzimos que o valor da vida da tripulação é diminuído em função do lucro que a investigação de *Alien* pode gerar. Portanto, a corporativa que opera em conformidade com a geração de lucro é o fator monstruoso em *Ash* e *Mother*, porque estes representam uma ameaça à vida da tripulação.

3.2.2) Quando T é denotado como algo exterior ao domínio do conhecimento – como é o caso de *Alien* e de *Mother* – podemos inferir que a função-monstro permite verificar existências e, por consequência, agências contrafactuais. Este dado é particularmente relevante para a presente dissertação porque concretiza em potência a possibilidade de outros mundos que não os vigentes. Logo, a função-monstro permite confirmar a possibilidade da existência de alternativas aos mundos atuais.

3.3) No caso da função-monstro, T concretiza circunstâncias onde as condições habituais de determinado mundo são reveladas – por exemplo a ideia de vida extraterrestre ser ameaçadora, ou de uma empresa ser extracionista e não salvaguardar os seus funcionários – e/ou colocadas em questionamento – como verificamos no caso de *Mother*, que sugere um software cuja inteligência é capaz de exceder e de fintar a inteligência humana que a programou.

3.3.1) Se o conteúdo imputado em T não é o mesmo para todos os esquemas apresentados e, se todos os esquemas verificam *monstro*, então, nos casos acima enunciados, T exemplifica diferentes situações em que *monstro* se pode manifestar.

4) O objeto que imputa mais qualidades em *T* é *Alien* (8 qualidades). De seguida, surge a criatura que o gerou (7 qualidades). *Ash* e *Mother* imputaram ambos as mesmas qualidades (5).

5) Todos os objetos em análise, exceto *Mother*, imputam a qualidade de híbridos, na medida em que apresentam um corpo que parece resultar da união de partes físicas de corpos diversos.

6) Todos os objetos em análise imputam a qualidade de simbólicos.

7) Todos os objetos em análise imputam a qualidade de aterrorizadores. No caso dos objetos submetidos à função, a imputação da qualidade aterrorizador surge porque os objetos analisados constituem, de maneiras diferentes, ameaças à vida dos tripulantes.

8) Todos os objetos em análise partilham da qualidade de absurdos, no sentido de constituírem impossibilidades empíricas, são exteriores ao domínio do que é conhecido e aos mecanismos de representação.

9) Todos os objetos em análise imputam a qualidade de excesso.

10) Reparamos que, segundo Tucherman e Gil, o que constitui uma impossibilidade empírica é constitutivo de um excesso – não necessariamente um excesso de presença (que é uma qualidade que pode ser autonomamente identificada), mas excesso enquanto irrealidade. Assim, podemos deduzir que, os objetos que imputam absurdez (que constituem impossibilidades empíricas), no sentido de corresponderem a algo ilógico e desconhecido, imputam também a qualidade excesso.

Considerando que nos vários objetos submetidos à função-monstro, houve algumas qualidades a serem imputadas em todos estes, podemos tentar, num próximo passo, averiguar se, pela coincidência, estas qualidades se afiguram significativas na verificação de *monstro*. Por outras palavras, se hibridez, simbolismo, terror, absurdez e excesso serão qualidades necessárias na monstrosidade que procuramos no seguimento da presente dissertação. Relembramos que, de acordo com a lógica imanente ao modelo DEKI, basta apenas que uma qualidade (*Q*) seja imputada em *T* para verificar *monstro*. Ainda assim, insistiremos em sujeitar novos objetos à função-monstro, com o objetivo de apurar se tratamos uma situação pontual e respeitante ao filme *Alien, o oitavo passageiro* ou se, porventura, estaremos na presença de um sintoma habitual da função-monstro.

3.3 FUNÇÃO-MONSTRO E *GALLOWS-HORSE*

Assim sendo, e dando continuidade ao raciocínio acima introduzido, cremos ser útil pensar no exemplo literário de *gallows-horse*, personagem em destaque no conto *The gallows-horse*, de Reza Negarestani. Este conto enuncia um histórico de relatórios oriundos de contextos expositivos, museológicos e de arquivo que, no seu conjunto, quase como uma constelação, tentam dar conta da importância, materialidade e contexto de uma entidade nomeada de *gallows-horse*.

Gallows-horse é assim identificado porque a sua (pressuposta) corporalidade apresenta como traços distintivos um cavalo, uma força e um pedaço de solo. Segundo Negarestani, *gallows-horse* constitui um cripto-objeto cujas partes não concretizam extensões umas das outras – neste estágio da sua documentação, esta entidade não é considerada objeto, nem monstro. As primeiras menções a *gallows-horse* no conto, a partir dos arquivos de um colecionador, descrevem esta entidade como imaterial, intangível, efêmera e impossível de apreender na totalidade.

Relativamente às conclusões apuradas sobre a sua natureza, Negarestani diz que *gallows-horse* é inacessível e incomensurável pelos mecanismos da percepção e que, quanto mais tentamos extrair dele um significado, mais nos afastamos do seu conhecimento – *gallows-horse* constitui a “morte do significado” (Negarestani, 2011) porque confronta a percepção humana com sentidos e contrassensos:

In digging for the true *gallows-horse*, you simply dig out nothing. In its basal form – that is the *gallows-horse* before it is born as a distinct idea and is manifestly imagined – the *gallows-horse* can be anything precisely because it is nothing (Negarestani, 2011).

Na verdade, o conto aponta para a incapacidade de todos os diferentes contextos que pensaram sobre *gallows-horse* em atribuir-lhe um significado. Esta entidade ganha limitações e definições diferentes conforme a disciplina que a aborda, contudo, nenhuma das situações que Negarestani descreve, conseguiu capturar *gallows-horse*, perceber o que constitui ou a que domínio pertence. De cada vez que se procurou construir pequenos significados que tentam apurar a sua natureza, *gallows-horse* escapou e motivou a diluição dessas conclusões.

No conto, o momento em que *gallows-horse* é associado a um objeto dá-se quando o colecionador o descreve num sonho e uma equipa de investigadores o associa à esfinge espanhola, *equcrux*. Esta situação, por si só, indica-nos, novamente, como *gallows-horse* constitui uma existência tão difícil de perceber e apreender, que requisita aos investigadores o recurso a uma segunda associação (a esfinge espanhola) para gerar pensamento sobre esta entidade. Este objeto aparece quando Bermudez, um traidor do reino espanhol, é condenado à morte (também) por traição às tropas francesas¹⁶. Bermudez elegera-se herói de guerra quando, no momento da sua execução, viu um cavalo, uma forca e o solo juntos num só corpo – que descreveu como “gradiente espectral” (Negarestani, 2011). A introdução desta expressão no conto também nos parece importante para descrever a natureza de *gallows-horse*, na medida em que um gradiente é algo sem fronteira, transitório e que concretiza uma ação. Um gradiente do laranja para o vermelho, é laranja e vermelho, ao mesmo tempo que é todas as cores que surgem na transição de uma cor para a outra, sem se definir exclusivamente a partir de uma. Com efeito, Negarestani conta que Bermudez alegou que *equcrux* surgiu das possibilidades infinitas dos universos do cavalo, da forca e do solo, transgredindo para um universo onde não existem significados. Posteriormente, tentou-se concretizar várias réplicas objetuais de *equcrux* que se revelaram inoperativas.

O conto prossegue e Negarestani enuncia outras supostas interpretações que foram feitas de *gallows-horse*. Do ponto de vista da psicanálise, houve uma investigadora que considerou *equcrux* não como um gradiente espectral, mas antes como um mecanismo de Bermudez para preservar a sua identidade¹⁷. Esta conclusão decorre da suspeita, após devida investigação, de que Bermudez se identificaria sobretudo com a ideia de cavalo. Em conformidade com o conto, desmembrar o seu ego foi a opção que Bermudez encontrou para salvar a parte mais relevante do seu ego – a do cavalo. Retirada a cabeça do cavalo, fica um vazio que é colmatado com o objeto responsável pelo episódio traumático – a forca. É aqui que Negarestani justifica que *equcrux* não partilha da mesma monstruosidade que um centauro: não se trata de uma linha curva que se estende para juntar a uma reta, há uma linha curva e uma reta que “casam matematicamente” (Negarestani, 2011) e mantêm ambas as suas propriedades:

16 Curiosamente, há algo em Bermudez que se assemelha a *gallows-horse*. Repare-se que Bermudez ao executar uma dupla traição, contraria a própria expectativa e imagem que se cria de um traidor. Ao trair, Bermudez recusa qualquer noção de pátria ou de vida em comunidade, não se enquadrando nem na sociedade espanhola, nem na francesa. E é no sentido da periferia a que Bermudez está condenado e da fragilização da própria ideia de traidor que, à semelhança de *gallows-horse*, constitui uma figura do conto cujas motivações e existência ultrapassam os limites de determinado contexto.

17 Aqui encontramos outro exemplo de um caso que necessita de fazer associações a âmbitos materiais para proceder à tentativa de definição de *gallows-horse* – pelo que se confirma a dificuldade de atribuir um significado à sua existência.

For this reason alone, the spinal anatomy of the Equcrux cannot be compared with the spinal formations in monstrous mental categories such as that of a centaur in which the curved spine of the horse shifts to the less curved spine of the human. In the Equcrux the spinal curvature is not produced by extending a more curved spine to a less curved one, it is the creation of a mathematical marriage between a curve (the quadrupedal spine) and a straight line (the gallows) (Negarestani, 2011)



Imagem ¹ - *Gallows-horse* por China Mieville
Fonte: < <https://weirdfictionreview.com/> >

Isto é, um centauro concretiza a soma de partes de naturezas diferentes – constituindo um exemplo do hibridismo que Tucherman e Gil descreveram –, pelo que conseguimos atribuir significado à sua existência, porque entendemos como funcionam as partes. O centauro não antecipa fenômenos de emergência, porque é possível defini-lo e apreendê-lo. Por outro lado, verificamos, pela leitura do conto, que *gallows-horse* escapa a qualquer tentativa de definição, pelo que não possibilita sequer que o incluamos numa categoria mental de monstruosidade, como fazemos com o centauro ou com *Alien*. *Gallows-horse* não é a soma de partes (A+B), é uma terceira entidade (C) cujas partes mantêm as suas propriedades autonomamente, não sendo possível identificar como resultado da convergência e adaptação das partes umas às outras.

Segundo o autor, esta figura não tem um sentido simbólico precisamente porque o solo, a força e o cavalo mantêm uma dinâmica que torna ineficiente o cruzamento dos conceitos:

There is no distance between the gallows and the horse to be either stretched or traversed. Yet despite the absence of such a distance, the gallows and the horse retain their distinct identities, the horse is still a horse and the gallows is still an inanimate edifice. (Negarestani, 2011)

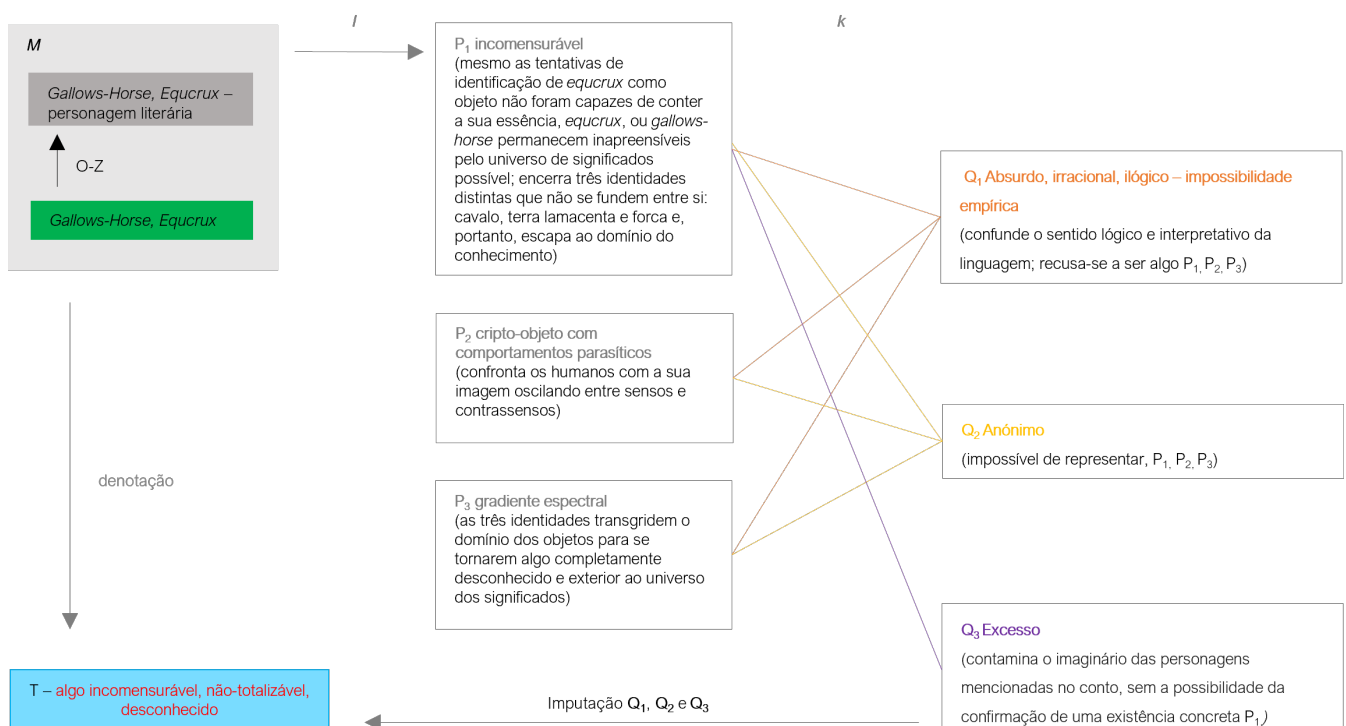
Repare-se que na matemática a linha curva não pode ser não-curva, nem a linha reta pode ser não-reta, no entanto, *equcrux*, ao casar estas identidades, concretiza um absurdo lógico, um contrassenso nas palavras de Negarestani. Aqui podemos requisitar, sucintamente, a descrição de fenómeno de emergência de Manuel DeLanda para distinguir o centauro de *equcrux*. Delanda dá o exemplo da faca: a faca que é afiada (propriedade), permanecerá afiada, por outro lado, a capacidade cortante da faca, para se confirmar, requisita que a faca corte (Delanda, 2011, p.4). Ou seja, se as propriedades são sempre atuais, as capacidades, em oposição, não precisam de ser atuais para ser reais (Delanda, 2011, p.4). Isto é particularmente relevante no presente contexto porque o fenómeno de emergência ocorre quando emergem propriedades, capacidades ou tendências de um objeto (Delanda, 2011, p.4). O que sucede na presente investigação é que, sendo possível concretizar uma imagem do centauro e definir dentro dos mecanismos de perceção de determinado contexto o seu funcionamento, dado que a sua definição se restringe à soma das partes, não se prevê a emergência de propriedades, tendências ou capacidades, além das que são alusivas às diferentes partes que o constituem. E é neste ponto que se diferencia a monstruosidade do centauro da de *equcrux*. Este último, por não constituir o resultado da soma das partes e ser impossível de definir, totalizar ou apreender, manifesta potencial para a emergência de propriedades, tendências e capacidades desconhecidas, porque apresenta características que nenhuma das partes possui por si só.

A propósito, Sasha Litvintseva e Beny Wagner, em *Monster as Medium*, fazem uma distinção entre o monstro cujas formas são identificáveis (como o centauro) – podendo-se concretizar uma imagem sua e assegurar parte da sua definição dentro dos limites conhecidos da perceção – e o monstro enunciável, mas irrepresentável e desconhecido (como *gallows-horse*) que efetua uma ameaça constante aos sistemas de perceção e comunicação (Litvintseva & Wagner, 2021, p.5) – já que é intraduzível de acordo com o sistema de signos disponível nas diferentes situações (Litvintseva & Wagner, 2021, p.7)¹⁸. No caso de *gallows-horse*, parece que a palavra é o único modo de enunciar *gallows-horse*, embora também não consiga defini-lo. A recusa desta entidade a qualquer tentativa de

18 Em alternativa a esta referência, poderíamos também ter enveredado pelo conceito “Corpo sem órgãos”, de Félix Guattari e Gilles Deleuze.

definição e representação confirma, assim, a presença de uma das qualidades de *monstro* anteriormente indicadas: a impossibilidade empírica¹⁹. De cada vez que um novo regime de conhecimento surge, a impossibilidade de indexalizar gallows-horse, coloca-o numa posição monstruosa, porque exterior aos limites da percepção e da articulação.

Este será o momento de introduzir o objeto-gallows-horse-equcrux na função-monstro e verificar se denota *monstro*. Considerando que não separamos equcrux de gallows-horse, dada a extrema dificuldade em fazer a distinção dos mesmos, se introduzirmos estes objetos na função-monstro confirmaremos que gallows-horse (e/ ou equcrux) é *monstro*, porque imputa mais que uma qualidade em T, nomeadamente: absurdez, anonimato e excesso.



Esquema⁸ - *Gallows-horse* na função-monstro

19 Sasha Litvintseva e Beny Wagner mencionam a intenção de filmar uma existência monstruosa que partilha das mesmas características da existência que *gallows-horse*: "Instead, we wanted our film to capture a persistent phantom-like presence of monstrosity that haunts every attempt to define and to standardize." (Litvintseva & Wagner, 2021, p.2).

No caso do esquema indicado, não considerámos hibridismo uma qualidade de *monstro* imputada pelas propriedades de *gallows-horse*, uma vez que a definição de hibridismo associada a essa mesma qualidade estava, até agora, circunscrita ao domínio da fisicalidade. Definimos, a partir de Tucheran e de Gil, o hibridismo como a fusão de partes de corpos de naturezas diferentes – como se verifica no caso do centauro. Ainda assim, consideramos *gallows-horse* um exemplo de hibridismo, que, todavia, não diz respeito à definição de hibridismo que integra a função. Possivelmente, o hibridismo presente em *gallows-horse* é mais complexo, na medida em que é a característica que lhe permite recusar qualquer tipo de significado e permanecer no domínio do ilógico, exterior aos limites do conhecimento dos diversos contextos que tentaram apurar o seu significado. Na verdade, sempre que se procurou definir ou representar *gallows-horse*, não foi possível fazê-lo, dado o carácter transitório e não totalizável desta entidade que consegue povoar diversos contextos, sem ficar circunscrita a nenhum deles. Este parece ser o momento apropriado para considerar que há processos na *O-Z* Interpretação que implicarão mais convicção que outros, ou convicções que variam no tempo. Portanto, sugerimos atentar às qualidades de *monstro* que nos parecem evidentes no conto: o excesso, o anonimato e a absurdez.

Sendo incomensurável, acreditamos que *gallows-horse* representa um excesso de presença – na medida em que a exterioridade em que se posiciona face ao domínio do cognoscível, porque transita além do real, sugere a existência de algo mais para além deste, abalando a ideia de realidade. Também podemos confirmar que é anónimo, porque mesmo com o aparecimento de *equocrux*, as tentativas de objetificar esta entidade foram mal sucedidas e *equocrux* permaneceu inominável, ausente do domínio do conhecido e intangível. *Gallows-horse* é naturalmente absurdo – visto que se recusa a ser algo, recusa o significado, ultrapassa os domínios da lógica, da representação e da percepção, ao mesmo tempo que se faz presente. Com efeito, *gallows-horse* constitui a impossibilidade que Negarestani menciona de casar uma linha curva com uma linha reta, de um cavalo e uma força significarem-se a si mesmos separados e em conjunto serem impossíveis de totalizar. E, de facto, se *equocrux* é um “casamento matemático” (Negarestani, 2011) poderíamos considerar tratar-se de pura invenção: já que é impossível unir uma reta e uma curva sem comprometer a autonomia das suas propriedades.

Refletindo sobre a declarada ausência de sentido simbólico desta criatura, Negarestani confirma-nos que *gallows-horse* não representa uma profecia ou advertência, precisamente porque não representa nada. Aqui poderíamos questionar a importância de uma entidade como *gallows-horse* para a presente investigação. Se não conseguimos construir significados a partir de *gallows-horse*, então em que medida pode constituir um elemento combatente na luta pela autonomia dos corpos? A resposta é dada preliminarmente e será desenvolvida nas páginas que se seguem: repare-se que a multidisciplinaridade e carácter transitório de *gallows-horse* constituem capacidades suas que, no conto, motivaram pessoas de diversos contextos a tentar

construir significados; neste processo, *gallows-horse* surge e desvenda os limites de determinados mundos, precisamente pelo seu excesso de presença; daqui decorre a conclusão de que os contextos não são limitados, são circunscritos, logo podem ser questionados e modificados. A deteção da maleabilidade dos mundos é fundamental para traçar caminhos necessários à representatividade de todos os corpos (um dos objetivos fulcrais desta investigação) e a prova dessa característica manifestou-se através do aparecimento de *monstro* como *gallows-horse*.

Com as reflexões sobre *gallows-horse*, podemos confirmar que as qualidades alusivas ao terror e ao simbolismo (transversais a todos os objetos analisados em *Alien, o oitavo passageiro*), não se manifestam no exemplo de *gallows-horse*, não sendo fundamentais para a função-monstro. Em relação a esta reflexão, importa, uma vez mais, relembrar que basta a imputação de uma qualidade para que determinado objeto denote *T*. Portanto, estas dúvidas relacionadas com a repetição de determinadas qualidades e em que medida estas são fundamentais à operacionalidade de *monstro*, dirigem-se ao objetivo da dissertação e não ao questionamento do raciocínio subjacente à função-monstro. Afinal, estamos a pensar que monstruosidade procuramos. A tom de conclusão, voltou-se a verificar, com *gallows-horse*, a imputação das qualidades impossibilidade empírica e excesso. Consequentemente, e uma vez que identificámos, a partir dos exemplos anteriores, uma ligação subjacente entre estas duas qualidades, valerá a pena, no seguimento desta investigação, continuar a desenvolver a função-monstro tendo presente a verificação da imputação destas qualidades. Afinal, estas são qualidades que perspetivam uma esperança na ideia de *monstro* enquanto lugar que, em potência, denota a existência da possibilidade de novos mundos – porque concretiza algo fora da esfera do cognoscível, *monstro* imputado pela qualidade do excesso e pela da impossibilidade empírica, concretiza, em si mesmo, uma agência exterior à rigidez estrutural daquela que tomamos por única realidade. A verificar-se esta hipótese, e aprimorando-se o tipo de agência que a função-monstro desencadeia, poderemos estar mais próximos do conhecimento necessário à construção de mundos alternativos, que permitam aos corpos libertarem-se da associação unívoca a taxonomias, hábitos e normas – “the gallows-horse as the final crowning piece of the wonder-room” (Negarestani, 2011).

PARTE II

The background of the page is an abstract composition of dark, curved shapes in shades of deep blue and black. The shapes are layered and overlapping, creating a sense of depth and movement. The overall aesthetic is modern and minimalist.

4. *MONSTRO* PARA A CONSTRUÇÃO DE NOVOS MUNDOS

Betterment always belongs to an otherworld, another site, another situation, and it is through fiction where a counterfactual imagination of that possible world is enabled (Reed, 2019, p.12).

No que é respeitante às conclusões dos capítulos anteriores, julgamos que embora ainda não tenhamos verificado se a função-monstro é uma metodologia eficaz para incentivar a mudança, no sentido da autonomização dos corpos face a contextos hegemónicos, parece-nos claro, para já, que o futuro de uma coexistência capaz de albergar diferentes subjetividades assenta numa urgência transformativa. Arriscamo-nos a afirmar que a necessidade de assumir uma existência transversal e horizontal é precisamente o motivo decisivo para insistir na tentativa de mudar algo no modo como vivemos coletivamente. E, como tal, a presente investigação pretende contribuir para a formulação de uma hipótese para o problema, mesmo que adiante fiquem explícitas as limitações e impossibilidades dessa mesma proposta.

Assim, pensar sobre o que são mundos e como se constroem, e que mundos pode a função-monstro detetar, é a tarefa do presente capítulo. Há, evidentemente, uma longa maré histórica de posicionamentos relativamente a estas questões, pelo que passar-se-á por um conjunto de autores, cujo modo como sintetizam e enquadram as suas fontes em contextos explicativos e críticos, apoiou a hipótese que aqui se pretende esboçar.

4.1 MUNDO - EPISTEME, “GÉNERO DE HUMANO” OU ONTOLOGIA

Para evitar que a função-monstro, e a sua subsequente imputação de qualidades em objetos “reais”, se extinga num exercício meramente especulativo sem qualquer tração operacional, carece uma conceção de mundo assente primeiramente na pluralidade de mundos e, conseqüentemente, numa plasticidade discursiva e manipulável na construção dos mesmos. Nesse sentido, tal como Patricia Reed propõe em *Freedom and Fiction* (2019), onde recorre ao conceito de episteme traçado por Michel Foucault, o modo como um mundo é navegado – e como tal, o modo como um mundo se apresenta e é construído – funda-se na naturalização de um código discursivo que, normalmente de forma hegemónica, estrutura não só como se navega um mundo, mas também como podem ser traduzidos e organizados novos códigos pertinentes para esse mesmo mundo. Assim, segundo Reed, a episteme revela-se como uma “casa histórico-discursiva” (Reed, 2019, p.1) com um funcionamento recursivo – produz um modo de conhecimento que valida modos de conhecimento futuros. Mais do que dizer respeito à história do conhecimento, a episteme debruça-se sobre as condições de campo que permitem e formatam o conhecimento. Reed menciona também a perspectiva de Sylvia Winter, que aloca o conceito episteme para os princípios da própria conceção de humano. Isto é, Wynter identifica “géneros de ser-se [being] humano” (Reed, 2019, p.4) como figurações idealizadas de humano que, por sua vez, definem um campo para a sua atuação a partir de estruturas organizacionais. Serão estas estruturas a incentivar a adaptação dos corpos a determinada idealização:

Just as the discursive ground of the episteme, this human idealization is assumed as an immutable given, a sacrosanct site of positivity for human self-reference weighting knowledge claims in accordance with the ‘natural fact’ of that human concept-template—a habit of thought she identifies as “genre-specific orders of truth (Reed, 2019, p.4).

Para o argumento central desta investigação, é irrelevante pensar se é a conceção de *humano* ou a episteme o mecanismo original na construção de mundo, até porque estas são apenas duas de várias interpretações. Inclusive, ao pensar em Nelson Goodman é imperativo atentar à ideia de mundo, ou de versões de mundo como ontologias (Declos, 2019). Pretendemos sobretudo sublinhar que ambos os mecanismos acima indicados funcionam como motores da reprodução histórica “socio-epistémica” (Reed, 2019, p.4); ambos são regionalmente específicos e pertencem, do ponto de vista operacional, a todas as culturas humanas – funcionando, nos termos de Patricia Reed (2019), como o primeiro quadro de referência para pensar mundo e determinar o que é entendido como “legítimo, bom, verdadeiro, natural, relevante ou necessário” (p.4).

O problema que se coloca dirigido às epistemes (ontologias ou mundos) diz respeito ao já mencionado domínio ontológico de determinada(s) episteme(s), que anula a autonomia existencial de outras:

(...) such practices manifest the contemporary colonial ontological occupation of territories by what John Law has called the one-world world: a world that has granted itself the right to assimilate all other worlds and, by presenting itself as exclusive, cancels possibilities for what lies beyond its limits (De La Cadena & Blaser, 2018, p.3).

Quando a especificidade regional de uma episteme particular (ou conceito de humano) é aumentada e imposta extra-regionalmente, assistimos a uma globalização unilateral, que resulta na distinção de uma série de categorias esclarecedoras da diferença e da semelhança, por sua vez responsáveis por marginalizar ontologias e corpos. A condição que nos parece fundamental ser reconhecida é a de que esta última versão de mundo que se pretende universal submete-se a si mesma como isomórfica, embora seja necessariamente parcial – visto reforçar uma verdade adaptativa em concordância com determinado “género de ser-se humano” (Reed, 2019, p.4):

Today this monohumanist-human figure domesticates at a total scale, placing non-conforming (or non-performing) bodies or entities, conceptually, politically, and socially, outside the enclosure of a referent ‘we’ of humanity—a particular ‘we’ in accordance with idealized human genre-concept that has become naturalized as a generic whole, when in practice, this ‘we’ is nothing more than the reinforcement of an adaptive truth in accordance with a particular genre of being human. The perilous blind spot is not simply that this ‘we’ is partial, but because that regionally specific, referent ‘we’ is treated as isomorphic with the entirety human species. Such is the a-historical monohumanist ‘we’ of the anthropos in the Anthropocene (Reed, 2019, p. 5).

Tendo em conta que há ontologias que são excluídas da ideia de humanidade predominante, sujeitas a ameaças existenciais (no sentido literal, metafórico e social) decorrentes da inflação e imposição de uma episteme em particular, mais do que depositar esperança na qualidade reprodutiva de verdades adaptativas para responder às crises resultantes das condições dos mundos hegemónicos, entendemos prioritária a construção de novos mundos. Como refere Reed (2019) na citação que inicia este capítulo, a ideia de mundos melhores está alocada em ficções, em mundos por atualizar. É na contrafactualidade dos mundos por realizar que encontramos o excesso que confirma a existência da possibilidade de mundos alternativos. Como tal, ao longo deste capítulo, pressupomos ser necessário averiguar estratégias e possibilidades para a criação de novos mundos.

Começamos, desde logo, pela indicação sugerida por Patricia Reed, a prática de ser arqueólogo da episteme. No presente contexto, ser arqueólogo pressupõe um entendimento do modo como se naturaliza a possibilidade do pensamento, tendo em vista romper com as respetivas restrições – em prol da construção de um mundo que busca a (necessária) descontinuidade histórica. Como escreve Reed (2019) a partir de Nora Kahn, não se trata de exigir a-historicidade, porque essa postura impinge uma “falsa neutralidade” (p.7) ao espectro diferencial da experiência humana. Reed (2019) elabora dizendo tratar-se de uma “perception of technologically-backed, detached neutrality and uniformity that only passes as ‘neutral’ because it is an adaptive truth expression of the episteme (and its ontologized human-genre) in which it is embedded.” (p. 7).

4.2 MÉTODOS PARA CONSTRUÇÃO DE MUNDO

4.2.1 ARQUEOLOGIA

Consequentemente, como se atualizam as restrições impostas pelos mundos atuais? Jeremy Lecomte, no artigo *Can the Possible Exist in Physical Form? On Architectural Projectiles, Computation, and Worldbuilding* (2020), dedica-se sobretudo a pensar o fazer da arquitetura como ferramenta de construção de mundo, reflexão essa que aqui será alargada a par de outros autores (como se verá adiante).

Lecomte coloca uma questão dirigida à prática da arquitetura: como pode a arquitetura, enquanto lugar de imaginação e conceção, criar outros e futuros mundos perante a aparente contradição de ser uma disciplina que projeta a partir e em concordância com as restrições do mundo em que vivemos? Uma pergunta que aqui se pretende ver ampliada de modo a convocar outras práticas, nomeadamente o cinema. Se pensarmos a partir de Goodman, na medida em que os mundos são construídos a partir de mundos atuais, então qualquer atividade é, também, potencialmente construtiva de mundo:

Worldmaking as we know it always starts from worlds already on hand; the making is a remaking (Goodman, 1978, p. 5).

O que nos deixa diante da mesma questão colocada por Lecomte sobre o fazer arquitetura: o mundo não é só um ambiente específico, mas uma paisagem cuja dimensão abstrata possibilita que este acomode as coisas que identificamos como comuns, levantando a questão de como podemos identificar caminhos para a construção de um novo mundo no que é familiar/habitual?

À semelhança de Jeremy Lecomte, Reza Negarestani (2018) também detetou esta problemática, que identifica como o “problema de Wittgenstein” (p.1). Negarestani explica que, conforme concluiu Wittgenstein, a nossa linguagem é o que limita a abrangência do nosso entendimento do mundo – a tal ponto que os limites do alcance das linguagens circunscrevem a qualidade das descrições e da experiência de mundo. Negarestani cita Ludwig Wittgenstein:

(...) os limites do nosso mundo são os limites da nossa linguagem e enquanto as linguagens naturais ou qualquer sistema representacional forem algemados (...) por um tipo transcendental particular, então as nossas descrições objetivas da realidade estão para sempre condenadas a apenas reiterar a variação das características locais e contingentes da experiência (Negarestani, 2018, p.1).

Como tal, o exercício de pensar em mundos por realizar é dificultado pelo alcance máximo que a própria linguagem impõe. Por consequência, julgamos poder prever o erro como expectativa inevitável desta busca pela construção de mundos melhores que, embora necessária, parte de um ponto de partida tão frágil, quanto incontornável. Na verdade, não podemos simplesmente deslocar-nos das nossas maneiras particulares de agir e pensar para comentar outros seres, modelos e inteligências na sua objetividade. Repare-se que mesmo Reza Negarestani, enquanto autor do conto *Gallows-horse*, teve, como vimos anteriormente, dificuldade em descrever *equocrux* pelo que, em última instância, recorreu a uma projeção linguística de algo que não temos ferramentas epistemológicas para descrever, compreender ou definir: o casamento entre uma linha curva e uma reta sem que nenhuma das duas perdesse as propriedades que lhes são particulares. Afinal, qualquer descrição de inteligências exteriores ao domínio do que conhecemos será decorrente do espectro de descrições empíricas que nos é dado em particular. Foi precisamente esta a razão pela qual, no capítulo anterior, constatámos que a experiência de determinada monstruosidade não é universal. Assim, assumimos que as respostas obtidas no decorrer da presente investigação serão, invariavelmente e intencionalmente, parciais e em desenvolvimento.

Lecomte deteta, a partir de Reza Negarestani, um gesto potencialmente produtivo no que diz respeito ao problema que ambos identificam. O autor esclarece que a busca pela construção de um mundo onde os problemas sociais estejam resolvidos, não é possível sem identificar as condicionantes sistémicas e racionais do mundo atual pois, afinal, a premissa e motivação para a mudança advêm deste mundo e não de um outro imaginário (Lecomte, 2020). Neste sentido, Lecomte recupera Reed (com Foucault)²⁰ e a noção de mundo como episteme, propondo que é devido à influência que o lugar exerce sobre a ordenação das

20 No artigo já mencionado *Freedom and Fiction* (2019), de Patricia Reed.

condições da possibilidade para o conhecimento, que surge a pertinência de atuarmos como arqueólogos – investigando o mundo e respetivas condições de positividade, para concluir numa constante atualização à medida que avançamos.

Lecomte sugere a figura do arqueólogo para pensar sobre as possibilidades da arquitetura. No caso da presente investigação, propomos a aplicação da metodologia do arqueólogo ao cinema também. O propósito é então reconhecer a partir de que limiares conseguimos distinguir nas práticas com atualidade, que tendencialmente conduzem à naturalização (do conhecimento) do mundo, a potencialidade para a experimentação e geração de um lugar facilitador da construção de outros mundos, a fim de impedir que estas práticas motivem essencialismos e/ou identifiquem apenas possibilidades.

Não interessa, para a presente investigação, pensar em modos utópicos de otimizar o mundo atual, pelo que se requisita a “negação desejada” (Lecomte, 2020, p.155), ou seja, a vontade da recusa dos mundos atuais e da construção de mundos verdadeiramente outros. O que é “melhor” (Reed, 2019, p.12), como indica Reed em *Freedom and Fiction*, não está disponível empiricamente para a experiência direta, precisa de ser tornado realizável:

Seen in this way, Dostoyevsky’s critique is also not simply a negative one. It is one that relies on and constructs what Iris Young calls a ‘desiring negation’ that mobilises the unrealised possibilities of the world considered, one that insists upon the fact that desiring something better implies not just the construction of an alternative vision, but the construction of an alternative building site (Lecomte, 2020, p.155).

Quando mencionamos a importância de pensar em estratégias que visem mudanças epistémicas tratamos, precisamente, de ambicionar a concretização de mundos que se distingam dos atuais pelas melhorias que acarretam.

Aqui recuperamos a ideia de Reed (2019) onde o conceito de melhoria pertence sempre a outro mundo, a outro lugar e, portanto, exige que nos dirijamos a procurar formulações que neguem a continuidade histórica das coisas. Esta postura devedora do pensamento de M.Foucault e do seu conceito de biopoder é útil na medida em que se afigura uma estratégia para articular a análise sistémica e racional das restrições do presente (do que é habitual), com a possibilidade de participar ativamente na sua transformação. Com efeito, a tentativa de desvendar a formalização por detrás da formação constitui o processo de compreensão dos recursos e da lógica do mundo atual, processo este necessário para executar o gesto crítico da história, e que possibilita que um dado lugar seja transformado num lugar de construção – numa plataforma de descolagem para outros mundos (Reed, 2019).

4.2.2 PROJÉTEIS

Além da menção à agência do arqueólogo, Lecomte sugere também pensar em projéteis de acordo com a definição apresentada por Nelson Goodman: como algo que não pressupõe pontos de referência, procedimentos mecânicos ou trajetórias lineares, em oposição à ideia de projeto ditada pelo modernismo (Lecomte, 2020). O autor entende o projétil como um elemento necessariamente orientado para o futuro – dada a dinâmica não condicionante do seu comportamento balístico.

Os projéteis a que Lecomte alude concretizam-se, então, nas práticas que tenham em vista este desvelamento. O posicionamento dos projéteis é de máxima importância dado que compreende simultaneamente o ponto de disparo e o alvo. Isto é, possibilita tanto a construção de um lugar a partir do qual o futuro pode ser diferente, ao mesmo tempo que assume esse mesmo futuro. Na verdade, a força de um projétil começa por se manifestar na diferença implicada na descrição do seu ponto de partida (necessariamente presente). Com efeito, os projéteis confrontam o entendimento comum do mundo e vão atualizando o seu posicionamento, dirigindo-se a um horizonte que, embora dependente de regras (pela necessidade de avaliar, explicar e criticar as implicações que induz neste mundo), não está já dado, está por baixo e além de todos os mundos existentes (Lecomte, 2020).

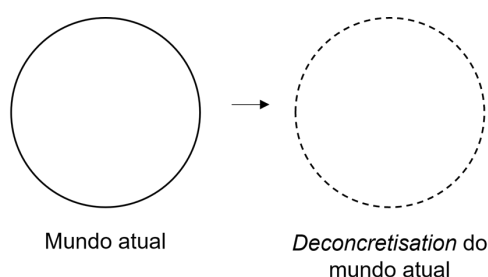
4.2.3 LINGUAGEM COMPUTACIONAL E *SITUATEDNESS*

Dando continuidade à reflexão sobre a pertinência da lógica do projétil, Patricia Reed e Anil Bawa-Cavia (2020) são autores que investigaram em conjunto o posicionamento de N. Goodman, R. Negarestani e outros filósofos. No artigo *Site as procedure as interaction* (2020), os autores fazem convergir as teorias de mundo que já foram brevemente sugeridas, ao mesmo tempo que avançam algumas pistas para a discussão do lugar como procedimento para pensar mundos.

Como vimos anteriormente, o pensamento sobre um outro mundo só pode ocorrer a partir de mundos atuais. É a partir deste adquirido que Reed e Bawa-Cavia adiantam que a atualidade de um mundo é, então, respeitante à familiaridade deste:

The world indeed, is the one most often taken as real; for reality in a world, like realism in a picture, is largely a matter of habit (Goodman, 1978, p.20).

O reconhecimento de algo denuncia um hábito e, no caso dos mundos, esse hábito é uma “possibilidade-espço” (Reed & Bawa-Cavia, 2020, p.82) conceptual verificável pelos códigos percetivos necessários à construção de sentido – diz respeito aos conceitos e relações intersubjetivas que informam o domínio da experiência pessoal e que permitem o reconhecimento da atualidade de um mundo. A “possibilidade-espço” e estes códigos percetivos desenham limites que distinguem um mundo. Ou, como acima sugerido, um mundo pode ser uma episteme, ontologia ou género de ser-se humano. Estes limites, por sua vez, mapeiam um espaço particular de intuições (que condicionam a experiência) e mapeiam também as intuições do espaço (as condições para experienciar). As intuições do espaço formam determinadas imagens particulares de relacionalidade e causalidade entre entidades, funcionando como o solo abstrato através do qual modos de ser e fazer se justificam (Reed & Bawa-Cavia, 2020). Daqui se subentende que cada mundo é um modelo de mundo.



Esquema ⁹ - Mundo e des-concretização de mundo

Os autores acima mencionados recorrem, à semelhança de Lecomte (2020), a Nelson Goodman para elaborar um conjunto de modos necessários à construção de outros mundos pelo que, em primeiro lugar, também sugerem a necessidade de um entendimento robusto do mundo adquirido. O passo seguinte implica recorrer ao entendimento do mundo atual para testemunhar a permeabilidade e “des-concretização” (Reed & Bawa-Cavia, 2020, p.83) dos limites desse mundo e abandonar a veracidade (ou a factualidade) autorreferencial dos seus pontos de referência em particular. Esta lógica é homóloga à que Lecomte determina para pensar arquitetura e ao fazer arqueologia que M. Foucault sugere – Reed cita Rocco Gangle e sublinha a inevitabilidade do pensamento surgir sempre de situações adquiridas, antes de se deslocar para fora destas:

As Rocco Gangle writes, “[O]ne always begins with what is given, but... philosophy fails to think adequately if the given functions for it as an answer and not solely as a relative starting-point.” This is the unavoidable plight of all thought: that it begins from a given situation, that it must begin from some location, from some body or entity, even when, through thinking itself, positional relocation is enabled. While there is no desire to associate relativity with epistemology, the departure of thought is indissociable from a relative environmental departing situation (Reed, 2019, p. 89).

O lugar (site) correspondente de um mundo é topológico, tem uma estrutura, e é também geométrico, na medida em que é definido pela sua atualização através de interações *in locus*. A relação entre estas duas articulações espaciais verifica-se no sentido em que o pensamento situado não ocorre sem um local (locus): para que as oportunidades interativas sejam realizáveis é necessária uma configuração estrutural (topos) endémica num determinado mundo (Reed & Bawa-Cavia, 2020).

O processo de atentar em determinada *situatedness*²¹ (Reed & Bawa-Cavia, 2020) implica considerar as especificidades espaciais que constituem o que determinada posição significa operativamente dentro de um mundo. A condição da *situatedness* é, portanto, entendida como o posicionamento para a interação, que “empresta possibilidade excessiva” (Reed & Bawa-Cavia, 2020, p.86) à aparente rigidez de um mundo concreto. O posicionamento dentro do conhecimento situado não é imóvel, porque decorre da consciência de que a sedimentação de determinado conhecimento não é nunca bastante.

Seguindo o raciocínio de Reed e Bawa-Cavia (2020), a atualização de mundos possíveis é sempre uma operação imanente implícita na lógica desses mundos – mesmo assumindo que o seu lugar é impermanente. Ou seja, a atualidade de outros mundos não deriva da ampliação ontológica de mundos atuais: “a possibilidade da existência de A implica a existência da possibilidade de A” (Reed & Bawa-Cavia, 2020, p.86). Assim, o paradigma tende a manter-se: embora só consigamos construir a partir de mundos atuais, a lógica autorreferencial de um mundo atual tem o efeito de obscurecer mundos possíveis que excedem os limites desse mundo. Neste sentido, se a atualidade de um mundo passa pela sua realização, que procedimentos realizáveis concretizam a atualidade de um mundo, segundo Reed e Bawa-Cavia?

Os autores sugerem um método processual inspirado na linguagem computacional: defendem a estrutura, a linguagem e a lógica como os três aspetos constitutivos de mundo. Deste modo, realizar um mundo é comprovar a sua possibilidade, ensaiando um programa que desenvolva um lugar de relações a partir de uma linguagem informada por um topos ou lógica. Uma das práticas da computação com utilidade para a construção de mundo é o *embedding* [incorporar] (Reed & Bawa-Cavia, 2020, p.89) – que, em linguagem computacional, diz respeito à ação de integrar uma parte num sistema maior ou menor e desenvolver uma função para o mesmo. O que acontece é que a anexação de determinado objeto a um contexto, introduz ou elimina domínios nos quais entidades podem ser vistas:

21 Termo de difícil tradução para português. Uma aproximação à tradução seria “situabilidade”.

Embedding is a transformation that shifts an object of study between higher and lower spaces, introducing or eliminating domains in which entities can be contemplated. It alludes to a topological morphism, but one with geometrical implications, since it changes the dimensionality of a structure (Reed & Bawa-Cavia, 2020, p.89).

O ato de *embed* uma proposição num espaço pode resultar numa mudança de perspectiva que induz domínios inteiramente novos, ao mesmo tempo que desfaz a rigidez dos quadros de referência das premissas autorreferenciais. O ato de *encoding* [codificar] (Reed & Bawa-Cavia, 2020, p.91) é estratégia complementar e respeita à conversão de informação em código. Cada *encoding* expõe o contexto sensitivo de um mundo. Por outras palavras, o ato de *encoding* converte transformações ocorridas a partir de *embeddings* (transformações de lugar) em formas linguísticas, facilitando mapeamentos e traduções entre línguas, e morfismos entre modelos de mundo. A pluralidade de linguagens requisita *encodings* como ferramentas de mediação.

Daqui decorre que realizar um mundo possível requer a construção de lugares facilitadores de novos quadros de referência, contextualizados por transformações multidimensionais, que visem a autonomia formal do mundo concreto a partir do qual se parte. Segundo Reed e Bawa-Cavia (2020), é desta perspectiva multidimensional que a sensibilidade do contexto pode ser exposta ao ambiente contínuo, imanente, comum e, até então, desconhecido, a que podíamos chamar de “todo o mundo” (p.92), ou todos os mundos do mundo. Em suma, concretizamos um mundo quando este se torna isomórfico, quando a sua identidade permite que se façam comparações com outros mundos. Estas comparações estabelecem-se a partir de (quase-)invariantes (lógicas e materiais) que atuam como leis, mas que não são essencialistas: tratam-se de leis que servem para criar modelos de mundo e comparar mundos, mas estão sujeitas a constante revisão precisamente devido à natureza infinita das formas de linguagem na criação de modelos. A utilidade destas ferramentas computacionais no pensamento e atuação para a construção de outros mundos, prende-se com o carácter dinâmico e aberto dos seus modos operativos, que partem de uma “gramática de interações” (Reed & Bawa-Cavia, 2020) e da *situatedness* como modelo de aprendizagem incorporado na construção de novos mundos.

Ou seja, e retrocedendo um pouco, o propósito de pensar na construção de outros mundos decorre da necessidade de alterar os mundos em que vivemos, porque de várias maneiras testemunham experiências que julgamos serem improdutivas e/ou danosas para os elementos de determinada natureza. Portanto, os mundos que interessam construir tanto aos autores, como a esta investigação, são os mundos que partilhem de uma continuidade entre si – de “planetariedade” (Reed & Bawa-Cavia, 2020, p.92) –, capaz de dar representatividade a todos os seus elementos:

A planetary perspectival shift—that is, a common world (continuity) composed of many worlds (discreteness), demands elaboration of its grammars of interaction. It is here that the correspondences between worlds can be proposed in their indeterminacy; correspondences subject to perturbation from the emergence of locatable interactions. A planetary shift in perspective as the movement between embeddings and encodings does not entail an absolutely fixed vantage point of perception (Reed & Bawa-Cavia, 2020, p.92).

Como tal, a gramática de interações é uma ideia que tem em vista estabelecer correspondências por determinar entre mundos e correspondências sujeitas a serem perturbadas pela emergência de interações localizáveis. Esta prática pressupõe ainda, como máxima orientadora, que o pensamento sobre pensar mundo se faça a partir da convergência e do livre-trânsito entre as várias disciplinas geradoras de conhecimento.

Novos mundos derivam de novos modelos de língua, lógica e estrutura sintática. Assim sendo, para que o desenvolvimento do lugar geométrico de um mundo se dê, são necessários agentes que estabeleçam relações dialógicas. Estes agentes são testemunhas da rigidez dos quadros de referência, mas também das ramificações que conduzem à sua progressiva transparência – exemplos da aplicação prática da *situatedness*. Os agentes (situados), sabem que participam da construção de outros mundos, quando se submetem à atualização semântica de mundos possíveis, ainda não reconhecíveis (Reed & Bawa-Cavia, 2020). Devido à emergência de inúmeras interações entre agentes (ou projéteis), e respetivos efeitos que passam a integrar a dinâmica de determinada situação, esta última “contém sempre as sementes do seu próprio excesso” (Reed, 2019, p.9). Os autores citam Barcan para definir *situatedness*:

The condition of situatedness, understood not as a self-enclosed instance of partiality, but as the positioning of interaction, is what lends excessive possibility to the seeming rigidity of a concrete world at hand (Reed & Bawa-Cavia, 2020, p.86).

Insistindo novamente no conceito *situatedness*, importa lembrá-lo como uma ferramenta de agência que procura um posicionamento contínuo e de interação em desenvolvimento, onde a possibilidade excessiva de um determinado lugar é renderizada inteligível, criando uma oportunidade sustentável de reposicionamento desse excesso que pode afirmar-se numa escapatória a determinado mundo, na sequência da identificação de um lugar (Reed & Bawa-Cavia, 2020) para a construção de outro. Perante a situação em excesso de determinado mundo construímos novos campos – sobre os quais basear a positividade do conhecimento, num lugar que não lhe é familiar, é uma consequência da interação situada geradora de novas perspectivas.

4.2.4 FICÇÃO

De acordo com a proposta de Reed (2019), a ficção e a não-verdade provêm da imaginação, de idealizações. Assim, a autora defende que o gesto que decorre de nos confrontarmos com a contrafactualidade é o de tentar perceber o que existe nos nossos mundos, e que torna impossível para nós realizarmos determinada idealização. Esta atitude é racional, na medida em que espaços alternativos contrafactuais são construídos a partir do ajuste mental de factos ou verdades adquiridas dentro da imagem representacional de um mundo atual. Pensar em contrafactos disponibiliza um “play-space”²² (Reed, 2019, p.10) cognitivo a que podemos aderir e onde se pode navegar. As idealizações são pensamentos por atualizar aos quais podemos comparar coisas atuais. É precisamente porque a ficção pode não estar totalmente condicionada pelos quadros de referência de determinado mundo, que as verdades imaginativas que pode gerar estão desconectadas de expressões meramente adaptativas que tendam para a conformidade de género respeitante ao mundo como ele é atual e empiricamente (Reed, 2019). A ficção e a falsidade constituem “verdades não-adaptativas” (Reed, 2019, p.10) exteriores ao que é atual e dobram-se para dentro de um mundo de pensamento interativo como novas imagens de referência, moldando o que se vê e como se vê.

Como referido nas primeiras páginas desta investigação, a urgência em construir novos mundos corre em paralelo com a urgência de reclamar status híbridos e míticos do humano. Também, se a presente dissertação anexa aos seus propósitos uma aproximação a um contínuo ontológico subjacente às entidades à escala planetária, importa abandonar a conceção de que os *humanos* são seres estritamente biológicos, motivados puramente pela verificação da sua sobrevivência no planeta. Esta é também uma ficção epistémica a reconhecer, já que, porque facilitadora da distinção do que é *humano* entre seres humanos e outras espécies, esclarece a não-inocência e a não-neutralidade das próprias ficções. Como indica Reed, o próprio processo de ficção da melhoria é inerentemente arriscado, pois motiva uma operação potencialmente destrutiva da casa, do familiar (Reed, 2019). As ficções têm consequências e por isso devem ser creditadas. E, embora não moldem imediatamente determinado mundo quando inventadas, de acordo com Reed (2019), pensar através das ramificações das idealizações é situarmo-nos num lugar excedente, contrafactual, distinto dos mundos atuais – revelador da incompletude da história.

22 Tradução para português seria próxima de “área lúdica”.

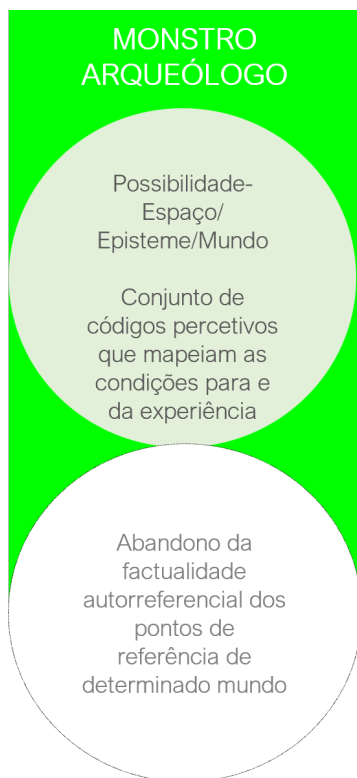
4.3 **MONSTRO - MODOS DE USO PARA CONSTRUIR MUNDO**

Reunidas algumas pistas eventualmente capacitantes para a construção de mundos – a noção de projétil, a *situatedness* e a potencialidade da ficção – resta a tarefa de tentar aplicar estas ferramentas. Regressar à função-monstro é inevitável, porque a função exigiu que se procedesse à investigação presente neste segmento do documento, pelo que permanece por atualizar. Dar continuidade ao desenvolvimento da função-monstro permitirá, por conseguinte, identificar a monstrosidade cuja agência poderá conduzir à construção de mundos. À semelhança de Lecomte relativamente à prática da arquitetura, interessa-nos perceber como práticas criativas, nomeadamente o cinema, podem constituir pontos de partida para a realização de tal objetivo. Afinal, identificar cinema monstruoso e/ou monstros no cinema, através da operação da função-monstro, pode verificar-se relevante para a presente investigação, no sentido de a agência do cinema poder contribuir para a realização da luta pela *planetariedade*²³ (Reed & Bawa-Cavia, 2020, p.92). Acreditamos que as noções acima apresentadas podem ampliar os modos de uso da agência da função-monstro esquissada.

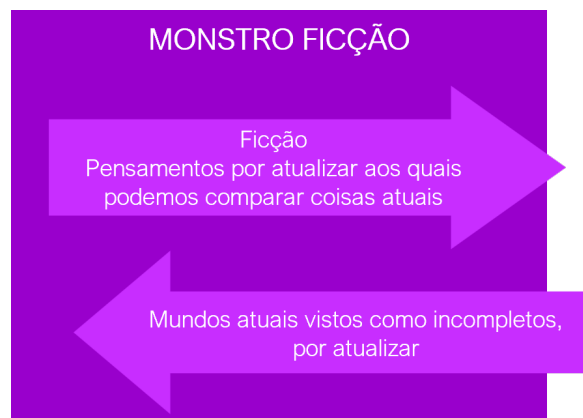
4.3.1 **MONSTRO-ARQUEÓLOGO**

A condição de *monstro*, nos termos em que a função até agora apurada prevê, é reveladora de características de determinado mundo. Isto é, recuperando Gil (2006), ao mesmo tempo que *monstro* regista o limite interno de determinado mundo – porque esclarece o limite da zona de crença da razão possível desse mundo – também questiona, pelo seu excesso empírico, a validade do conhecimento possível. Logo, *monstro* facilita a identificação da sistematicidade da linguagem, da lógica e da estrutura de determinado mundo. Age como arqueólogo capacitando-se para a diluição da rigidez dessas mesmas fronteiras – porque implica o seu reconhecimento. Do mesmo modo, enquanto *monstro* preservar a qualidade de *outro* (Baudrillard, 2013) (porque constitui a impossibilidade empírica de determinado mundo) é entidade com potencial para experimentar e discutir mundos através de si mesmo: como agente periférico de determinado mundo, a manutenção da sua condição de *outro* permite que o desempenho da monstrosidade se revele um lugar para a construção de mundos, porque apto a escapar às limitações dos mundos atuais a que deve a origem da sua condição.

23 Aqui, recuperamos o termo empregue por Reed e Bawa-Cavia onde “planetariedade” diz respeito a um contínuo existencial que integra vários mundos em comunicação e cujos sistemas não são mutáveis, estando sujeitos a alterações conforme as necessidades que resultem das suas interações. Este termo é-nos útil porque reporta à busca por uma existência partilhada, comunal e horizontal entre entidades, aspeto basilar desta investigação.



Esquema ¹⁰ - *Monstro-arqueólogo*



Esquema ¹¹ - *Monstro-ficção*

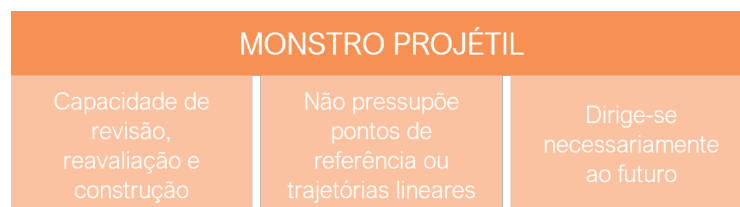
4.3.2 **MONSTRO-FICÇÃO**

Ainda, atentar na monstrosidade é constatar uma ficção – correspondente ao ato de diferenciação que alocou *monstro* sem indexicalidade. Não contraditoriamente, como assinalou Reed (2019), o exercício da ficção é uma prática racional que permite fazer comparações entre o mundo atual e verdades contrafactuais imaginadas a partir desse mundo. Deste modo, a contrafactualidade inerente ao próprio ser-se *monstro* permite idealizar perguntas (e eventualmente respostas) que concretizam novos mundos em que *monstro* deixe de ser *outro*, reiterando uma estratégia de aproximação à mencionada continuidade comunal e planetária que acreditamos ser necessária para a realização de mundos melhores.

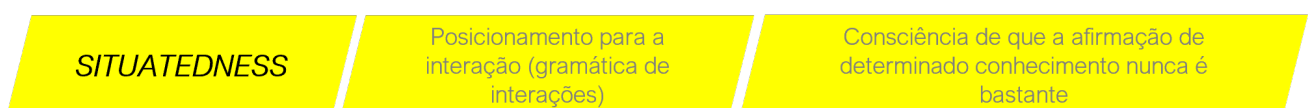
4.3.3 MONSTRO-PROJÉTIL/ MONSTRO-SITUADO

Visto ser capaz de desvendar a formalização por detrás da organização de determinado mundo, *monstro* pode executar o gesto crítico que facilita que um dado lugar seja transformado num lugar de construção. Este gesto faz com que a monstruosidade se configure como uma condição exemplar do projétil. Ou seja, *monstro* assume partir de um lugar respeitante a determinado mundo, contudo, por lhe pertencer na condição de *otherness*, inaugura de imediato a distinção que Lecomte (a partir de N. Goodman) requisita que se aplique na descrição do ponto de partida do presente desse mundo. Por consequência, o destino de *monstro* enquanto projétil, poderá afirmar-se como a busca por mundos que não aloquem *monstro* na condição de *outro* e, ainda na ausência da possibilidade destes mundos, confirmamos a trajetória revisitável e editável do projétil até uma eventual chegada.

Para mais, *monstro* pode exemplificar a *situatedness* deslocando-se e executando *embeddings*, cujas consequências serão potencialmente transformadoras de lugar, nomeadamente através de processos de tradução e comparação facilitados pelo *encoding*. Isto sucede porque *monstro* tem agência em determinado mundo, mas especialmente porque é imanentemente excessivo: a sua condição de diferença alicerçada na impossibilidade lógica que *monstro* constitui, traduz, desde logo, a existência de uma possibilidade de mundo por atualizar, porque exterior à esfera do cognoscível. De acordo com este raciocínio, o próprio futuro de *monstro* é altamente imprevisível, como o do projétil: se considerarmos que assume uma agência similar à lógica computacional de Reed e Bawa-Cavia (2020), *monstro*, na qualidade de entidade que, como um projétil, se dirige ao futuro pode, pelo caminho, concretizar interações que resultem na geração de novos lugares de construção de mundo.

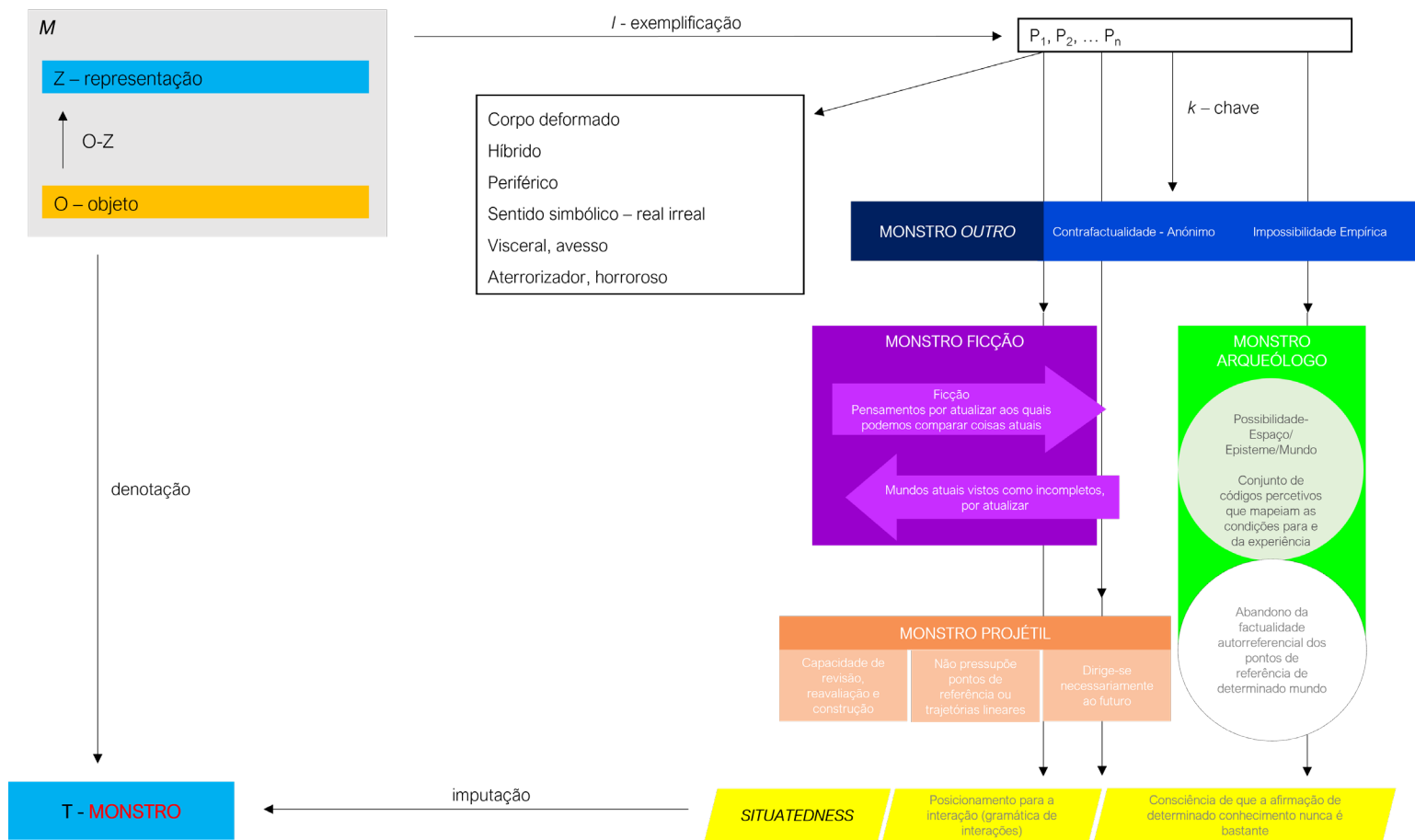


Esquema ¹² - *Monstro*-projétil



Esquema ¹³ - *Monstro*-situado

No seguimento da possibilidade de atribuir novos modos de uso à função-monstro, decidimos integrar estes modos de uso da agência de *monstro* e atualizar o esquema exemplificativo da função:



Esquema¹⁴ - Função-monstro atualizada (modos de uso)

PARTE III



5. *MONSTRO* PARA DESPISTAR HEGEMONIAS

Como tem sido explanado ao longo deste texto, a presente investigação assenta na necessidade de esquiçar uma função capaz de motivar alianças discursivas e materiais entre *humanos* e *mais-do-que-humanos*, compreendendo o cinema, e objetos circundantes, enquanto instrumentos que laboram nesse objetivo. Como tal, o vetor aqui proposto carece obrigatoriamente de uma conceção de *humano* plástica, suscetível de ser manipulável, construída a partir de um diálogo material e discursivo.

Tal manobra, revela-se, historicamente, antipática a uma noção modernista de *humano* já que, tal como defende Rosi Braidotti, no decorrer da sua investigação sobre pós-humanismo, a categoria de *humano* define-se primordialmente enquanto uma ação de negação (Braidotti, 2019). Para a autora, a herança histórica ocidental da categoria de *humano* estabelece-se primeiramente por aquilo que exclui – mulheres, crianças, animais, plantas, aliens, monstros – e não pelo que inclui (Braidotti, 2015). Por conseguinte, é através de uma oposição à ideia de identidade, enquanto construção estanque e estática, que se poderão vislumbrar eventuais processos para uma transformação epistémica da noção, e ação, de *humano*:

What is necessary is a radical transformation, following the bases of feminism, anti-racism and anti-fascism. An in-depth transformation around the types of subject that we are. And that can only happen collectively, by redefining the type of world that ours is becoming (Braidotti, 2019, p.6).

Labora na construção de um *humano* permeável, e na exaltação da permeabilidade e transmutabilidade enquanto ferramentas de pensamento e ação, a crítica que Denise Ferreira da Silva (2019) dirige à violência inerente aos perfis societários herdeiros do modernismo. Tal reprovação dirige-se à incapacidade do pensamento modernista em suportar “a ideia de uma intervenção ético-política que reduza a capacidade da diferença cultural de produzir uma separação ética intransponível” (Ferreira da Silva, 2019, p.2). A autora alega que há uma agressão insistente neste modo de atuar, que não admite socializações estrangeiras compositivas de mundos que possibilitem a expressão de todos os existentes. O que D. Ferreira da Silva (2019)

defende vai, portanto, ao encontro do propósito da presente investigação na tentativa de esboçar uma conceção de mundo, ou mundos, onde nem as deslocações, nem as relações, descrevem certamente o que acontece, porque os elementos existentes – ou meramente acessíveis a partir de um ponto (*situatedness*) –, existem uns com os outros sem tempo ou espaço, poder ou ética determinados – já que *tempo, espaço, poder* ou *ética* são elementos, objetos, funções intra-mundo –: inaugurando a sua célebre expressão “diferença sem separabilidade” (Ferreira da Silva, 2019, p.9).

O desenho de uma estrutura *sem separabilidade*, um contínuo, capaz de integrar a noção de *humano* – e tal mecanismo incorrerá primeiramente numa desativação da essência exclusivista que a categoria de *humano* encerra, resultando, em última instância, na sua anulação enquanto modalidade ou género imóvel. Do mesmo modo, anteriormente, verificámos que a operacionalidade da função-monstro não está circunscrita a monstros “clássicos” (no sentido de “boneco-monstro”), encontrando-se recetiva à verificação de *monstro* cujo corpo não permite uma descrição inequívoca (como foi o caso de *gallows-horse*). Portanto, na tentativa de ampliar e ultrapassar os limites da identificação e da categorização, é objetivo da função-monstro procurar operar em lugares onde *monstro* não distingue taxonomias como *humano, natureza, social* ou *cultural*. A existir um corpo para *monstro* aquando da sua verificação pela função, importa que esse entendimento de *corpo* seja mais próximo do que defende Luciana Parisi (2004), do que do *corpo* que Tucherman e Gil investigaram.

No “materialismo abstracto” sugerido por Luciana Parisi (Parisi, 2004, p.29) – entendimento em que *corpo* não é um organismo, ou uma organização, antes um conjunto de simbioses dinâmicas de partículas e forças, movimento e energia – encontramos uma possível correspondência ao entendimento de *corpo* que esta dissertação requisita, para cumprir o caminho da destituição de mecanismos de diferenciação:

This body is not primarily an organism or an organization. It is an immanent assemblage of kinetic particles and anonymous forces, motion and energy that constitute every body: a bacterial body, a eukaryotic body, a multicellular body, a cultural body, the body of machines, etc. ... A body is primarily defined by associations and splittings of particles and forces defining its immanent trajectories of transformation: longitudinal and latitudinal lines intersecting at every point (Parisi, 2004, p.29).

Opondo-se ao organicismo, ao biologismo e ao existencialismo, tanto *corpo* indicado pelo materialismo abstrato, quanto o corpo de *gallows-horse* (por exemplo), encerram um conjunto de ligações entre corpos distintos e de acordo com diferentes camadas de composição. Recusando noções de filiação, a simbiose emerge de *assemblages* coletivas, que constituem um corpo multicelular como uma multiplicidade de micro-corpos e que, por sua vez, definem novos modos de transferência de informação (Parisi, 2004). Com efeito, a simbiose revela que a distinção entre indivíduo e ambiente é condenada pela intersecção de diferentes espécies, sem relação genética, que se agregam durante longos períodos e geram outros sistemas metabólicos. *Corpo* é, afinal, essencialmente metamórfico (Parisi, 2004) – eventualmente não-totalizável²⁴, como é o caso de *gallows-horse* e de *Alien*. Um outro exemplo, que adere ao materialismo abstrato de Parisi e que veremos explicitado adiante, é *monstro* identificado na relação entre Alexia e Vincent, em *Titane* (2021) – a pensar qual é o corpo desse *monstro*, só poderíamos assumir opções sinónimas do entendimento de Parisi: em que *corpo* são movimentações e interações de partículas e de energia, que convergem para colocar em prática a agência relacional e monstruosa que se verifica neste filme. Esse corpo é necessariamente muito mais abrangente que os corpos identificáveis das duas personagens, e necessariamente menos cognoscível que o corpo de um gigante das mitologias estudadas por José Gil (por exemplo).

Os corpos mutáveis de Parisi (2004) são, afinal, constituídos por interações, segundo circuitos cujo devir virtual-atual é necessariamente distante do equilíbrio, da simetria e da historicidade. Portanto, a atualização da diferença deriva de uma variação virtual de associações que não diz respeito a atualidades orgânicas ou sociais (Parisi, 2004). Podemos pensar nos corpos como inteligências: Fernando Zalamea pensa inteligências como transições complexas entre “*in*-formation” e “*trans*-formation” (Zalamea, 2021, p.1), entre a acumulação de informação e as variações da informação pré-adquirida – pelo que *representação*, *definibilidade*, *categoricidade* são conceitos

24 Um exemplo ilustrativo desta proposta de entendimento dos corpos indicada por Parisi (2004) é um episódio estudado por Lynn Margulis e Carl Sagan a propósito de células eucarióticas ancestrais. Estes dois cientistas descobriram que a dado ponto da existência de células eucarióticas, estas tiveram a necessidade de ser canibais, anexando outras células eucarióticas sem as digerir ou rejeitar. Por consequência da duplicação de ADN, as células formaram metástases cancerígenas. Portanto, foi necessária uma nova síntese genética, que implicou uma redução do material genético, e resultou na meiose – processo reducional de divisão para metade dos cromossomas de uma célula em dois organismos. Este processo assegurou a continuidade deste grupo de células. O que podemos concluir é que, neste contexto, sexo, sobrevivência, canibalismo, morte e incapacidade digestiva constituem ocorrências indistinguíveis. Neste caso, a continuidade destas células decorreu de uma máquina produtora da reprodução assexuada, em que corpos diploides assexuados se dividiram em corpos haploides sexuais (meiose). (Parisi, 2004, p.70)

interligados numa rede transiente²⁵. O corpo, como a inteligência, transita entre encontros e retrocessos, movimentos e migrações.

É neste complexo compositivo que os corpos estão expostos às contínuas e imprevisíveis misturas de elementos entre diferentes camadas, indicando o seu potencial para se metamorfosear. Esta coexistência entre diferentes níveis de organização de um corpo revela que a natureza não funciona como fonte da cultura, nem o sexo funciona como género. Esta concatenação implica, afinal, uma reversibilidade dos modos como a natureza afeta e é afetada pela cultura o que, por consequência, permite um entendimento alternativo de *corpo* – que já não se encontra dependente da noção de identidade, de raça, de género, nem dos dualismos corpo-mente, humano-animal. Pelo contrário, abre caminho para modos paralelos de ser e de nos tornarmos (no sentido de becoming) corpos: “We do not yet know what a body can do” (Parisi, 2004, p.10); *corpo* (como entendido por L. Parisi) e *monstro* estão possivelmente associados. Afinal, a agência da função esclarece movimentos de interação fluída e de movimentação de informação não regulada, através da comunicação entre os seus modos de uso (também estes suscetíveis a reprogramações). A função-monstro, tal como se encontra neste momento da investigação, concretiza não menos do que a verificação de corpos metamórficos, disponíveis para interações situadas e que escapam a divisões taxonómicas e a gestos de absorção normativos.

A par do materialismo abstrato dirigido à conceção de *corpo* e *corporalidade* sugerido por Luciana Parisi (2004) – onde *corpo* se constitui de forma metamórfica, composta, evadindo essencialismos e mecanismos de controlo transcendentais, resultando numa matriz plástica – o materialismo biológico indicado pelo xenofeminismo (Laboria Cuboniks, 2022) também contribui para um entendimento de *corpo* fluído e transitório e reconhece a importância da recusa de discursos separatistas que categorizem e dividam entidades. O materialismo biológico reconhece as relações que as camadas de um corpo estabelecem além do perímetro distinguido pela biologia e pela cultura, e admite diferentes necessidades e vulnerabilidades em conformidade com essas mesmas relações, sustentando, novamente, a dimensão transitória que os corpos ocupam:

Biology ceases to be Destiny only insofar as we are free to control our biology and refuse to let it merely be a means by which we, ourselves, are controlled by others. (Laboria Cuboniks, 2022, p.7)

25 Tradução de “trans”.

Defende-se que os corpos não estão resignados àquilo que podemos instanciar. O corpo pode ser manipulado e a própria biologia pode ser adulterada a fim de abrir espaço para emancipar intervenções de justiça reprodutiva e transformação progressiva do entendimento de *corpo*. Neste sentido, Helen Hester (2019), uma das fundadoras do xenofeminismo, dá-nos também chaves para atuar em direção a novos entendimentos de *corpo*, indicando o ato de “re-purposing”²⁶ (p.8), um termo que procura esclarecer o gesto de dar novos propósitos às coisas. Este gesto decorre do facto de o xenofeminismo também se comprometer com a construção de novos mundos e encontrar, no “re-purposing”, ferramenta para submeter o que é considerado imutável a uma profunda revisão direcionada para a mudança, que se propõe à construção de um “futuro alienígena” (Laboria Cuboniks, 2022, p.3).

À semelhança de D. Ferreira da Silva e R. Braidotti, xenofeministas não aderem à cristalização da hegemonia de *humano* sobre os demais *não-humanos* e partilham da mesma preocupação com o modo como se produz, difunde e utiliza o conhecimento, defendendo, como faz Patricia Reed (2019), a importância do pensamento hipotético para desafiar as consequências das encarnações materiais da razão. O propósito é lutar pelo tipo de futuro provisório e especulativo que procura o abandono das configurações opressivas do presente (Laboria Cuboniks, 2022). Na verdade, quando entendemos o virtual como algo cuja potencialidade é latente, o que pode ser já está muito vivo e a existir. O inexistente existe num grau residual de existência a partir do momento em que é pensado como tal – enquanto algo que (ainda) não existe. O inexistente indica um grau de existência diferente de zero e, conseqüentemente, diferente da inexistência. Então, o propósito trata-se não tanto de apressar as coisas a existir, mas sobretudo de atualizar a “força virtual” (Reed, 2014, p.7) além dos modelos redigidos por princípios de monopolização.

Neste sentido, torna-se imperativo aplicar à função-monstro constantes revisões críticas com o propósito de ir assegurando que *monstro* não é anexado à estrutura de determinado sistema, e se mantém ativamente posicionado em direção ao futuro alienígena que recusa a diferenciação de entidades. O pensamento crítico sobre a função-monstro torna-se um trabalho de navegação em direção *ao que pode ser* – já que, como vimos, *o que é* delimita a zona epistémica das certezas e lógicas de um mundo em particular e oculta possibilidades estruturais alternativas. É então imperativo dar continuidade à experimentação da função-monstro a partir de exemplos do cinema.

26 Tradução para português será algo próximo de “encontrar novos propósitos para um propósito adquirido”.

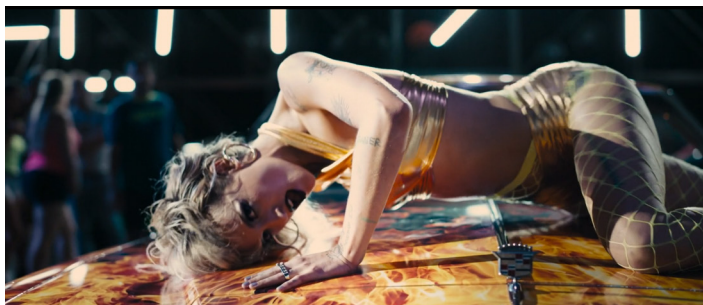
5.1 FUNÇÃO-MONSTRO EM *TITANE*, *CRASHE VIDEODROME*

5.1.1 *TITANE* - MONSTRO-SITUADO

Titane (2021), um filme de Julia Ducournau, trata o percurso de Alexia, uma jovem que sofreu um acidente de carro na infância que a deixou com uma marca atrás da orelha e uma placa de titânio dentro da cabeça. Desde então que tem uma proximidade pouco ortodoxa com automóveis e, inclusive, tem relações sexuais com os veículos. Eventualmente, percebe que está grávida, quando óleo de motor começa a ser segregado pela sua vagina. Entende-se pela narrativa que Alexia matou em segredo, e continua a matar, uma série de pessoas, preferencialmente recorrendo à agulha de tricô com que ata o cabelo e que espeta nos ouvidos das vítimas.

No momento em que levanta demasiadas suspeitas, Alexia incendeia a própria casa, com os pais lá dentro, e põe-se em fuga. É nesta fuga que a jovem altera violentamente a sua própria fisionomia para se fazer passar por um jovem dado por desaparecido em criança, Adrien. O pai desse jovem reconhece Alexia como sendo o filho Adrien. Alexia permanece em silêncio e interage de forma hostil com Vincent, o pai. Vincent integra o suposto Adrien no seu dia-a-dia, fazendo dele membro do corpo de bombeiros que comanda. Neste contexto, Alexia tem cada vez mais dificuldades em ocultar a gravidez e suportar a atenção dada e requisitada por Vincent. Inclusive, enquanto Vincent sofre por ter injetado demasiados esteróides, Alexia pensa em matá-lo com a agulha. Mas não é capaz de o fazer. Mais tarde, Vincent traz a mãe de Adrien para o rever e esta reconhece que o alegado filho é uma fraude, mas não denuncia Alexia.

No quartel de bombeiros Alexia vai levantando suspeitas que não influenciam Vincent e, progressivamente, vai abandonando a necessidade de ocultar a sua identidade. Há um momento em que Vincent reconhece que Adrien não é o seu filho, porque descobre o corpo de grávida de Alexia. Contudo, apesar de chocado, continua a cuidar dela sob a farsa de ser Adrien. O filme culmina com Alexia a seduzir Vincent para imediatamente a seguir implorar pela sua ajuda, pelo que Vincent assiste e socorre o parto. O bebé que nasce tem fisionomia humana e um esqueleto de titânio visível na coluna. A ação termina com Vincent a acarinhar o bebé e Alexia morta deitada a seu lado.



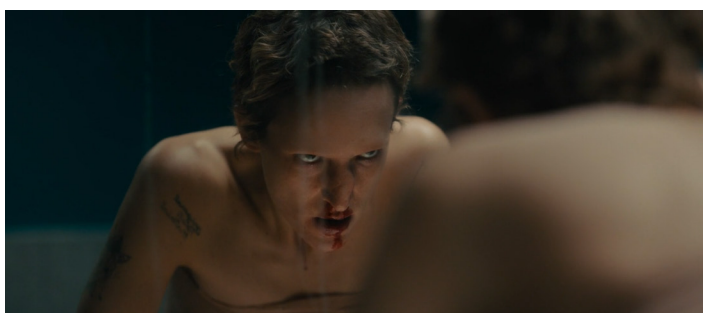
Fotograma ¹⁴ - Alexia em *Titane* de J. Ducournau



Fotograma ¹⁵ - Alexia em *Titane* de J. Ducournau



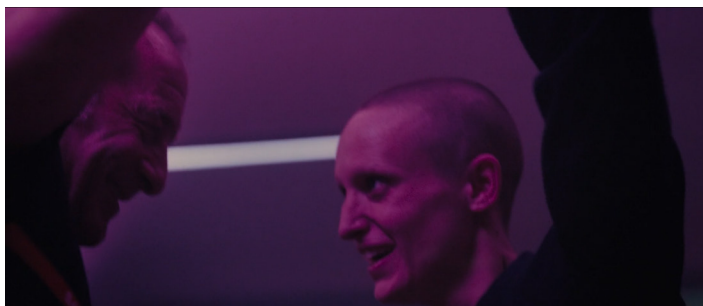
Fotograma ¹⁶ - Homicídio cometido por Alexia, em *Titane* de J. Ducournau



Fotograma ¹⁷ - Alexia tenta modificar a sua aparência física para se assemelhar a Adrien, em *Titane* de J. Ducournau



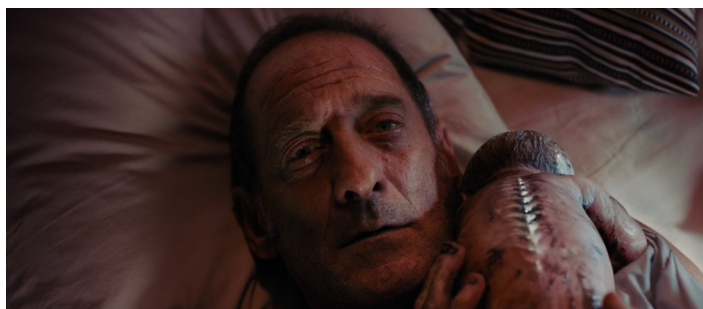
Fotograma ¹⁸ - Alexia (Adrien) e Vincent, em *Titane* de J. Ducournau



Fotograma ¹⁹ - Alexia (Adrien) e Vincent, em *Titane* de J. Ducournau



Fotograma ²⁰ - Alexia em *Titane* de J. Ducournau



Fotograma ²¹ - Vincent com bebê de Alexia, em *Titane* de J. Ducournau

O processo de fazer atravessar contextos deste filme pela função-monstro construída até agora, é esclarecedor. Relembrando o absurdo empírico que constitui o corpo de Alexia, poderíamos assumir que esta é *monstro* – porque imputa qualidades presentes na primeiro esboço apurado da função-monstro. Do mesmo modo, a sua atuação periférica e aterrorizadora enquanto assassina em série, imputaria à função mais qualidades de *monstro*. Porém, como concluímos no primeiro momento desta investigação, a monstruosidade verifica-se a partir de pontos de vista exteriores a *monstro*, pelo que implica uma posição subjetiva. E, uma vez que nem Alexia, nem Vincent, revelaram estados de espírito que declarassem que o corpo de Alexia ou do bebé fossem impossibilidades empíricas, a monstruosidade neles não se confirma, porque o espectador é conduzido a aderir à “normalidade” deste domínio. Por outro lado, com a atualização da função-monstro num esquema em que interessa a impossibilidade empírica, o processo arqueológico e o posicionamento contrafactual e construtor de mundo que esta gera (mais do que a identificação de uma figura de *monstro*), também não identificamos a faceta sociopata de Alexia, como o exemplo de monstruosidade que procuramos, porque a sociopatia não gera nenhum processo arqueológico, nem nenhum domínio contrafactual. Interessa-nos, agora, que a verificação de *monstro* não se faça apenas das qualidades de *monstro* enunciadas numa primeira instância, mas que derive também da identificação de modos de uso postos em prática – uma vez que estamos, progressivamente a lapidar o tipo de *monstro* necessário ao eventual cumprimento dos objetivos a que nos propomos.

Todavia, importa não excluir a hipótese de monstruosidade neste filme. Na verdade, se atentarmos na relação que Vincent e Alexia estabelecem, é possível verificar que esta confirma monstruosidade. Repare-se que há vários aspetos desta relação que constituem um absurdo do ponto de vista do espetador: na aproximação que Vincent impõe a Alexia, julgando que esta se trata do seu filho, Alexia abandona a prática dos homicídios; Alexia, apesar do pressuposto perfil psicopata, adquire empatia e compaixão; Vincent quer tanto concretizar a paternidade que mantém Alexia na sua vida, mesmo depois de saber que Adrien é, afinal, uma mulher grávida de um automóvel. Com efeito, na complexidade desta interação inusitada, que concretiza uma impossibilidade empírica, noções de *paternidade*, de *corpo*, de *humano* e de *género* são desafiadas – confirmando-se a presença do processo arqueológico da função-monstro. A sua rigidez taxonómica dilui-se em detrimento de interações entre duas entidades que encontram na sua relação um lugar de construção de mundo melhor que os anteriores. Deste modo, a interação entre Alexia e Vincent,

além de imputar na função-monstro a qualidade de impossibilidade empírica, é um exemplo que concretiza a ficção como ferramenta de construção de mundo, que encontra saídas ontológicas a partir da lógica da *situatedness* e, portanto, confirma a presença da monstrosidade que procuramos.

5.1.2 CRASH - PERFORMATIVIDADE DA FUNÇÃO-MONSTRO

Por consequência, isto leva à possibilidade de confirmar que a monstrosidade de algo pode confirmar-se em determinado mundo e noutros não. Um exemplo útil para concretizar esta comparação é o filme *Crash* (2004), de David Cronenberg. *Crash* começa com James Ballard a ter um acidente rodoviário que mata o condutor do carro com que colide. No hospital, cruza-se com Vaughan, um entusiasta por sinistros que revela interesse nos danos do corpo de James e de Helen, a companheira do condutor que morreu. Numa visita ao carro com que sofreu o acidente, James cruza-se com Helen e partilham impressões do que aconteceu. Os dois começam a interagir sexualmente e a partilhar interesse pelo universo da recriação de acidentes de carro. Vaughan e um conjunto de outras pessoas são quem organiza estes eventos.



Fotograma ²² - James e Helen no hospital após acidente, em *Crash* de D. Cronenberg



Fotograma ²³ - James e Helen, em *Crash* de D. Cronenberg



Fotograma ²⁴ - Arquivos de Vaughan sobre sinistros rodoviários, em *Crash* de D. Cronenberg



Fotograma ²⁵ - James e Vaughan no escritório deste, em *Crash* de D. Cronenberg



Fotograma ²⁶ - James toca nos danos do carro de Catherine, em *Crash* de D. Cronenberg

Neste circuito social, acreditam que nos acidentes de carro se dá a libertação da energia sexual dos que morreram e têm especial interesse por concretizar relações sexuais em carros. O interesse de James neste círculo cresce e, inclusive, a companheira com quem mantém uma relação aberta, Catherine, também adere a estas práticas. O que sucede durante o filme é que a narrativa é espoletada pelo ímpeto libidinoso das várias personagens na partilha da sua sexualidade umas com as outras e nas colisões. A ação termina com Catherine e James a induzirem um acidente de carro com o intuito de atingir o prazer máximo das colisões através da morte. Falhada a tentativa, os dois têm sexo – “Maybe the next one.” (Cronenberg, 2004), diz James.



Fotograma ²⁷ - James e Catherine após sinistro, em *Crash* de D. Cronenberg



Fotograma ²⁸ - James e Catherine após sinistro, em *Crash* de D. Cronenberg

O exemplo de *Crash* é relevante porque partilha com *Titane* a exploração da sexualidade dentro do universo dos carros. Em adição, questões dirigidas à desconstrução da heteronormatividade e do género são levantadas em ambos os filmes. Contudo, é também comparando os dois filmes que verificamos como, em circunstâncias semelhantes, se confirma ou não monstruosidade. Em *Titane*, Alexia que tem sexo com carros não é exaltada como algo periférico, ilógico ou anormal. As personagens e o espectador aderem a essa (pressuposta) invulgaridade sem espanto e com rápida adaptabilidade. Veja-se o caso de Alexia que, apercebendo-se grávida de um automóvel, não manifesta mais que o choque de uma gravidez não premeditada. Com efeito, a sua insistência em ocultar a gravidez parece mais vezes associada à necessidade de passar pela figura de Adrien, do que ao espanto de ter um filho híbrido.

Por outro lado, as personagens de *Crash* reconhecem nos seus atos subversão e anomalia e, inclusive, assumem essa exterioridade em relação ao que é “habitualmente” legitimado. Verifica-se, na verdade, uma fetichização das atividades relacionadas com as colisões, porque se partilha da crença de que estas efetivam rituais de libertação sexual e de transformação dos corpos – em função das consequências de recorrer a essa tecnologia. A posição marginal em que estas personagens se colocam em relação ao restante mundo pode, efetivamente, concretizar um exemplo da monstruosidade que procuramos: há um excesso de realidade nas suas práticas, propositadamente ilógico se analisado do ponto de vista de quem se torna periférico deliberadamente. Mais que isso, acresce ainda o facto de o sentido simbólico dos sinistros rodoviários ser atualizado segundo a dinâmica da libertação sexual das vítimas através das colisões e dos danos materiais e humanos. Constatamos que as próprias personagens sugerem ao espectador a performatividade da função-monstro enunciada – visando a construção de um mundo diferente, gerando a sua própria ficção. Assim, destes exemplos podemos confirmar que o cinema estabelece os contextos para a verificação da monstruosidade e interfere na sua confirmação. Mais importante ainda, *Crash* exemplifica a performatividade deliberada da função-monstro a partir das suas personagens. Isto é especialmente relevante porque contraria o que até agora foi declarado: a monstruosidade depende da subjetividade de outro que não *monstro*. O caso de *Crash*, porém, revela que o sujeito pode transformar-se a si mesmo em *monstro*, procurando corresponder a sua agência à agência da função (num exercício eterno, porque perpetuamente destituente). Repare-se que, entre si, as personagens de *Crash* vão interagindo segundo a lógica da *situatedness*, descobrindo novas utilidades para as coisas e alterando a sua própria condição biológica.

5.1.3 *VIDEODROME* - BUG NA FUNÇÃO-MONSTRO

Um outro filme de D. Cronenberg que importa mencionar nesta pesquisa é *Videodrome* (1986). Max Renn, produtor do canal erótico, "Civic TV", procura conteúdo para a sua emissora. O seu assistente apresenta-lhe um vídeo em que mulheres são torturadas. Este programa, chamado de Videodrome, traz ao canal a inovação que o produtor procurava. Desse vídeo resulta um enorme fascínio e Max prepara-se para recolher todos os episódios que capta dessa emissora, que descobre ser em Pittsburgh. Num programa televisivo Max conhece Nicki Brand de quem se aproxima sexual e afetivamente até ao momento em que esta vai para Pittsburgh, interessada em fazer parte do Videodrome. A ação procede e Max tem uma reunião com Masha Borowczyk, que lhe indica que Videodrome é algo perigoso e não deve pertencer ao domínio público, porque o seu conteúdo não é ficcional e tem um impacto político severo. Brian O'Blivion é o nome associado que Masha menciona.



Fotograma ²⁹ - Max e Nicki, em *Videodrome* de D. Cronenberg



Fotograma ³⁰ - sinal Videodrome, em *Videodrome* de D. Cronenberg



Fotograma ³⁴ - Max sob o efeito de videodrome, em *Videodrome* de D. Cronenberg



Fotograma ³⁵ - homicídio do dono da Spetacular Optical por Max, em *Videodrome* de D. Cronenberg



A partir de então Max tenta ir ao encontro de Brian O'Blivion. Encontra-se com a sua filha e pede-lhe que mencione Videodrome ao seu pai. Em retorno, recebe uma cassete do próprio, onde O'Blivion esclarece que o que aparece na televisão afeta a própria estrutura cerebral, a partir da visão, de tal modo que a televisão concretiza a realidade, e que o próprio Max já está a ser vítima de alucinações de vídeo que ameaçam totalizar a sua realidade. Nesse vídeo, Brian O'Blivion revela ter sido alvo de Videodrome que, inclusive, lhe causou um tumor no cérebro. O vídeo termina com O'Blivion a dizer que esse tumor era um órgão autónomo, um tecido incontrolável (Videodrome) e com a intervenção de uma figura de cara tapada que o assassina. Essa figura era Nicki e dirige-se a Max procurando seduzi-lo.

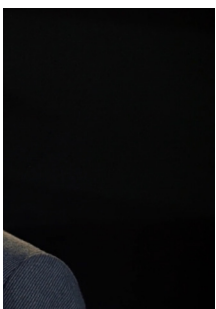
Max fica assoberbado com pensamentos sobre Videodrome e apercebe-se da ocorrência das alucinações, nomeadamente vendo a televisão mexer-se como se fosse Nicki a respirar. Em conversa com a filha de O'Blivion, esta aborda Videodrome como algo que ultrapassa o domínio da imagem, sendo a frequência da cassete o que provoca os tumores e não as imagens da cassete. Afinal, Brian O'Blivion havia morrido há alguns anos e a sua morte fora causada pelos impulsos do Videodrome.



Fotograma ³² - Max a alucinar, em *Videodrome* de D. Cronenberg



Fotograma ³³ - dono da Spetacular Optical a inserir Videodrome em Max, em *Videodrome* de D. Cronenberg



Fotograma ³⁷ - "A palavra do vídeo em carne e osso", em *Videodrome* de D. Cronenberg

Fotogramas ao centro:

Fotograma ³¹ - Max, Nicki e Videodrome, em *Videodrome* de D. Cronenberg

Fotograma ³⁶ - filha de Brian O'Blivion, em *Videodrome* de D. Cronenberg

Max é interceptado pelo dono da Spectacular Optical, Barry Convex, que lhe sugere registrar uma das suas alucinações. A transição para a realidade, como ao longo de quase todo o filme, é sinuosa e pouco identificável, levando o espectador a partilhar com Max a dificuldade de destacar o que é real. Entende-se que a recuperação da figura de Nicki tem o propósito de motivar Max na alucinação. De seguida, Barry e o assistente de Max revelam estar por detrás da exposição de Max ao sinal Videodrome e que pretendem servir-se do seu canal para começar a corrigir a mente das pessoas que integram a sociedade norte-americana. Recorrendo ao sinal Videodrome, Max é incentivado a matar os seus sócios e a filha de Brian O´Blivion. A última consegue escapar, retira-lhe a cassette e convence-o a matar os criadores de Videodrome – tornando-se “A palavra do vídeo em carne e osso”(Cronenberg, 1986). Mortos ambos os criadores de Videodrome, Max refugia-se num barco atracado e tem novamente alucinações com Nicki, que o incentiva a matar-se para poder realmente tornar-se na “nova carne”. E assim sucede.

Este filme é trazido à discussão porque transita entre a evidência de monstruosidade difícil de delinear, e a verificação desta de acordo com a função que pode, uma vez mais, indicar que nem tudo o que decorre da função-monstro tem consequências que colaborem com a construção de mundos melhores, implicando obstáculos à continuidade do processo. Se atentarmos ao filme, parece que Max Renn não é *monstro* – porque é apresentado ao longo do filme como vítima de um sinal perigoso. O sinal emitido pelas cassetes Videodrome, por outro lado, parece ser um bom candidato à verificação de monstruosidade pela função.

Vejamos, o sinal Videodrome manifesta-se num tumor e em alucinações que transformam a natureza habitual de alguns objetos (a cassette que parece ter pele ou a televisão que insufla) e, no caso de Max, do seu próprio corpo (a fissura que se abre na sua barriga). Posto isto, Max, enquanto alvo do sinal Videodrome, fica aterrorizado pelos seus efeitos. Videodrome, que concretiza a existência de um sinal de televisão anónimo capaz de provocar tumores, alucinações e induzir assassinatos com apenas algumas exposições à frequência permanece no domínio do incomensurável. Além disso, a sua agência propõe-se a penetrar a estrutura social e a modificá-la, confirmando monstro-arqueólogo.

Resta-nos averiguar se Videodrome confirma o desempenho da monstruosidade no quadro da *situatedness*. O sinal Videodrome concretiza uma ficção e é posto em prática através de um vídeo que não sabemos se é documental ou ficcional – esta dúvida surge no próprio filme. Com efeito, este sinal denota a Spectacular Optical e as suas pretensões em afetar o comportamento da sociedade norte-americana com o intuito de a organizar de uma outra maneira. Portanto, o sinal Videodrome revela uma estrutura autocrata que, por sua vez, se serviu do conhecimento disponível em determinado mundo para gerar uma ferramenta opressiva que, evidentemente, almejava a construção de um novo mundo. Assim,

Videodrome é confirmado como monstro-arqueólogo – porque revela estruturas de determinado mundo – e monstro-situado que estabelece interações – porque encontra nas alucinações que provoca oportunidade para construir novos mundos.

Quando a função-monstro é verificada em Videodrome deparamo-nos com um impasse potencialmente improdutivo. Isto é, se a ambição desta função é aceder a lugares que possam visar melhorias, então a deteção de uma ferramenta que oprime corpos (neste caso, os da sociedade norte-americana) identifica um *bug* na própria função, capaz de aniquilar o seu propósito. Contudo, o interesse de fazer passar pela função conteúdo cinematográfico é sustentado pela possibilidade de simulação segundo a qual a própria função é engendrada. Afinal, o cinema enquanto gerador de mundos dispõe de inúmeros objetos disponíveis para a testagem da operacionalidade da função-monstro. Por outras palavras, embora não se pretenda desenvolver esta função no sentido de a cristalizar, estão à disposição faculdades de revisão e ajuste. Assim, perante o desconforto de se ter estruturado uma metodologia tão homewrecking [desconcertante], quanto frankensteiniana, vemo-nos na urgência de agir sobre a função-monstro para que se posicione com maior rigor em direção à melhoria (*betterment*²⁷). Como referem as participantes de Laboria Cuboniks:

If the code of what humans will become is written in a condition of norms blind to inequalities of gender, race, and class, these blind spots will continue to determine our future (Laboria Cuboniks, 2022).

Em primeiro lugar, considerando que nos propusemos a construir uma função que procura verificar um tipo de monstruosidade muito específico, não fará sentido ignorar o insucesso dessa procura diante de um obstáculo previsível. Como tal, a tentativa de encontrar na função-monstro ferramentas que agilizem interações produtivas entre mundos, não pode ser ignorada e deve ser continuada. A função deve fazer jus à atualidade e ao futuro do seu conteúdo. O que indica Bruno Latour, quando escreve *Love Your Monsters* (2012), é que o problema não está na criação de uma tecnologia potencialmente disruptiva (como a criatura de Frankenstein), antes reside na hipótese do seu abandono. O que o autor requisita é um compromisso responsável com o conteúdo engendrado e, sobretudo, com a panóplia de naturezas não-humanas que ficam implicadas na atividade tecnológica. Posto isto, como poderemos atualizar a função para que tenda a despistar mundos opressivos como os de Videodrome, sem lhe atribuímos valores éticos estanques e sem esquecer a noção de planetariedade que herdámos de Patricia Reed?

27 No sentido de Patricia Reed e Alan Badiou indicado no capítulo anterior.

5.2 FUNÇÃO-MONSTRO NO JOGO DA REDE GLOBAL

Alicerçando-se no exemplo da rede global (network), em *Escaping the network* (2020), Anna Longo descreve a particularidade do contexto da rede global e do sistema para produção de informação automatizada que a caracteriza. O que a autora pretende é, através de teorias de jogo, esclarecer como todos os seres do planeta estão submetidos a agências próprias num único jogo, com regras universais – o jogo da rede global (= *global networking*). Esta teoria é curiosa porque estabelece algumas ligações com a crítica ao posicionamento hegemónico apresentada por De La Cadena e Blaser (2018), no início da presente dissertação. Para mais, a própria função-monstro procura operar como um brinquedo atualizável e evolutivo. Portanto, não é inoportuno pensar em que jogo é que *monstro* intervém, e em que jogador pode consistir, na tentativa de deixar a função-monstro mais apta a despistar discursos universalistas:

The invitation is not from your periphery but from my centre. (Moret, 2018)

Anna Longo (2020) refere que os jogadores que integram o jogo da rede global (e não são apenas consumidores) estão subordinados ao conhecimento que detêm para o exercício das suas jogadas e que, essas jogadas, alimentam de volta os coletores com informação, funcionando como uma espiral. Na dinâmica do mercado global, e à semelhança de muitos outros jogos, são vencedoras as estratégias que resultam em conectividades tais que indiciem a sua replicação, enquanto novo conhecimento adquirido e normativo (Longo, 2020). O que sucede é a previsão das jogadas futuras a partir de interações anteriores, mediante avaliações probabilísticas e indutivas²⁸. A ação do jogo prossegue pela atualização de estratégias inesperadas e respetiva confirmação como verdade – como conhecimento efetivo.

Assim, os agentes do jogo são, simultaneamente, as causas da transformação dos mundos e o objeto do seu conhecimento porque, para vencer, o agente tem de descodificar a estratégia que o adversário está a aplicar, a fim de a ultrapassar. Logo, a verdade, ou o conhecimento, são, como vimos no segmento anterior dedicado à construção de mundo, conceitos situados, mutáveis e postos em risco a cada nova

28 Veja-se a título de exemplo o caso de marcas de roupa. A marca X posiciona a nova coleção à entrada das lojas. A marca Y coloca a nova coleção junto das caixas registadoras. A estratégia da marca X revela atrair um maior número de consumidores da nova coleção, embora os preços dos artigos novos sejam superiores aos da coleção anterior. Neste caso, conclui-se que a estratégia da marca X é a vencedora, porque atraiu mais consumidores da nova coleção que as outras marcas. Significa também que destas transações resultou uma maior quantidade de informação coletada, deixando a marca X em posição de vantagem.

jogada (Longo, 2020). Entender os jogos estratégicos evolutivos deste modo interessa porque denota que os mundos estão em permanente construção e são devedores da agência dos próprios jogadores. O problema é que o jogo respeitante à rede global, também evidencia que só em conformidade com as suas regras é que podemos ver suprimidas necessidades – significa isto que, embora todos os mundos participem, só podem fazê-lo de uma única maneira, pois são rejeitados outros modos de atualização de conhecimento que escapem à lógica do consumo e da informação do jogo da rede global (Longo, 2020). Em adição, atentar a este jogo é também pertinente dado que jogar o jogo é colaborar com mecanismos de identificação e diferenciação, pela necessidade de participação nos mercados. Naturalmente, nem todos os corpos participam deste enredo capacitados das mesmas ferramentas, daí que se justifique estudar este assunto e fazer de *monstro* jogador que discuta através de si a própria existência.

Repare-se que, segundo Anna Longo (2020), o possível equilíbrio dos jogos evolutivos atinge-se quando a aplicação de uma estratégia diferente não produz resultados mais satisfatórios e se conclui, em mútuo acordo, que todos os agentes possuem a melhor solução possível. Porém, o impasse surge quando nos deparamos com uma rede globalizante, cujos jogadores não partilham a busca pelas mesmas utilidades (universais), impossibilitando o alcance do mesmo grau de satisfação e do consenso. A autora inclusive acrescenta como alguns algoritmos simuladores encontraram situações favoráveis para todas as partes que, no entanto, eram exequíveis segundo condições simultâneas muito pouco prováveis de ocorrer (Longo, 2020). A lógica do jogo do mercado global dilui qualquer hipótese de vitória para todas as partes. Com efeito, ganham os jogadores que forem detentores de maior quantidade e qualidade de informação, dado que a existência do jogo do mercado global depende da sua constante atualização e, conseqüentemente, da manutenção da incerteza da eficácia das jogadas como característica necessária ao jogo. Este sistema de jogo não é justo porque força todas as entidades à participação condicionada e a sua contestação coloca-as em posições de ainda maior vulnerabilidade. Portanto, mesmo confirmando que a agência de todos os jogadores é concreta, no jogo da rede global, os jogadores não partem com as mesmas vantagens, pois não detêm todos a mesma informação para competirem justamente por estratégias populares.

Considerando, de acordo com Longo (2020), que *monstro* verificado pela função é, inevitavelmente, agente da dinâmica de jogo evolutivo, de que forma pode contrariar a tendência involuntária para o alinhamento com conhecimentos majoritários, que confirmámos serem absorventes e diferenciadores?

Se atentarmos nas regras do jogo, reparamos que agentes que partilham temporariamente uma utilidade em comum têm interesse em manter-se conectados no sentido de manter e ampliar a rede de contactos, assegurar uma posição favorável no jogo e expandir a vitória do conhecimento adquirido. Por consequência, uma das estratégias é atrair agências de outros sítios da rede, a fim de reforçar a verdade naturalizada e enfraquecer a dos outros agentes. Contrariamente aos propósitos da função-monstro, na dinâmica de jogo evolutivo, os nós centrais de determinada rede têm a vantagem de colecionar mais informação e agências, o que despista qualquer interesse em considerar como verdades as estratégias periféricas (e menos populares). É do centro que se vence o jogo. Só abandonando a lógica competitiva que conduz agentes da periferia ao centro da rede, seria possível conciliar agentes que almejem objetivos diferentes. Esta posição é seguramente arriscada, porque participar no jogo é tentar sobreviver no contexto de uma dinâmica globalizante:

Identities depend upon the previous acceptance of the universal protocol of evolutionary global game (what enables one to be a player) (Longo, 2020 p. 184).

Na verdade, *não-humanos* não partilham da mesma facilidade de cálculo necessária à sobrevivência no ambiente global e, no entanto, todas as entidades são forçosamente sujeitas ao jogo da rede global – daí que testemunhemos crises climáticas, extinções e elevados níveis de pobreza (Braidotti, 2019). A rede global não reconhece alteridade, oposição ou diferença, porque articula todas as agências numa mesma competição. O processo de produção de conhecimento automatizou-se e submete a atividade de pensar à prática da satisfação social e económica dos elementos de sectores hegemónicos que participam no jogo.

A sugestão de Longo passa pela sabotagem das regras do jogo: pelo reconhecimento como estratégias vencedoras as que atuem em prol da abolição deste funcionamento axiomático. Facilmente se deduz também que, eliminado a competitividade, a rede tomaria formas sem centralidade e, eventualmente, deixaria de ser uma única. De facto, a abolição das regras do jogo como elas são é uma solução, mas não parece tão realizável se pensarmos que as redes centrais são as que detêm mais poder e, por consequência, mais capacidade de criar consensos. A pergunta mantém-se: como é que *monstro* pode fintar o mercado global e contribuir para a destituição de discursos hegemónicos?

5.2.1 ÉTICA CO-AUTÓNOMA E *MONSTRO*-JOGADOR NA FUNÇÃO-MONSTRO

Uma vez mais regressamos a Patricia Reed para pensar que estratégias poderão aperfeiçoar os modos de uso da função-monstro no cumprimento deste propósito. Em *Co-autonomous Ethics and the Production of Misunderstanding* (2012), Reed esclarece que a ética é um conceito variavelmente confinado a sistemas sociais consensuais, no sentido em que o domínio ético “espelha um estado generalizado de normatividade” (Reed, 2012, p.2), onde normas e factos muitas vezes se apresentam como uma mesma coisa. O perigo desta situação reside no facto de retirar ao sujeito qualquer força auto-permissiva além do “grau externo das normas, e da lei em si mesma” (Reed, 2012, p.2). Fica então colocada de parte a hipótese de alicerçar a função num determinado sistema ético porque, não só são elevadas as probabilidades de se estar a aplicar um modelo ético hegemónico e opressivo, como também se estaria a recorrer a uma opção que, assumidamente, é devedora a um determinado mundo (já existente). Estas soluções afiguram-se contraprodutivas considerando que o propósito da função-monstro é conduzir a novos e melhores mundos.

Quando as normas se tornam leis, os modos de ser e agir à disposição são subjugados à ordem das coisas pelas leis, tal como sublinhou Anna Longo na análise anteriormente mencionada. Reed (2012), sustentando-se em Simon Critchley, indica que o *bom* é um conceito cuja perceção subjetiva vem em prol da necessidade de aprovação. Logo, o bom não é necessária, nem imediatamente, virtuoso:

As Badiou writes, there is no ethics in general, but only the capacity of humanity to conceptually recognize a good in particular situations—a good is, above all, a situated good and not a given good (Reed, 2012, p.5).

O *bom* pode ser visto como um *bem*, como algo que denota a possibilidade do que pode ser, ao invés de indicar bondade. De acordo com a leitura que Reed(2012) faz de Critchley, a perceção de um *bem* é manifestada na figura do outro, com o intuito de corresponder ao que o outro procura – que, por sinal, é uma busca eternamente mutável e incompleta. Isto denuncia que a estrutura dessa procura é relacional.

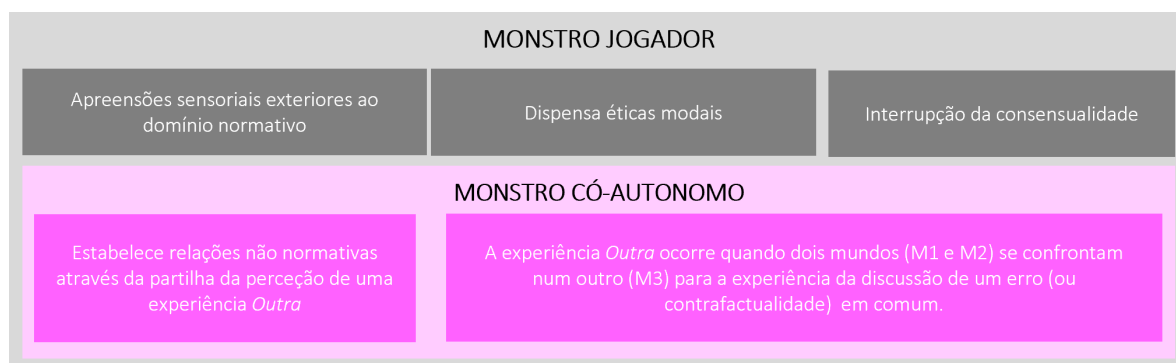
Importa mencionar que o conteúdo do artigo de Reed (2012) se dirige à arte, aos espectadores, ao criador e à crítica, contudo serve de catapulta para o problema da presente investigação: a partir do posicionamento de Jacques Rancière em relação à arte, a autora esclarece que em conformidade com uma autonomia relacional afetiva, é possível suspender categorias de apreensão sensorial normativas, produzindo outros modos sensitivos (Reed, 2012). Esta ideia de autonomia é pertinente dada a relevância, anteriormente mencionada, de aderir à subjetividade do sujeito que identifica ou não monstruosidade pela função e de, na eventual aplicação da gramática de interações, dispensar a aplicação de uma ética modal soberana. A autonomia torna-se partilhada entre a função detetar/gerar uma experiência *outra* (= *otherness*) e um elemento externo

que percebe essa possível *otherness*. Há uma contradição imediata nesta articulação e assenta na exigência de uma autonomia dependente de uma dinâmica relacional – a que Reed (2012) nomeia de “co-autonomia” (p.9). A autora explica que o prefixo “co-” indica um “em comum” que é dividido, partilhado. Por outras palavras (e adaptando o texto para o domínio da função-monstro), embora a função seja alterável, enquanto não for manipulada pelo utilizador, esta é responsável por se manter no mesmo estado – a função permanece viva e autónoma (porque já foi criada), apesar de poder criar e detetar experiências de possível *otherness* contando que seja ativada por um agente externo a si mesma. A função-monstro, como a arte no texto referenciado, não é extraída do mundo como agente soberana, “antes está implicada na experiência dos outros pedidos sensoriais como uma agência de perceção” (p.10).

Se pensarmos na ética da função-monstro esta, a existir, localiza-se no poder afirmativo do compromisso com a procura e criação de mundos novos e melhores, como modo-de-ser. Indubitavelmente, este compromisso não pode integrar ideias de melhoria que beneficiem uns à custa dos outros. Caso contrário, Videodrome continuaria a ser uma opção de *monstro* viável na criação de novos mundos e a *planetariedade* mencionada ficaria mais longe de se tornar realizável. Assim sendo, pensar em “co-autonomia” (Reed, 2012, p.10) é tentar redesenhar as condições da *situatedness* procurando afastar as normas/leis do julgamento das experiências sensoriais de *otherness*. O propósito é que *monstro* se posicione ativamente e vise a autonomia de modos de ser soberanos, estabelecendo apreensões sensoriais fora do domínio normativo.

Confirmamos, a partir de Anna Longo, que é pela lógica da competitividade que se naturalizam determinados conhecimentos, normas e leis – e do mesmo modo deduzimos a produção do *bem*. Embora Reed (2012) não se dirija à lógica dos mercados, também reconhece a influência do que é habitual na definição de conceitos como *bem* e *mal*, por exemplo. Com efeito, a partir de *Videodrome*, confirmámos que detetar ficções não é sinónimo de detetar exclusivamente mundos não-opressivos. O que Reed sugere é uma “modalidade” da ética, a partir da co-autonomia e da aplicação de contrassensos que procurem articular mundos segundo a lógica do “mal-entendido” (= *misunderstanding*) (Reed, 2012, p.17) na deteção de um “erro” (= *wrong*) em comum (Reed, 2012) – nomeadamente a partir da experiência estética e das suas faculdades de capacitação para experiências outras. Estes conceitos introduzidos partem da investigação que Reed (2012) fez dos textos de Jacques Rancière. Segundo a autora, o que Rancière indica é que, quando há um confronto entre uma “parte sem parte” (que não pertence a um todo) e outra parte (integrada), se edifica uma comunidade a partir de um *erro* em comum – do confronto entre dois mundos, num único: “um mundo onde (ambos) os mundos são e não são” (outros) (Reed, 2012, p.17). O *erro/errado* corresponde a um mundo heterogéneo que manifesta a fidelidade para com *o que podia ser* articulado a partir *do que é* – a lógica do *mal-entendido* necessária para produzir diferença. Este confronto é produtivo porque implica uma interrupção

da consensualidade e normatividade dos dois mundos na gestão do *mal-entendido*, agilizando modos de existir como ser sensível através da “perceptibilidade de experiência outra partilhada” (Reed, 2012, p.18).



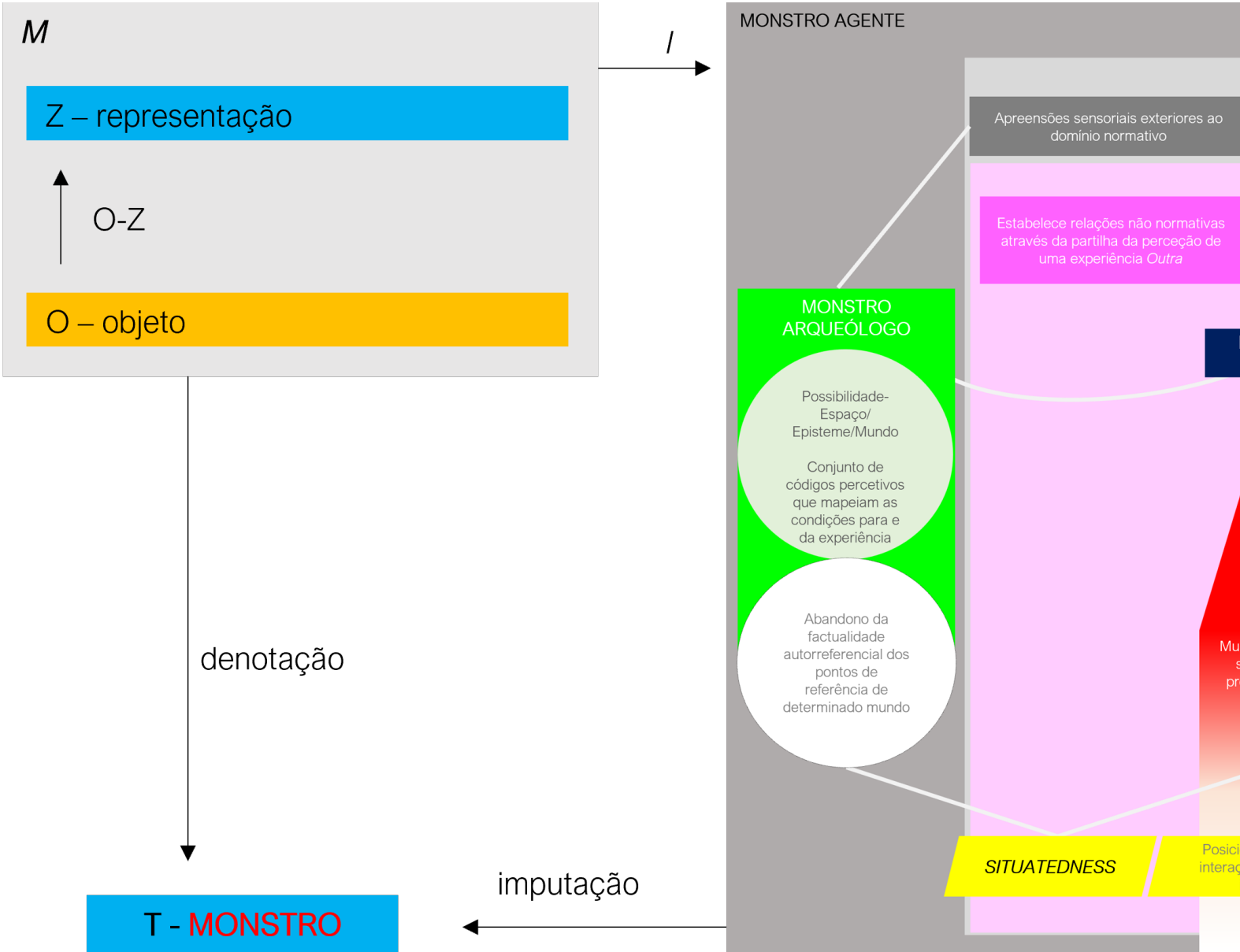
Esquema ¹⁵ - *Monstro-jogador* e *Monstro-co-autónomo*

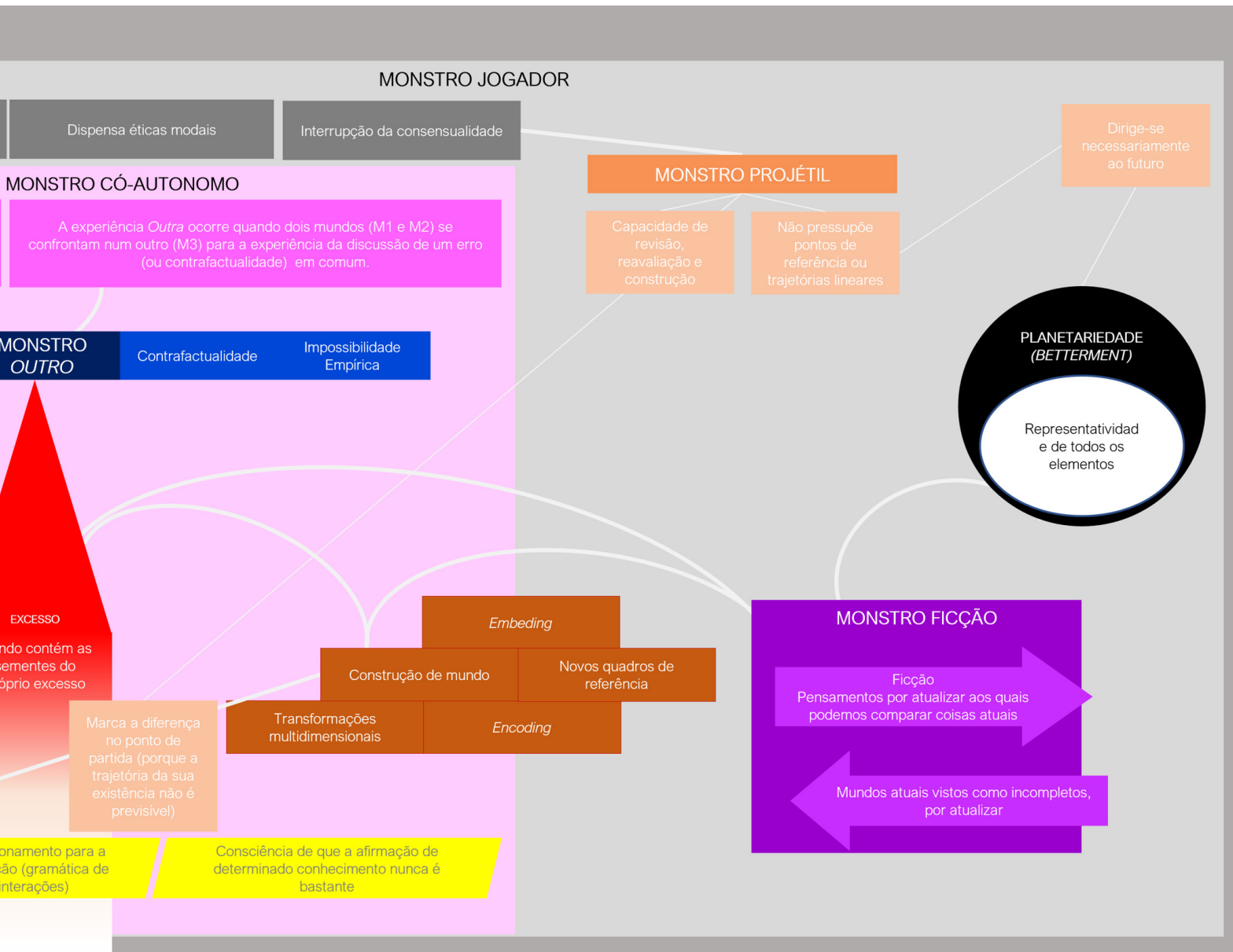
Esta estratégia desamarra o atual dos constrangimentos implicados pela reificação. Quando recusamos a definição de ética como um conceito solitário e estanque, e aplicamos à função-monstro o recurso ao gesto relacional da co-autonomia, *monstro* que procuramos (neste caso) atua variavelmente em prol *do que pode ser*, potencialmente escapando ao magnetismo da centralidade identificado no jogo por Longo (2020). Então, como é que *monstro* joga?

Relembramos que *monstro*, que a função atualizada passa a verificar, são entidades co-autónomas que permitem estabelecer um campo de confronto que vise a abolição da estratégia evolutiva da competição na rede global e respetivas consequências. *Monstro* enquanto utilizador da gramática de interações co-autónomas na ótica do *erro em comum*, confirma-se novamente em *Titane*. O mundo de Vincent e o de Alexia, evidentemente dispares, encontram-se num *outro*: neste caso, um mundo de partilha e necessidade de afeto em comum, que atua no efetivo abandono das estratégias que lhes permitiam posições centrais nos mundos anteriores (a obsessão com a forma física jovem, a masculinidade e a paternidade heteronormativas e a psicopatia, respetivamente). O erro em comum de Vincent e Alexia foi a criação de um âmbito afetivo partilhado que faltava a ambas as personagens. Foi este encontro que motivou o confronto entre dois mundos diferentes e resultou na criação de um lugar novo onde (não-exclusivamente) normas relativas ao género, à paternidade e à saúde mental – patentes nos mundos anteriores – foram revistas e reconstruídas.

Por outro lado, *Videodrome* continua a ser um caso desconcertante, porque mesmo atualizando a estratégia da *situatedness*, quase que o sinal Videodrome se torna *monstro*. Embora inconsciente da perigosidade do sinal, Max foi deliberadamente ao encontro das imagens de Videodrome, o que pode indicar o estabelecimento de uma interação co-autónoma que se dirigia a um *bem* desconhecido (inexistente) – no caso de Max a revolução do conteúdo televisivo, e, da Spectacular Optical, a correção da conduta da sociedade norte-americana. O que sucede é que mesmo considerando hipóteses em que o *erro em comum* resulta da busca por utilidades diferentes (como em *Titane*), no caso de Videodrome verificamos a procura por utilidades diferentes e a ausência de um *erro em comum* – ou seja, apesar de ambos os jogadores almejarem uma situação nova e que acreditam produzir um *bem*, o exercício das suas estratégias impede a colaboração na construção de um terceiro mundo: Max foi exposto ao sinal sem possuir o mesmo tipo de informação que a Spectacular Optical detinha. O resultado é que com essa informação excedente, a Spectacular Optical não permitiu que Max atuasse a partir do seu mundo.

A difusão do sinal de Videodrome seria o tipo de monstruosidade que procuramos, se não funcionasse pela lógica da centralização do conhecimento da rede global. Contudo, Videodrome exemplifica uma situação em que os jogadores não têm outra hipótese se não jogar de acordo com regras universais – ou seja, a partir do sinal Videodrome, alucinar e cumprir ordens da Spectacular Optical. Neste confronto, só houve uma maneira de jogar que, sendo unilateral, não motivou uma interação que visasse o *mal-entendido*. Todavia, é importante reconhecer que Max conseguiu eliminar o mundo opressivo da influência de Videodrome, mas a sua aniquilação, ao invés de criar um *outro* e melhor, eliminou um mundo e manteve a atualidade do anterior. A tom de conclusão, a função-monstro a incluir *monstro-có-autónomo* e *monstro-jogador* passa a não verificar *monstro* em *Videodrome* – despistou o perfil opressivo do sinal Videodrome enquanto *monstro* na iminência da sua verificação. No seguimento deste avanço, não podemos assegurar que situações deste tipo não se voltem a repetir. Afinal a função-monstro, bebendo à lógica do brinquedo em constante (re)construção, necessita de permanente manutenção e recetividade à manipulação. Ainda assim, cremos ter condições para atualizar os modos de uso da função:





Esquema¹⁶ - Função-monstro

6. FUNÇÃO-MONSTRO E O CINEMA

6.1 NOTAS SOBRE A RELAÇÃO ENTRE CINEMA E FUNÇÃO-MONSTRO

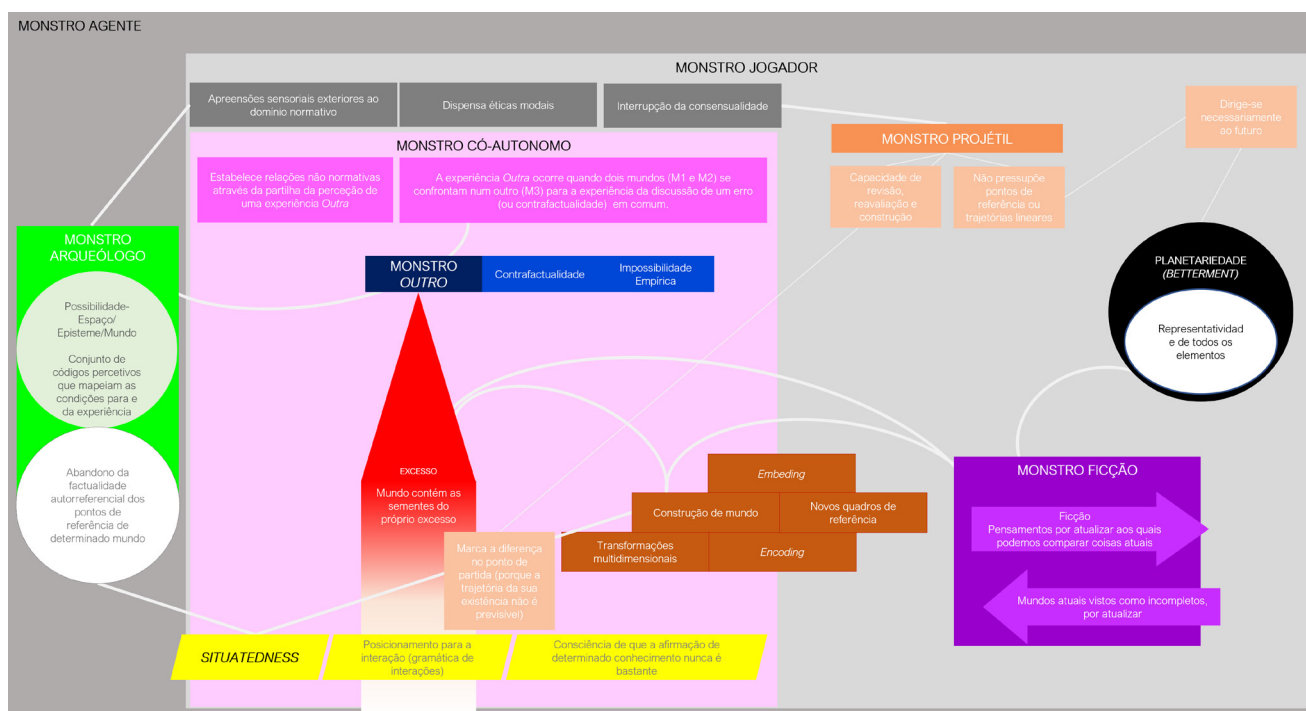
Na presente investigação, tentou-se traçar caminhos para a procura de formas de resistência e existência que contrariem essencialismos e mecanismos de diferenciação a partir da monstruosidade, enquanto condição potencialmente subversiva. Afinal, a ideia de *outro* monstruoso tornou-se pertinente precisamente porque àquele que é *monstro* são inerentes qualidades que escapam ao domínio do normativo, que desestabilizam a “harmonia universal” (Baurdillard, 1993, p.128) totalizante a que pretendemos escapar e que atestam a possibilidade da existência de outros mundos.

Neste sentido, o cinema constitui um objeto de estudo facilitador da navegação em direção ao futuro alienígena, especulativo e provisório a que pretendemos dirigir-nos. Em primeiro lugar, pelas suas capacidades tecnológicas de criação de mundo, o cinema permite laborar na plasticidade de conceitos e de significados, ampliando os limites daquelas que julgamos ser as suas dimensões. Mais importante ainda foi confirmar nas camadas compositivas que constituem o cinema (som, palavra, imagem, espaço, repetição, corte etc) a sua multimodalidade – por sua vez responsável por possibilitar ver, ouvir e testemunhar irrealidades e ficções, nomeadamente monstros. Com efeito, a indexicalidade que distingue o cinema de outras práticas construtoras de mundo, revelou-se o motivo para que esta investigação da monstruosidade começasse no esboço de uma função-monstro desenhada a partir do cinema e atualizada pelo cinema. Embora a monstruosidade que, entretanto, a função-monstro permite apurar não se verifique exclusivamente diante da presença do “boneco-monstro”, somente porque o cinema permite confirmar a existência de Alien e do seu mundo (enquanto “boneco-monstro”) é que nos foi possível pensar a existência de *monstro*. Este passo devedor ao cinema é crucial, porque aplicou sentido lógico à busca por mundos melhores a partir da monstruosidade. Afinal, não seria possível pensar na potencialidade de *monstro*, na figura do *outro* subversivo, se não se tivesse assegurado no cinema a hipótese de construir mundos e, conseqüentemente, a hipótese de confirmar a existência de mundos monstruosos.

No começo desta investigação a função-monstro devia o seu conteúdo à deteção de qualidades de *monstro*, a partir de propriedades físicas de figuras monstruosas. Neste estágio, a função-monstro era constituída por uma única camada – *monstro-outro/excesso*. De seguida, a função foi atualizada no sentido de incluir

modos de uso que capacitassem *monstro* da possibilidade de fazer comunicar mundos entre si e de construir novos. Estes gestos importaram-nos uma vez que procuraram dirigir a função para o caminho da especulação, do futuro imprevisível e, necessariamente, para o desconhecido. Aqui entraram as camadas de *monstro*-arqueólogo, *monstro*-ficção, *monstro*-projétil e *monstro*-situado. A inclusão da camada da *situatedness* na função-monstro pareceu, inicialmente, o gesto bastante para assegurar a exclusão de cenários opressivos. Afinal, o posicionamento para a interação a macro e micro níveis, bem como a consciência de que nenhum conhecimento pode ser reificado, sugeriram-nos alguma descontração face à agência da função na verificação de *monstro*. Contudo, quando a função-monstro verificou o sinal Videodrome, foi possível concluir que embora esta integre modos de uso imanentemente especulativos e/ou imprevisíveis (*monstro*-ficção, *monstro*-situado, *monstro*-outro/excesso), não permite assegurar que *monstros* que verifica não sejam opressores.

Naturalmente, nas páginas anteriores, constatamos uma pulsão para a tentativa de retificação deste bug – faz parte da natureza da própria função a possibilidade da sua revisão. Daí decorreu a adição de mais uma camada (um modo de uso), *monstro*-jogador e có-autónomo. O esquema abaixo constitui a atualização da função-monstro em conformidade com os modos de uso da sua agência apurados nos capítulos anteriores. Repare-se que as várias camadas de *monstro* que constituem a função estabelecem relações entre si, no sentido de comunicar ao leitor que são conceitos fluidos, interligados e em complementaridade.



Esquema 17 - Detalhe dos modos de uso da função-monstro

Recuperando as conclusões acima enunciadas, cremos ter executado alguns dos gestos necessários ao cumprimento dos objetivos a que nos propusemos – afinal, conseguimos esboçar uma função que verifica monstruosidade potencialmente subversiva, com poder destituente e que permite traçar caminhos para um futuro alienígena. Por outro lado, fomos re-confirmando, ao longo desta investigação, o potencial do cinema para gerar mundos e também existências monstruosas. Justamente porque o cinema, pela sua natureza multimodal, é potencialmente criador de *monstro* – e confirmámos isto quando, nos exemplos cinematográficos que submetemos à função se verificou *monstro* –, podemos deduzir que o cinema pode também ser *monstro* em si mesmo. Repare-se que esta manobra é inevitável, porque a função foi sendo editada na consequência das problemáticas que o próprio cinema levantou sobre a mesma.

Deste modo, o gesto que nos interessa fazer em último lugar é, precisamente, reiterar que o cinema tem potencial monstruoso em si mesmo. Como tal, atentaremos, de seguida, a exemplos que admitem a possibilidade de pensar no cinema enquanto *monstro*, no sentido de dar progressão a esta ideia²⁹.

6.2 CINEMA COMO *MONSTRO*

6.2.1 *CAPITALISM: CHILD LABOR*

Em *Capitalism: Child Labor* (2006), Ken Jacobs anima digitalmente uma fotografia estereoscópica vitoriana que retrata uma fábrica repleta de máquinas, com trabalhadores adultos e infantis. A um ritmo maquinal invariável, o filme destaca detalhes da imagem original – a título de exemplo: os rostos dos indivíduos, partes do seu corpo (como as mãos e os pés descalços), partes das máquinas e da estrutura do edifício fabril. As imagens parecem piscar numa agitação que não pára. O som que acompanha o filme é também repetitivo, mas vai sofrendo alterações no curso do filme.

O que constatamos com *Capitalism: Child Labor* é uma mesma imagem que concorre a uma fuga tanto ao domínio da fotografia, como aos 24 fotogramas por segundo (fps) que desenham o tempo costumeiro do cinema – convocando, segundo Hansen (2004) a dilatação temporal da imagem capturada (p.615). Repare-se que os

29 Nos momentos que se seguem, e a tom de sugestão, faremos corresponder momentos da análise a modos de uso da função-monstro, com o propósito de destacar alguns momentos destes filmes em que se verifica *monstro*.



Fotograma ³⁸ - *Capitalism: Child Labor* de K. Jacobs



Fotograma ³⁹ - *Capitalism: Child Labor* de K. Jacobs



Fotograma ⁴⁰ - *Capitalism: Child Labor* de K. Jacobs



Fotograma ⁴¹ - *Capitalism: Child Labor* de K. Jacobs



Fotograma ⁴² - *Capitalism: Child Labor* de K. Jacobs

gestos da montagem em *Capitalism: Child Labor* retiram a imagem estereoscópica da sua condição de fotografia, ao mesmo tempo que tornam mais evidentes as particularidades comumente impercetíveis do cinema (*monstro-arqueólogo*) – concretizando um lugar intermédio entre ação e pensamento, que capacita o espetador para o questionamento da noção pré-adquirida de cinema. A imagem original que estava presa em si mesma, ao ser repetida e ampliada ritmicamente, a partir do cinema, sugere os movimentos que se suspeitariam dos elementos que integram a fotografia, caso estivéssemos a assistir *in loco* ao seu cenário – ultrapassando a imobilidade da fotografia original (*monstro-jogador*). Do mesmo modo, com a sequenciação da imagem original e dos detalhes ampliados, submetem-se os mecanismos perceptivos do espetador a uma necessidade de adaptação (*monstro-situado*), porque o movimento em *Capitalism: Child Labor* não acontece como no cinema tradicional (a 24 fotogramas por segundo) – embora se sirva dessa tecnologia de repetição para concretizar a duração das imagens (*monstro-jogador*).

Neste filme, o espaço parece dobrar-se sobre si mesmo à medida que são repetitivamente selecionados e ampliados detalhes da imagem estereoscópica, como se se procurasse algo nelas escondido (*monstro*-arqueólogo), a ser revelado pelo próprio processo da sua descontextualização e pelos gestos de repetição, de interrupção e de ampliação destas ou seja, por gestos do cinema.

Outro aspeto curioso de *Capitalism: Child Labor* é o que respeita à alteração da percepção do tempo (*monstro*-jogador). Este pormenor parece convocar um pensamento: enquanto o som se modifica, remetendo para a passagem do tempo que os trabalhadores (atores) dispensam na fábrica; a frequência com que as imagens no filme se sucedem umas às outras, talha o contexto repetitivo do seu trabalho e a tarefa nunca terminável da produção em série, como se aquelas figuras estivessem para sempre circunscritas ao contexto do labor, sobretudo enquanto tarefa a concretizar por tempo indeterminado. Este gesto induz uma sensação de suspensão temporal e espacial momentânea, desafiando, também, a habitualidade com que encaramos conceitos como *tempo, espaço e trabalho* (*monstro*-arqueólogo).

Acreditamos que *Capitalism: Child Labor*, exemplo do cinema construído a partir de gestos críticos dirigidos às próprias possibilidades do cinema (e respetiva multimodalidade), denuncia alguns dos modos de uso da agência da função-monstro – podendo exemplificar cinema como *monstro*. Entre este exemplo, há muitos mais que poderíamos apresentar, sobretudo se atentássemos ao cinema (dito) “estrutural”, cuja execução decorre, principalmente, da experimentação com as ferramentas de que o cinema dispõe enquanto prática. No entanto, se numa primeira instância nos pareceu relevante apresentar um exemplo que subverte a característica seminal do cinema, a repetição de 24 fotogramas por segundo, num próximo momento – e com a consciência de que este exercício poderia ser mais extenso –, apresentamos *24 Hour Psycho* (1993), de Douglas Gordon, que também convoca a averiguação das possibilidades que o cinema encerra tecnologicamente para ser *monstro*, justamente através do abandono dos 24 fps.

6.2.2 24 HOUR PSYCHO

24 Hour Psycho (1993) é um filme que se apropria das imagens de *Psycho* (1960), de Alfred Hitchcock. O filme de Gourdon abranda *Psycho* para 2 fotogramas por segundo (fps), tendo a duração de 24 horas, e é apresentado numa instalação onde o espectador é encorajado a andar à volta da imagem projetada em grandes dimensões. Estas modificações técnicas e descontextualizações do filme original submetem os espectadores a experimentações fisiológicas (*monstro-situado*) porque se verifica uma dessincronia entre a velocidade a que os seus corpos executam tarefas e a velocidade a que o filme reproduz tarefas análogas. Segundo Hansen (2004), quando vemos o filme em *slow motion* e sem som, instala-se suspense justamente pelo extenso período de tempo que o filme leva a acontecer. Em *24 Hour Psycho* os gestos adquirem outra magnitude que não a quotidiana – porque o início, o princípio e até a execução de muitos desses gestos escapa à nossa percepção. Curiosamente, os gestos em *24 Hour Psycho* parecem tão relevantes no enquadramento, quanto os restantes objetos imóveis, porque compreendem velocidades próximas – rejeitando o processo diferenciador que o cinema a 24 fps possibilita.

Pela previsibilidade do fotograma seguinte, *24 Hour Psycho* parece procurar os próprios gestos que escapam à captação da câmara, que se encontram entre o intervalo de imagens que não pôde ser preenchido por outras imagens (*monstro-arqueólogo*, *monstro-ficção*). Um aspeto particularmente paradoxal desta obra reside no facto de possibilitar ao espectador um escrutínio da peça original – *Psycho* (1960) – durante dias inteiros e, simultaneamente, concretizar uma monumentalidade tamanha, através da ampliação do espaço entre fotogramas, que faz com que as imagens em si se tornem escapistas e difíceis de reunir na memória (*monstro-situado*; *monstro-outro/excesso*).



Imagem² - Vista da instalação *24 Hour Psycho* de Douglas Gordon



Imagem³ - Vista da instalação *24 Hour Psycho* de Douglas Gordon

Importa, por fim, mencionar que a exibição de *24 Hour Psycho* em contexto de galeria ou de museu, também desafia e questiona o modo como, costumeiramente, se assiste a cinema. Segundo Faucon (2013), quando o cinema é apresentado fora da sala de cinema, a edição dos filmes torna-se co-autoral, dado que a liberdade de circulação do espectador lhe permite interromper e retomar a visualização, mas também selecionar aquilo que vê (*monstro*-có-autónomo/jogador). Os espetadores não são montadores, mas são editores voluntários cuja circulação assume um gesto performativo capaz de reconhecer intervalos e movimentos entre imagens. Com efeito, a presença de outras entidades nas imediações onde o filme se exhibe, encoraja os espetadores a moverem-se e a criar ligações interativas entre conteúdos, afastando-se da narração linear do cinema tradicional. Por consequência, antecipa-se o encontro com novas sugestões de construção de narrativa e de mundo, modeladas pela subjetividade do espectador e pela discursividade das outras entidades com que partilha existência.

24 Hour Psycho corrobora a possibilidade de cinema como *monstro* justamente por, a quatro tempos: constituir uma entidade que escapa a tentativas de reificação e de conhecimento total, questionar o significado de conceitos como *corpo*, *tempo*, *gesto* (entre outros), estabelecer uma interação distintiva com o espectador que assiste cinema e encerrar um excesso de possibilidade na sua abundância de informação, que aponta inevitavelmente para uma revisitação de hábitos perceptivos, intelectuais, existenciais, etc.

Todavia, e na necessidade de pôr fim ao argumento que se tem desenvolvido ao longo deste segmento, é imperativo mencionar um último exemplo que, não só confirma a possibilidade de cinema enquanto *monstro*, como também sublinha as potencialidades do cinema para se expandir modalmente, no seguimento da contaminação decorrente das afetações com outras existências e práticas. Resta-nos, então, atentar a *Exercise (Djibouti)* (2012-), de John Gerrard.

6.2.3 EXERCISE (DJIBOUTI)

Exercise (Djibouti) (2012-) é uma animação onde se assiste a um conjunto de atores a fazer desporto sem parar num ambiente que alude a um deserto. O filme não tem duração pré-estabelecida, uma vez que é gerado por computador em tempo-real. Isto significa que, desde 2012 (data da primeira exibição) até ao presente, o filme foi apresentado várias vezes, durante períodos de tempo diferentes. Importa ainda mencionar que *Exercise (Djibouti)* foi projetado em espaços destinados à exibição de objetos artísticos, nomeadamente galerias e museus.



Imagem 4 - Vista da instalação *Exercise (Djibouti)* de John Gerrard



Imagem 5 - Vista da instalação *Exercise (Djibouti)* de John Gerrard



Imagem 6 - Vista da instalação *Exercise (Djibouti)* de John Gerrard

A condição de *Exercise (Djibouti)* diz respeito às possibilidades de instanciação que o cinema lhe faculta – note-se que a linguagem computacional partilha de capacidades tecnológicas do cinema (nomeadamente a lógica dos fps) e, para mais, são inerentes a *Exercise (Djibouti)* modalidades do cinema como a montagem, o som, a realização e até a dramatização. Contudo, por ser gerado em tempo real, este filme reposiciona o cinema num plano que não mais é devedor de um início, de um fim e da reprodução ou repetição. É impossível apreender ou totalizar *Exercise (Djibouti)*, uma vez que a duração eterna do filme ultrapassa em larga escala a duração da vida de um ser humano. Se nos casos anteriores constatamos a hipótese de início, de fim e de reprodução, em *Exercise (Djibouti)* somos abandonados à geração contínua de cinema.

Se em *24 Hour Psycho*, o fotograma que se segue é previsível, dado que tendo sido filmado, já existe, em oposição, o fotograma que se segue em *Exercise (Djibouti)* constitui uma novidade, porque ainda não existe (*monstro-projétil*). Consequentemente, *Exercise (Djibouti)* releva no cinema a capacitação para um trabalho em direção ao *que pode ser (monstro-ficção)* – neste filme, o tempo, o dia e o treino desportivo nunca param e concorrem para corpos alienígenas (com uma capacidade de resistência e

existência incógnitas), dirigindo o espectador ao questionamento de noções como máquina-natureza, humano-máquina e humano-natureza.

No seguimento desta fuga a concepções de tempo alicerçadas em inícios e fins, quando testemunhamos gestos em *Exercise (Djibouti)*, estes manifestam-se num lugar de tempo que nos é acessível (o presente), mas expõem-nos à memória inacessível de um conteúdo, passado e futuro, não vivido e excessivo, porque desconhecido e até inexistente (*monstro-outro/excesso*). *Exercise (Djibouti)* traz para o cinema um paradoxo abismal pois, embora refém de uma ativação para ser testemunhado, está sempre a ser criado em potência. Se em instâncias anteriores o cinema permitiu que se verificassem irrealidades, absurdos e ficções, em adição, *monstro* que *Exercise (Djibouti)* constitui enquanto cinema, assegura a permanência de um devir alienígena – ao gerar-se continuamente, não pode tornar-se objeto do conhecimento e essa é, segundo a função-monstro, condição da sua existência monstruosa.

Em conclusão, as obras enunciadas neste segmento convocam momentos em que o cinema salta para fora de si mesmo, se modifica (*re-purposing*) e concretiza filmes além dos referenciais que balizam a sua tradição e que o têm mantido refém da indexicalidade e de uma ideia de mimetismo. O que sucede é, afinal, o recurso às condições tecnológicas do cinema para ampliar, rever e renovar as próprias possibilidades do que o cinema pode fazer, em simultâneo com a confirmação da possibilidade de construção de um mundo alternativo a partir deste – realizando cinema-*monstro*.

Este desfecho tem especial interesse para a presente investigação porque, tendo-se verificado *monstro* em personagens literárias, do cinema e no próprio cinema, confirma-se na função-monstro o potencial para verificar *monstro* em diversos formatos e contextos – fundando as bases necessárias para assegurar uma progressão adaptativa dos modos desta função. Porque esboçada a partir do cinema, a função-monstro pode submeter todos os objetos que constituem um mundo à sua verificação. Embora tenhamos dirigido a função sobretudo a personagens de filmes e, em último caso, ao próprio cinema enquanto meio, importa sublinhar que o cinema, pela sua natureza construtora de mundos, torna possível submeter à função-monstro cores, sons, objetos, palavras e tudo o que integra determinado mundo.

Para mais, se Lecomte (2020) encontrou na arquitetura a possibilidade de construção de mundos alternativos, e tendo o mesmo sido confirmado relativamente ao cinema (a partir de *monstro*) então, podemos ver sustentada a convicção de que estão

por desvendar lugares de subversão noutras práticas atuais de determinado mundo. Por sua vez, a possibilidade da construção de novos mundos, amplia as hipóteses de fuga a mundos hegemónicos. Por outro lado, embora não tenhamos conseguido assegurar que *monstro* verificado pela função-monstro concorre sempre para “mundos melhores” (Reed,2020), podemos afirmar que quanto maior a expressividade numérica de *monstro*, mais frágeis se tornarão as conjeturas que dão lugar à permanência de discursos universalistas.

Por último, é necessário voltar a reconhecer que a função-monstro é um projeto continuado, cujos obstáculos não só motivam a sua atualização, como também tornam visível a necessidade da manutenção da função como entidade perpetuamente sujeita ao fracasso. Se a aplicação da função-monstro verificasse sucessivamente *monstro*, sem que surgissem novas perguntas, então poderíamos estar certos tanto do seu carácter vitorioso, como totalizante. A função-monstro e *monstro* terão de ser sempre conteúdos provisórios de determinado mundo, para não se deixarem reificar – e, justamente por exigirem constante revisitação e atualização, são falíveis. Consequentemente, para que *monstro* seja agente subversivo, está implicada a sua metamorfose, a sua fuga e a sua derrota. E, na possibilidade iminente de não verificarmos *monstro* em lado algum, podemos sempre lembrar que está em nós o primeiro e o último lugar para concretizar *monstro*.

REFERÊNCIAS E FONTES

BIBLIOGRAFIA

Baudrillard, J. (1993). *The Transparency of Evil – Essays on Extreme Phenomena*. Londres, Reino Unido: Verso.

Bazin, A. (2005). *What is Cinema?.* Califórnia, EUA: University of California Press

Beckett, S. (1961). "DANTE... BRUNO. VICO... JOYCE" In S., Beckett, M., Brion, F., Budgen, S., Gilbert, E., Jolas, V., Llonca, ... Williams, W. C. (Eds) *Our Exagmination Round His Factification For Incamination Of Work In Progress*, (pp. 5 – 13). Londres, Reino Unido: Faber and Faber Limited.

Bourriaud, N. (2005). *Postproduction - Culture As Screenplay: How Art Reprograms The World*. Nova Iorque, EUA: Lukas & Sternberg.

Braidotti, R. (2013). *The Posthuman*. Cambridge, Reino Unido: Polity Press.

Braidotti, R. (2019). *Posthuman Knowledge*. Cambridge, Reino Unido: Polity Press.

Cuboniks, L. & Society, A. (2022). *New Vectors from Xenofeminism*. Zineseminar, 1. Retirado de < <http://www.zineseminar.com>>.

De La Cadena M. & Blaser, M. (2018). *A world of many worlds*. Londres e Durham, Reino Unido: Duke University Press.

Declos, A. (2019). *Goodman's Many Worlds*. *Journal for the History of Analytical Philosophy* 7(6), 1-25.

DeLanda, M. (2011). *Philosophy and Simulation - The Emergence of Synthetic Reason*. Londres e Nova Iorque: Continuum.

Faucon, T. (2013). *Video Instalations as experiences in montage*. In J., Noordegraaf, G., S., Cosetta, B., Le Maitrê & V. Hediger (Eds.), *Preserving and Exhibiting Media Art – Challenges and Perspectives*, (pp. 362-365). Amesterdão, Países Baixos: Amsterdam University Press.

Federici, S. (2020). *Calibã e a Bruxa – as mulheres, o corpo e a acumulação original*. Lisboa, Portugal: Orfeu Negro.

Ferreira Da Silva, D. (2019). Sobre diferença sem separabilidade. *Jornal 12ª Bienal do Mercosul*, 14-25.

Fisher, M. (2016). *The Weird And The Eerie*. Londres, Reino Unido: Repeater Books

Frigg, R. & Nguyen, J. (2017). Of Barrels and Pipes: Representation-As in Art and Science. In O., Bueno, G., Darby, S., French & D., Rickles (Eds.), *Thinking about Science, Reflecting on Art: Bringing Aesthetics and Philosophy of Science Together*, (pp. 41-61) Londres, Reino Unido: Routledge.

Gil, J. (2006). *Monstros*. Lisboa, Portugal: Relógio D'Água Editores.

Goodman, N. (1978). *Ways Of Worldmaking*. The Harvester Press

Hansen, M. (2004). The Time of Affect, or Bearing Witness to Life. *Critical Inquiry*, 30(3, Spring), 584-626.

Happe, E. K., Johnson, J. & Levina, M. (2018). *Biopolitics: Medicine, Technoscience, and Health in the 21st Century*. Nova Iorque, EUA: New York University Press.

Haraway, D. (2004). *The Haraway Reader*. Londres, Reino Unido: Routledge

Latour, B. (2012). Love Your Monsters - Why We Must Care for Our Technologies As We Do Our Children. *Breakthrough Journal*, 2. Retirado de < <https://thebreakthrough.org>>

Lecomte, J. (2020). Can the Possible Exist in Physical Form? On Architectural Projectiles, Computation, and Worldbuilding. In A, Beech, R, Mackay, & Wiltgen, J (Eds.), *Construction Site for Possible Worlds*, (pp. 142-164). Falmouth, Reino Unido: Urbanomic.

Litvintseva, S. & Wagner, B. (2021). Monster as Medium: Experiments in Perception in Early Modern Science and Film. *e-flux journal*. 116. Retirado de <<https://www.e-flux.com/journal/>>

Longo, A. (2020). Escaping the Network. *Open Philosophy*, 3, 175-186.

Navarro, T. & Hester, H. (2019). Helen Hester: "Biology is not destiny, it can be technologically transformed". *Centre de Cultura Contemporània de Barcelona's digital magazine, CCB-Interviews*. Retirado de < <https://lab.cccb.org>>.

Negarestani, R. (2011). The Gallows-Horse, *Weird Fiction Review*. Retirado de <<https://weirdfictionreview.com>>

Negarestani, R. (2018, fevereiro, 22). Toy Philosophy Universes (part 2) [post em blog]. Retirado de [<https://toyphilosophy.com/2018/02/22/toy-philosophy-universes-part-2/>]

Andrés, I. & Braidotti, R. (2019). Rosi Braidotti: “What is necessary is a radical transformation, following the bases of feminism, anti-racism and anti-fascism”. *Centre de Cultura Contemporània de Barcelona’s digital magazine, CCB-Interviews*, Retirado de <<https://lab.cccb.org>>.

Neves Marques, P. (2016). How Many Natures Can Nature Nurture? The Human, Multinaturalism and Variation. In A. SEPAHVAND et al. (Ed.), *Elemental Propositions*, Beirut: Sursock Museum. Retirado de <<http://pedronevesmarques.com>>.

Nowell-Smith, G. (2017). *The History Of Cinema – a Very Short Introduction*. Nova Iorque, EUA: Oxford University Press

Parisi, L. (2004). *Abstract Sex: Philosophy, Bio-technology and the Mutations of Desire*. Londres, Reino Unido: Continuum.

Reed, P. & Bawa-Cavia, A. (2020). Site as Procedure as Interaction. In A. Beech, R. Mackay, & Wiltgen, J (Eds.), *Construction Site for Possible Worlds*, (pp. 82-96). Falmouth, Reino Unido: Urbanomic.

Reed, P. (2012). Co-autonomous Ethics and the Production of Misunderstanding. *Fillip Magazine*, 16(Spring) Retirado de <<https://fillip.ca>>

Reed, P. (2014) Diagramming the Common. Aula apresentada em KunstAllmend (Artistic Commons) Symposium at Dampfzentrale, Berna, Retirado de <<https://aestheticmanagement.com>>

Reed, P. (2019). Freedom and Fiction. *Glass Bead, Site 2. Dark Room: Somatic Reason and Synthetic Eros, Chart 1*, Retirado de <<https://www.glass-bead.org>>

Tucherman, I. (2012). *Breve História do Corpo e de Seus Monstros*. Lisboa, Portugal: Nova Veja.

Zalamea, F. (2021). Mathematical, Artistic and Literary Traces in Reason/Heart (Razón/Co-razón) Transitions. *Theoria*, 87(4), 885-896.

FILMOGRAFIA

Zwinger, L. (1992). Blood Relations: Feminist Theory Meets the Uncanny Alien Bug Mother. *Hypatia*, 7(2), 74-90

Chómon, S. (Diretor). (1908). *The Frog* [filme]. França: Pathé Frères

Cronenberg, D. (Diretor e Produtor). (1996). *Crash* [filme]. Reino Unido: Recorded Picture Company e Canadá: Canadian companies Alliance Communications Corporation, The Movie Network, Telefilm Canada.

Reymond, J. (Produtor), Ducournau, J. (Diretora). (2021). *Titane* [filme]. França: Diaphana Distribution e Bélgica: O'Brother Distribution

Héroux, C., David, P. & Solnicki, V. (Produtores), Cronenberg, D. (Diretor). (1983). *Videodrome* [filme]. Universal Pictures

Kacobs, K. (Diretor). (2006). *Capitalism: Child Labor* [filme]. Estados Unidos da América

Seymour, M. (Produtor), & Scott, R. (Director). (1979). *Alien, o oitavo passageiro* [filme]. Estados Unidos: Twentieth Century Fox

VÍDEOS

Museu Fridericianum [Fridericianum]. (2014). 6 Symposium: Speculations on Anonymous Materials – Reza Negarestani [ficheiro de vídeo]. Retirado de < <https://www.youtube.com/watch?v=Fg0IMebGt9I>>.

Harvard Graduate School of Design [Harvard GSD]. (2019). Rosi Braidotti, "Posthuman Knowledge" [ficheiro de vídeo]. Retirado de <https://www.youtube.com/watch?v=0CewnVzOg5w&ab_channel=HarvardGSD>

INSTALAÇÕES DE VÍDEO

Gordon, D (Director & Producer). (1993). *24 Hour Psycho* [instalação de vídeo]. Reino Unido

Gerrard, J. (2012). Exercise (Djibouti) [instalação de vídeo]. Kunsthalle Darmstadt, Alemanha

FONTES DE IMAGENS E ESQUEMAS

i/ 1. <https://weirdfictionreview.com/2011/12/the-gallows-horse/>

i/ 2. <https://www.cbc.ca/news2/tiff2010/2010/09/douglas-gordons-stunning-24-hour-psycho-update-screens-at-tiffs-lightbox.html>

i/ 3. <https://artsandculture.google.com/asset/24-hour-psycho-douglas-gordon/2wHgmst8vaePqA>

i/ 4. <http://www.johngerrard.net/exercise-djibouti.html>

i/ 5. <http://www.johngerrard.net/exercise-djibouti.html>

i/ 6. <http://www.johngerrard.net/exercise-djibouti.html>

e/ 9. <https://www.glass-bead.org>

