



**UNIVERSIDADE DE CAXIAS DO SUL  
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LETRAS**

**Gilberto Broilo Neto**

*FUN DESIGN* E A CULTURA DO GÓTICO:  
UMA LEITURA OBTUSA DE ARTEFATOS CULTURAIS PELO VIÉS DA COGNIÇÃO

**Caxias do Sul  
2021**



**UNIVERSIDADE DE CAXIAS DO SUL  
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LETRAS**

**Gilberto Broilo Neto**

*FUN DESIGN* E A CULTURA DO GÓTICO:  
UMA LEITURA OBTUSA DE ARTEFATOS CULTURAIS PELO VIÉS DA COGNIÇÃO

Tese de Doutorado apresentada como requisito  
para obtenção do título de doutor em Letras, em  
associação ampla UCS/UniRitter.  
Orientador: Prof. Dr. Márcio Miranda Alves

**Caxias do Sul  
2021**

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)  
Universidade de Caxias do Sul  
Sistema de Bibliotecas UCS - Processamento Técnico

B866f Broilo Neto, Gilberto

Fun design e a cultura do gótico [recurso eletrônico] : uma leitura obtusa de artefatos culturais pelo viés da cognição / Gilberto Broilo Neto. – 2021.  
Dados eletrônicos.

Tese (Doutorado) - Universidade de Caxias do Sul em associação ampla UniRitter, Programa de Pós-Graduação em Letras, 2021.

Orientação: Márcio Miranda Alves.

Modo de acesso: World Wide Web

Disponível em: <https://repositorio.ucs.br>

1. Cultura gótica (Subcultura). 2. Design. 3. Semiótica. 4. Arte gótica. I. Alves, Márcio Miranda, orient. II. Título.

CDU 2. ed.: 008:7.033.5

Catalogação na fonte elaborada pela(o) bibliotecária(o)  
Ana Guimarães Pereira - CRB 10/1460

*FUN DESIGN E A CULTURA DO GÓTICO: UMA LEITURA OBTUSA DE  
ARTEFATOS CULTURAIS PELO VIÉS DA COGNIÇÃO*

Gilberto Broilo Neto

Tese de Doutorado submetida à Banca Examinadora designada pelo Colegiado do Programa de Doutorado em Letras – Associação Ampla UCS/Uniritter, como parte dos requisitos necessários para a obtenção do título de Doutor em Letras, Área de Concentração: Leitura e Linguagens. Linha de Pesquisa: Leitura e Processos Culturais.

Caxias do Sul, 9 de agosto de 2021.

Banca Examinadora:

Participação via videoconferência  
Dr. Márcio Miranda Alves  
Universidade de Caxias do Sul

Participação via videoconferência  
Dr. Claudio Vescia Zanini  
Universidade Federal do Rio Grande do Sul

Participação via videoconferência  
Dr. Daniel Conte  
Universidade Feevale

Participação via videoconferência  
Dra. Flávia Brocchetto Ramos  
Universidade de Caxias do Sul

Participação via videoconferência  
Dr. Felipe Maciel Xavier Diniz  
Centro Universitário Ritter dos Reis

Participação via videoconferência  
Dra. Paula Cristina Visoná  
Universidade do Vale do Rio dos Sinos

Dedico este trabalho a todas as pessoas que contribuíram com auxílio, espera e paciência para a sua realização.

## AGRADECIMENTOS

Meus agradecimentos vão, primeiramente, ao meu orientador, Professor Dr. Márcio Miranda Alves, por ter aceitado o desafio desta investigação e a mantido fiel ao primeiro projeto de pesquisa, por toda orientação, dedicação, comprometimento e zelo.

Agradeço, também, aos docentes do Programa de Doutorado em Letras, em especial aos que acreditaram neste trabalho desde o início.

À antiga coordenadora e orientadora, Professora Dra. Heloisa Pedroso de Moraes Feltes, pela luz que guiou o início desta pesquisa.

Aos professores da banca examinadora, pelos ricos apontamentos e sugestões.

Aos meus colegas da turma 12, que, mesmo em meio a tanto trabalho, mostraram-se amigos e bons ouvintes.

À minha diretora e reitora da Uniftec, Débora Frizzo, pelo entendimento, incentivo e paciência durante todo o período de estudo.

À minha família, colegas de trabalho, estudantes e amigos, que, além de emprestarem seus ouvidos, apreciaram a proposta desta investigação tanto quanto eu. Muito obrigado.

À Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), pelo subsídio financeiro que permitiu a minha jornada de doutorado ser possível.

*A partir de palavras, imagens e artefatos, a sociedade humana criou um mundo de enorme complexidade.*

**Vilém Flusser**

## RESUMO

Esta tese trata da relação teórica entre as áreas do *design*, semiologia, leitura e cultura do gótico. No que toca ao *design*, discutem-se a materialização de construtos identitários e a *performance* de usabilidade por conta de uma relação emocional e cognitiva (BAUDRILLARD, 2015; BONSIPE, 2015; FLUSSER, 2007; LIPOVETSKY, 2009; MILLER, 2013; NORMAN, 2008); à semiologia, discutem-se os processos de atribuição de sentido nos atos de leitura simbólica, da qualidade do óbvio, e, também, de leitura obtusa, que corroboram a individualização da interpretação polissêmica de narrativas fílmicas (BARTHES, 1990; CERTEAU, 2014; DELEUZE, 2015; FREUD, 2015; LACAN, 2014); à cultura do gótico, na qual se categorizam os quatorze filmes analisados, tratam-se as qualidades do profano, da sensualidade e da sobrenaturalidade a partir das criaturas fantásticas de terror, que são em alguma medida caricatas e bárbaras (BADDELEY, 2005; BAKHTIN, 1993; CARROLL, 1999; KAYSER, 1964; METZ, 2014; PROHÁSZKOVÁ, 2012). A fim de solucionar o problema desta pesquisa, que reside no questionamento sobre a forma como a significação do *fun* é atribuída à cultura material gótica a partir da leitura obtusa do *design*, tem-se por objetivo geral investigar como ocorre esse processo de atribuição de sentido de comicidade aos artefatos culturais da cultura do gótico por meio de leitura imagética pela estética material das criaturas fílmicas. Para essa averiguação, os objetivos específicos, que são conceptualizar a área do *design* e da cultura material no que tange à relação entre a *performance* do usuário e o objeto; tratar da teoria da semiologia como um método de leitura obtusa de artefatos culturais góticos; caracterizar a cultura do gótico e sua relação com a arte; discutir por meio da semiologia o processo de significação do *fun* em artefatos culturais góticos de 14 criaturas fílmicas; aproximar a teoria do *fun design* às considerações finais desta pesquisa, contemplam o arcabouço de teoria e método desta tese. Entendendo que a cultura do gótico motivou diversas produções fílmicas, sobretudo entre os anos de 1970 e 1990, o *corpus* desta pesquisa é, portanto, composto por quatorze personagens desse gênero: “Ash” Ashley J. Williams, do filme *Uma Noite Alucinante: A Morte do Demônio* (1981); Beetlejuice, do filme *Os Fantasmas se Divertem* (1988); “Chucky” Charles Lee Ray, do filme *Brinquedo Assassino* (1988); Eric Draven, do filme *O Corvo* (1994); “Freddy” Frederick Charles Krueger, do filme *A Hora do Pesadelo* (1984); Jason Voorhees, do filme *Sexta-Feira 13* (1980); John Daniel Edward “Jack” Torrance, do filme *O Iluminado* (1980); Michael Audrey Myers, do filme *Halloween: A Noite do Terror* (1978); Pazuzu, do filme *O Exorcista* (1973); Pennywise, do filme *It: Uma Obra-Prima do Medo* (1990); Pinhead, do filme *Hellraiser: Renascido do Inferno* (1987); Slimer, do filme *Os Caça-Fantasmas* (1984); Thing T. Thing, do filme *A Família Addams* (1991), e Zombie, do filme *Despertar dos Mortos* (1978), que são discutidos em sua materialidade pela teoria do *fun design* (BLYTHE et al., 2004; BAKHTIN, 1993; GRUNER, 1997; VANDAELE, 1996). Conclui-se que o valor de *fun* pode ser gerado por incongruência ou superioridade, que são mecanismos potenciais do riso identificados nesses personagens malignos, por meio da leitura de obtusão.

Palavras-chave: artefato cultural; *fun design*; gótico; humor; leitura; semiologia.

## ABSTRACT

This thesis is about the theoretical relation among the areas of design, semiology, reading and the gothic culture. In which concerns the design area, it is discussed the materialization of identity constructs and the usability performances in terms of emotion and cognition (BAUDRILLARD, 2015; BONSIPE, 2015; FLUSSER, 2007; LIPOVETSKY, 2009; MILLER, 2013; NORMAN, 2008); semiology, it is said to have processes of meaning construction in the symbolic reading acts, concerning the quality of the obviousness, and obtuse reading, too, that lead to an individualized polysemic interpretation of filmic narratives (BARTHES, 1990; CERTEAU, 2014; DELEUZE, 2015; FREUD, 2015; LACAN, 2014); the gothic culture, in which are categorized the fourteen films here discussed, it is written about the profane, sensuality and supernatural qualities based on fantastic creatures of the horror movement, which are caricatures and barbarian stereotypes (BADDELEY, 2005; BAKHTIN, 1993; CARROLL, 1999; KAYSER, 1964; METZ, 2014; PROHÁSZKOVÁ, 2012). In order to solve the problem of this research, which resides in the question about the way the signification of fun is attributed to the materialized gothic culture through the obtuse reading of design, the general objective is to investigate how it occurs these imagetic and aesthetics reading processes of the humorous quality in the cultural artifacts of the gothic culture and its filmic creatures. For that, the specific objectives, which are to conceptualize the area of design and material culture in relation to the performance of the user and the daily objects; present the theory of semiology as a method of obtuse reading gothic material culture; characterize the gothic culture and its relation to art; discuss the process of signification of fun in fourteen filmic creatures that are part of the gothic repertoire; bring up the theory of fun design to the final discussion of this research, contemplate both the theoretical background and method of analysis of this thesis. Understanding that the gothic culture motivated many filmic productions, especially between the years of 1970 and 1990, the corpus of this research is composed by characters of this genre: “Ash” Ashley J. Williams, from *The Evil Dead* (1981); Beetlejuice, from *Beetlejuice* (1988); “Chucky” Charles Lee Ray, from *Child’s Play* (1988); Eric Draven, from *The Crow* (1994); “Freddy” Frederick Charles Krueger, from *A Nightmare on Elm Street* (1984); Jason Voorhees, from *Friday the 13<sup>th</sup>* (1980); John Daniel Edward “Jack” Torrance, from *The Shining* (1980); Michael Audrey Myers, from *Halloween* (1978); Pazuzu, from *The Exorcist* (1973); Pennywise, from *It* (1990); Pinhead, from *Hellraiser* (1987); Slimmer, from *Ghostbusters* (1984); Thing T. Thing, from *The Addams Family* (1991) and Zombie, from *Dawn of the Dead* (1978), which are discussed in their materiality, based on the theory of fun design (BLYTHE et al., 2004; BAKHTIN, 1993; GRUNER, 1997; VANDAELE, 1996). It is concluded that the concept of fun can be generated by incongruence and superiority, which are potential mechanisms of laughter identified in these maleficent characters, through obtusion reading, as we can see in the chapter of humor meaning presentation of the horror materialization.

Keywords: cultural artifact; fun design; gothic; humour; reading; semiology.

## LISTA DE FIGURAS

- Figura 01 – “Ash” Ashley J. Williams – *Uma Noite Alucinante: A Morte do Demônio* (1981)  
Figura 02 – “Ash” Ashley J. Williams – *Toy*  
Figura 03 – Beetlejuice – *Os Fantasmas se Divertem* (1988)  
Figura 04 – Beetlejuice – *Toy*  
Figura 05 – “Chucky” Charles Lee Ray – *Brinquedo Assassino* (1988)  
Figura 06 – “Chucky” Charles Lee Ray – *Toy*  
Figura 07 – Eric Draven – *O Corvo* (1994)  
Figura 08 – Eric Draven – *Toy*  
Figura 09 – “Freddy” Frederick Charles Krueger – *A Hora do Pesadelo* (1984)  
Figura 10 – “Freddy” Frederick Charles Krueger – *Toy*  
Figura 11 – Jason Voorhees – *Sexta-Feira 13* (1980)  
Figura 12 – Jason Voorhees – *Toy*  
Figura 13 – John Daniel Edward “Jack” Torrance – *O Iluminado* (1980)  
Figura 14 – John Daniel Edward “Jack” Torrance – *Toy*  
Figura 15 – Michael Audrey Myers – *Halloween: A Noite do Terror* (1978)  
Figura 16 – Michael Audrey Myers – *Toy*  
Figura 17 – Pazuzu – *O Exorcista* (1973)  
Figura 18 – Pazuzu – *Toy*  
Figura 19 – Pennywise – *It: Uma Obra-Prima do Medo* (1990)  
Figura 20 – Pennywise – *Toy*  
Figura 21 – Pinhead – *Hellraiser: Renascido do Inferno* (1987)  
Figura 22 – Pinhead – *Toy*  
Figura 23 – Slimer – *Os Caça-Fantasmas* (1984)  
Figura 24 – Slimer – *Toy*  
Figura 25 – Thing T. Thing – *A Família Addams* (1991)  
Figura 26 – Thing T. Thing – *Toy*  
Figura 27 – Zombie – *Despertar dos Mortos* (1978)  
Figura 28 – Zombie – *Toy*

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO .....</b>	<b>11</b>
<b>2 DESIGN E CULTURA MATERIAL.....</b>	<b>18</b>
<b>3 MÉTODO: SEMIOLOGIA E LEITURA SÍGNICA.....</b>	<b>48</b>
<b>4 LEITURA DE FUN E CULTURA DO GÓTICO .....</b>	<b>74</b>
4.1 RELAÇÕES DO DESIGN E DA SEMIOLOGIA PARA O CONCEITO DE FUN .....	74
4.2 IDENTIDADE GÓTICA E SUA REPRESENTAÇÃO NA ARTE .....	85
<b>5 FUN DESIGN: APRESENTAÇÃO E ANÁLISE DO CORPUS.....</b>	<b>101</b>
5.1 “ASH” ASHLEY J. WILLIAMS – <i>UMA NOITE ALUCINANTE: A MORTE DO DEMÔNIO</i> (1981) .....	102
5.2 BEETLEJUICE – <i>OS FANTASMAS SE DIVERTEM</i> (1988).....	104
5.3 “CHUCKY” CHARLES LEE RAY – <i>BRINQUEDO ASSASSINO</i> (1988).....	106
5.4 ERIC DRAVEN – <i>O CORVO</i> (1994) .....	108
5.5 “FREDDY” FREDERICK CHARLES KRUEGER – <i>A HORA DO PESADELO</i> (1984).....	109
5.6 JASON VOORHEES – <i>SEXTA-FEIRA 13</i> (1980) .....	112
5.7 JOHN DANIEL EDWARD “JACK” TORRANCE – <i>O ILUMINADO</i> (1980).....	114
5.8 MICHAEL AUDREY MYERS – <i>HALLOWEEN: A NOITE DO TERROR</i> (1978).....	116
5.9 PAZUZU – <i>O EXORCISTA</i> (1973).....	118
5.10 PENNYWISE – <i>IT: UMA OBRA-PRIMA DO MEDO</i> (1990) .....	120
5.11 PINHEAD – <i>HELLRAISER: RENASCIDO DO INFERNO</i> (1987) .....	123
5.12 SLIMER – <i>OS CAÇA-FANTASMAS</i> (1984) .....	125
5.13 THING T. THING – <i>A FAMÍLIA ADDAMS</i> (1991) .....	127
5.14 ZOMBIE – <i>DESPERTAR DOS MORTOS</i> (1978) .....	129
5.15 SIGNIFICAÇÃO DO HUMOR NA MATERIALIZAÇÃO DO TERROR.....	131
<b>6 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>152</b>
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....</b>	<b>157</b>
<b>REFERÊNCIAS FÍLMICAS .....</b>	<b>166</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Altamente explorado desde os anos de 1950, o humor no terror gerou muitas produções de entretenimento como histórias em quadrinhos e séries televisivas preto e brancas, como *A Família Addams*, fortemente abraçada pela cultura *pop*. A estratégia de comicidade provocada pelo gótico nessas produções culturais apresenta temas sobre loucura e profanação. A essência do gótico permitia, inclusive, uma aproximação com práticas ocultas na mesma intensidade que as produções românticas. Isso levou, juntamente ao movimento da Nova Era, em 1960, a busca por religiões pagãs servindo de protesto à sociedade. Baddeley (2005), assim, refere-se às produções filmicas góticas, como *Halloween: A Noite do Terror* (1978), *Sexta-Feira 13* (1980) e *A Hora do Pesadelo* (1984), como sendo “comédias pastelão”, afirmando que o terror foi tão hiperbolizado que se elevou ao nível de caricatura, perdendo a essência tradicional do gótico.

O movimento gótico, portanto, traz uma narrativa além de folclórica e oposta à arte sacra, um perfil identitário estereotipado, passível de geração do risível. Ao desconsiderar a cadeia de valores religiosos, o grotesco explicita a ideologia da sexualidade livre, das práticas ocultas, censuradas e pecaminosas. Os grandes referenciais estilísticos desse gênero passeavam por temas de pobreza, bestialidade e rebeldia, em oposição à imponência vitoriana, que é extravagante. Kayser (1964) olha a estética do gótico apenas por um viés literário, pelo qual a narrativa do terror provoca medo e riso, revelando o hiato entre o real e o sinistro. O riso, dessa forma, é resultado das provocações emocionais causadas pelo oculto, mesmo porque, “é do abismo [que] surgem os animais do apocalipse, demônios irrompem na vida cotidiana” (KAISER, 1964, p. 159). É o estilo artístico do que é louco, extravagante e irreal, que são elementos passíveis de motivar humor.

A produção cultural do grotesco à luz da cultura popular, como as diversas obras carnavalescas renascentistas, evidencia padrões de comportamento sociocultural. A sociedade acaba sendo narrada a partir do gótico como um riso por causa de elementos satíricos, irônicos ou sarcásticos (BAKHTIN, 1993). Essa provocação ocorre a partir de “imagens ligadas ao baixo corporal, à abundância, ao exagero, à coletividade e à monstruosidade”, que são referenciais caricaturados e irrealis (SANTOS, 2009, p. 143). Nesse âmbito, não encontramos nenhuma produção acadêmica que analisasse a significação do cômico a lume do *design*, em artefatos culturais do movimento gótico a partir de personagens de filmes de terror produzidos entre as décadas de 1970 e 1990. Isso nos leva a entender que há grande relevância de estudo desse gênero pelo arcabouço das teorias do *design*, processos de leitura e *fun*. Os estudos encontrados indicam interesse por essas áreas, mas desvinculadas. Os estudos do movimento desse

microgrupo social dos góticos residem nas áreas da literatura e do cinema (BADDELEY, 2005; BAKHTIN, 1993; CARROLL, 1987; METZ, 2014); o *design* corrobora estudos de leitura da materialidade (BONSIEPE, 2011; LIPOVESTKY, 2009; MILLER, 2013; NORMAN, 2008); a leitura pelo olhar da semiologia, que estrutura os processos interpretativos por meio de significação (BARTHES, 1990; DELEUZE, 2015; LACAN, 2014); e os estudos de humor se orientam para o aspecto da cognição ou dos mecanismos geradores de comicidade (GRUNER, 1997; KAYSER, 1964; VANDAELE, 1996; WRIGHT, 1875).

Surge, portanto, o problema desta tese, que reside em discutir de que forma a significação de *fun* é atribuída à cultura material gótica a partir da leitura obtusa do *design*. Tem-se, para isso, como objetivo geral investigar o modo como ocorre o processo de significação de *fun* em artefatos culturais da cultura do gótico a partir dessa significação de obtusão de criaturas filmicas no *design*. Já os objetivos específicos são: conceptualizar a área do *design* e da cultura material no que tange à relação entre a *performance* do usuário e o objeto; tratar da teoria da semiologia como um método de leitura obtusa de artefatos culturais góticos; caracterizar a cultura do gótico e sua relação com a arte; discutir por meio da semiologia o processo de significação do *fun* em artefatos culturais góticos de 14 criaturas filmicas; aproximar a teoria do *fun design* às considerações finais desta pesquisa. A discussão dessa teoria recente a partir do construto identitário hiperbolizado do terror se caracteriza, então, como sendo o tema desta investigação.

A motivação para esta pesquisa se deu pela afirmação de que a significação de *fun* em artefatos culturais de terror é dada a partir dos processos de leitura obtusa e atribuição de sentidos que vêm de um repertório intelectual individual e não apenas dos construtos de símbolo e cultura (BOURDIEU, 2015; CERTEAU, 2014; FOUCAULT, 2019; LACAN, 2014). Os mecanismos potenciais de geração de humor, nesse contexto, acontecem por meio de uma análise do perfil psicoemocional de cada criatura, referindo-se à entidade como um simulacro, como também por sua qualidade sobrenatural, constitutiva de aspectos caricatos. O método desta pesquisa, então, reside na teoria da área da semiologia, proposta por Barthes (1990), que consiste em processos de estudo da linguagem imagética e atribuição de sentidos não somente em atos comunicativos, conforme entende a área da linguística, como também em artefatos culturais e produções filmicas (DELEUZE, 2015; METZ, 2014). Para isso, este estudo tem por objeto investigativo quatorze personagens de filmes góticos, que categorizamos como monstros, conforme a abordagem de Amaral (2019), Carroll (1987) e Prohászková (2012).

Embora tratemos extensamente da teoria de semiologia a partir de seu espalhamento nas áreas da linguística (SAUSSURE, 2006; JAKOBSON, 1970) e da psicanálise (FREUD, 2013;

LACAN, 2014), na intenção de aproximar à área do *design* o repertório da linguagem e o processo de leitura imagética, a leitura conotada e obtusa é a estratégia teórica que utilizamos para identificar os mecanismos culturais e narrativos das criaturas do gótico geradores de humor. É no ato de significação que se percebe a leitura do risível no espaço do profano. Não é somente na apresentação óbvia da narrativa de terror, mas também nos construtos identitários e referenciais simbólicos e ocultos que o filme propõe por sua ilustração e, neste caso, materialização dos seres subversíveis, que toca o *design*.

Em se tratando da cognição, embora esta tese não estude primariamente os conceitos e aplicabilidades da cognição, como as áreas da semântica cognitiva ou a psicolinguística, faz-se necessária a consideração de que o entendimento do aporte cognitivo para a semiotização do humor perpassa a materialidade dos artefatos culturais, logo, aproxima-se do *design*; é verificada, também, nos processos de leitura obtusa porque media a atribuição de sentidos aos objetos de terror a partir de aspectos ideológicos ou psicológicos; e reside na geração de comicidade por ser aparato cerebral e de associação sináptica, sobretudo, nos mecanismos de superioridade e incongruência que, aqui, são verificáveis.

O *corpus* desta pesquisa, portanto, é composto de quatorze monstros de produções fílmicas góticas dos anos de 1970, 1980 e 1990, que são: “Ash” Ashley J. Williams, do filme *Uma Noite Alucinante: A Morte do Demônio* (1981); Beetlejuice, do filme *Os Fantasmas se Divertem* (1988); “Chucky” Charles Lee Ray, do filme *Brinquedo Assassino* (1988); Eric Draven, do filme *O Corvo* (1994); “Freddy” Frederick Charles Krueger, do filme *A Hora do Pesadelo* (1984); Jason Voorhees, do filme *Sexta-Feira 13* (1980); John Daniel Edward “Jack” Torrance, do filme *O Iluminado* (1980); Michael Audrey Myers, do filme *Halloween: A Noite do Terror* (1978); Pazuzu, do filme *O Exorcista* (1973); Pennywise, do filme *It: Uma Obra-Prima do Medo* (1990); Pinhead, do filme *Hellraiser: Renascido do Inferno* (1987); Slimer, do filme *Os Caça-Fantasmas* (1984); Thing T. Thing, do filme *A Família Addams* (1991) e Zombie, do filme *Despertar dos Mortos* (1978). São analisados, também, os bonecos desses monstros produzidos pela empresa estadunidense Mezco<sup>1</sup>.

Os anos de 1970, 1980 e 1990 foram caracterizados como a grande produção fílmica do gótico, principalmente por conta da tendência da celebração da morte, do desaparecimento dos costumes socioculturais tradicionais e sacros, além do interesse pelo macabro e pelo

---

<sup>1</sup> As imagens deste *corpus* foram extraídas do banco de imagens do Google e do site de bonecos fílmicos Mezco, disponível em: <<https://www.mezcotoyz.com/>>. Acesso em: 10 jan. 2020. Embora todos os *toys* escolhidos façam parte do construto identitário gótico, possuem estéticas plurais motivadas pela produção narrativa dos filmes. Alguns, como Eric Draven ou Jack Torrance, por exemplo, em sua materialidade evidenciam o caráter sombrio do terror, no entanto, como no caso de Beetlejuice ou Slimer, por meio de desconstrução, apresentam estética comédica, afastando-se do aspecto puramente maléfico.

sobrenatural, como defende Baddeley (2005). Considerando a inexistente produção acadêmica do estudo do gótico pela teorização do *design* e, sobretudo, à luz da teoria da semiologia no que se refere à geração de comicidade, esta tese analisa a leitura obtusa do gótico. Conforme Barthes (1990), há três níveis de leitura conotativa, que são o informativo, o simbólico, que é da qualidade do óbvio, e o obtuso, que motiva a produção individual de sentidos sustentada pelo repertório de experiência do sujeito. A cultura material, que é a área da antropologia que olha para os objetos do cotidiano e para os artefatos culturais, trata dos diversos usos dos utensílios do dia a dia, assim como suas diversas funções, que refletem a individualidade e identidades culturais definidas por grupos espontâneos (MILLER, 2013). No que tange ao *design*, na contemporaneidade, os projetos estruturam a *performance* de uso de artefatos, como mencionam Bonsiepe (2015), Cardoso (2016), Turner (1987), dentre outros.

No que se refere à Academia, como defende Cardoso (2016), a relevância do *design* se dá pela necessidade de projetos que pensem a experiência do usuário. A diversidade social, a aproximação com as artes, a tecnologia, a engenharia, a linguística, e outras, amplificam os processos criativos. Marcuschi (2003) assevera que as nossas vivências são norteadas por modelos sociais e que o processo de significação não se dá somente nos atos culturais, mas também por processos cognitivos. Para o autor, a cultura, a sociedade e a cognição são estruturas fundamentais para a formalização do pensar e de como entendemos o mundo. Flusser (2007) olha para o significado a partir de processos de decodificação do artefato cultural. Isso justifica, também, a tessitura teórica desta tese, que hibridiza o *design*, que contempla a materialidade e a significação do *corpus*; a semiologia, que corrobora a leitura imagética e os atos da cultura gótica; o movimento gótico, que é uma minoria sociocultural cujo surgimento possui voz de contracultura, manifestando oposição a muitas regras impostas pelas Instituições Totais<sup>2</sup>; e o cinema, que pincela o olhar da imagem e do movimento na construção dos sentidos da narrativa.

A significação, portanto, dá-se por referenciais coletivos que geram discursos recriadores da realidade. Entretanto, a realidade não é limitada, é lida através de referenciais individuais, mediada por leituras do mundo, que são processos cognitivos que tocam o campo do simbólico e da obtusão. Como defende Marcuschi (2003), é impossível não inferir enquanto são feitas significações, afinal a experiência é um dos fatores que definem o significado. A *performance*, então, motiva referenciais criativos e inovadores, que são tratados a partir do *design* por meio de estudos da adaptabilidade humana. Harvey (2013) afirma que a estética da

---

<sup>2</sup> Goffman (1961) define as instituições totais entidades civilizadoras da sociedade, cujas regras modelam o pensamento sociocultural, político e religioso de uma nação. É o caso da Igreja, do sistema educacional ou, até mesmo, penitenciário.

era contemporânea motiva a projeção das necessidades e dos desejos.

A teoria da coisificação, que reside nos estudos antropológicos da cultura material e do *design*, trata diretamente da interação entre os usuários e os produtos culturais. Nessa relação, há artefatos considerados divertidos por ordem estética, discutida pela área do *fun design*, que é raramente investigada. A tecnologia favorece a condição de comicidade dos artefatos, que devem “melhorar a vida cotidiana em seus diferentes domínios: tarefas domésticas, saúde, educação, lazer, esportes, transportes”, dentre outros, como afirma Bonsiepe (2011, p. 23). É na interação que a condição emocional do *design* explicita a narrativa de culturas de uso desses artefatos. Dessa maneira, a identidade sociocultural também é fortemente construída nas trocas culturais, políticas, históricas e ideológicas.

As identidades, afinal, são juízos que emergem do imaginário coletivo, sendo, portanto, artefatos que comunicam relações simbólicas (BONSIEPE, 2011). A produção de sentido que vai além do símbolo, conforme a semiologia, pode ser gerada no ato de entretenimento pode evocar humor. Norman (2008, p. 26) ressalta que “um objeto favorito é um símbolo, que induz a uma postura mental positiva, um lembrete que nos traz boas recordações, ou por vezes uma expressão de nós mesmos. E esse objeto sempre tem uma história, uma lembrança e algo que nos liga pessoalmente àquele objeto em particular, àquela coisa em particular.”. As emoções, portanto, não são desvinculadas dos processos cognitivos, principalmente das narrativas da vida.

Considerando que “a memória é um processo de reconstituição do passado pelo confronto com o presente e pela comparação com outras experiências paralelas” (CARDOSO, 2016, p.75), as experiências demonstram-se fluidas e fragmentadas por registros de memória e construções de identidades, como também nas relações de historicidade entre o usuário e seus objetos do cotidiano, cuja motivação se dá pela multiplicidade de experiências compartilhadas, de alegorias culturais e modificação de usos. Para Miller (2013, p. 62-63), o objeto não pode ser tomado “como uma forma de representação, um signo semiótico ou um símbolo da pessoa. [...] O conceito de pessoa, a percepção do eu e a experiência de ser um indivíduo são radicalmente diferentes em tempos diferentes e em lugares diversos, e parcialmente em relação às disparidades” dos bens culturais. O poder simbólico, sobretudo, da interpretação obtusa da cultura material, todavia, não depende apenas da materialidade, mas dos juízos de valor que evoca.

São a ordem inconsciente e as interações emocionais com os objetos que definem as pessoas (CERTEAU, 2014; FREUD, 2015; LACAN, 2014). Dessa maneira, “coisas, veja bem, não coisas individuais, mas todo o sistema de coisas, com sua ordem interna, fazem de nós as

peessoas que somos. [...] a lição da cultura material é que, quanto mais deixamos de notá-la, mais poderosa e determinante ela se mostra.” (MILLER, 2013, p. 83). Dessa forma, no que tange aos valores da cultura material, Cardoso (2016) menciona dois que mediam tanto a *performance* de usabilidade, na qual são consideradas relações econômicas de fabricação e venda, como o valor afetivo ou simbólico, que é subjetivo e desenvolvido por conta da experiência de uso. Essa interação, no entanto, não é orientada por processos sógnicos semióticos, mas sim pela própria particularidade da narrativa que o artefato material evoca. É, portanto, “por meio do design, [que] atribui-se significados aos artefatos, que ficam associados a conceitos abstratos como estilo, status, identidade.” (CARDOSO, 2016, p. 113).

Em se tratando da cultura do gótico, as produções fílmicas e seriadas construíram o comportamento, o vestuário e o uso dos artefatos culturais característicos desse movimento. Cruzes, caveiras, anéis com pedras gigantes, cartolas, capas, luvas, dentre outros, são elementos que explicitam na sua materialidade a cultura do terror. O lançamento do filme *Drácula*, em 1931, gerou a categoria de terror para o cinema. Esse gênero serviu-se de diversas adaptações literárias de obras romântico-góticas. Como defende Carroll (1987, p. 51), “o terror tem se tornado um gancho das artes contemporâneas, popular e variado, vampiros animaiscos, *trolls*, *gremlins*, zumbis, lobisomens, crianças possesas por demônios, monstros espaciais de todos os tamanhos, fantasmas, e outras misturas não nominadas ao passo que a última década tenha sido considerada uma longa noite de Halloween.”.

Muitas obras literárias do período romântico foram marcadas por temáticas góticas que tratavam de temas como incesto, canibalismo e loucura, que se debruçavam sobre aspectos oníricos, irrealis, simbólicos e de distorção da realidade com objetivo de promover uma essência *dark* e gerar medo. Nos anos de 1950, com a promoção dos programas televisivos, vários ícones do terror, como Drácula e Frankenstein, foram adaptados ao público infantil estadunidense em séries como *Vila Sésamo*, de 1972. A midiaticização do gótico divulgou fortemente a cultura fetichista do *underground* não apenas na televisão, como também em revistas, música, artefatos culturais e práticas socioculturais. Até mesmo a cultura *pop* foi influenciada por essa tendência de terror, aceitando perfis como o da *femme fatale*, que é como um arquétipo da explícita sexualidade feminina, ou, ainda, por um viés caricaturado, como Madame Satã, Viúva Negra e Elvira, a Rainha das Trevas. São construtos que se orientam para o fetichismo e desejo (FREUD, 2015; LACAN, 2014).

Esta tese, contudo, olha para a leitura obtusa, conforme o repertório semiológico, que possibilita a atribuição de sentidos ser relacionada às teorias do humor, uma vez que, como já mencionado pelo arcabouço teórico desta investigação, aproxima o terror da comicidade por

meio de produções filmicas de baixo custo, caricaturização das criaturas malignas e narrativas incongruentes. Afinal, entre o medo e o riso, Carroll (1987) defende que há uma linha tênue. *Fun design*, dessa forma, corrobora a hipótese de que pode haver humor nas produções culturais de terror e materializa, mesmo que por meio de uma estética maligna, sentidos conotativos plurais por obtusão que geram humor. São imagens caricatas e estereotipadas de entidades maléficas que, na sua representação em *toy*, promovem leituras polissêmicas, sobretudo, de comicidade.

Assim, esta tese estrutura-se em seis capítulos, sendo que o primeiro é a presente Introdução. O segundo capítulo aborda os conceitos de *design* e cultura material, no qual são discutidos os conceitos gerais da área do *design*, uma vez que é uma teoria que se entrecruza com os processos de cognição e leitura, relevante em sua explicitação à linha de pesquisa deste Doutorado. Já no capítulo três, apresenta-se o método de investigação a partir das teorias da semiologia e leitura obtusa, que abordam os processos da significação e atribuição de sentidos a processos culturais. No quarto capítulo, tratam-se a leitura de *fun*, por meio do arcabouço do *design* e da semiologia, e a cultura do gótico, considerando aspectos identitários e sua caricaturização e protesto. O capítulo cinco apresenta e discute o *corpus* a partir da significação do humor na materialidade do terror, propondo, portanto, a teoria do *fun design*, que por esse viés é, até então, inexistente na área acadêmica. No sexto capítulo são apresentadas as considerações finais deste estudo e sugestões de futuras pesquisas acadêmicas.

## 2 DESIGN E CULTURA MATERIAL

Este capítulo objetiva discorrer sobre artefatos culturais à luz da antropologia e do *design*. Essa discussão se dá pelo fato de que a cultura material trata dos usos híbridos dos objetos do cotidiano, bem como suas multifunções, que não apenas espelham o indivíduo na sociedade como constroem identidades fortemente demarcadas por grupos espontâneos. Em se tratando de *design*, a contemporaneidade tem como uma de suas características desenvolver projetos de produtos materializados sustentáveis, que consideram o ciclo de fabricação, *performance* de uso e descarte de um artigo. A imaterialidade dos artefatos culturais também é abordada neste capítulo a fim de especificar os processos estratégicos nos quais o *design* se insere. As teorias fundamentais deste capítulo são propostas por Bonsiepe (2015), Cardoso (2016), Flusser (2007), Lipovetsky (2009), Manzini (2017), Norman (2008), dentre outros.

O *design*, hoje, consolida-se como uma das áreas tanto acadêmica quanto profissional de grande ascensão. O *design* não se preocupa apenas com a funcionalidade de artefatos<sup>3</sup> do cotidiano, mas orienta-se, a partir de pesquisas metaprojetuais<sup>4</sup>, ao usuário<sup>5</sup>, que é o principal participante do processo estratégico de desenvolvimento de produto (DESERTI, 2003; SCALETSKY, 2016). Além disso, essa área norteia os processos de fabricação industriais e

---

<sup>3</sup> Embora utilizemos os vocábulos *artefato*, *artigo*, *bem*, *objeto*, *produto* e *utensílio* pelo mesmo viés, ao nos referirmos ao conceito *artefato cultural*, temos ciência de que há divergência de seus significados. Cardoso (2016, p. 47) explicita que “uma montanha, uma pedra ou uma árvore são objetos, mas não artefatos. Artefato é um objeto feito pela incidência da ação humana sobre a matéria-prima: em outras palavras, por meio da fabricação. Sua raiz etimológica está no latim *arte factus*, ‘feito com arte’; e ela está na origem do termo ‘artificial’, ou seja: tudo aquilo que não é natural.” Para nós, artefatos culturais agregam objetos materializados e imaterializados, tecnológicos e artesanais, de baixa e grande complexidade. Os objetos de *design* aqui referenciados não possuem o mesmo significado de Obra de Arte, uma vez que, conforme Forty (2007), ela diverge dos bens de consumo fabricáveis pela relação simbólica, autônoma e livre em criatividade e imaginação que apresenta.

<sup>4</sup> Entendemos o metaprojeto conforme a perspectiva do *design estratégico*, que tem sido a área mais recentemente estudada no *design* (SCALETSKY, 2016). Este método configura o *design* como um processo projetual no qual as estratégias de desenvolvimento criativo são norteadas por etapas. Não se pensa apenas no desenvolvimento de produto de forma fabril, todavia desde o processo de interpretação da problemática, o levantamento de dados de pesquisas mercadológicas, contextuais, de tendências e comportamento humano, criação de cenários e construção de conceito. Essas etapas são inseridas no metaprojeto, que antecede os momentos de prototipagem e engenhariação de artefatos materiais e imateriais. Dá-se o nome de Sistema-Produto a essa estrutura, que consiste na tríade: produto, comunicação e serviço (DESERTI, 2003). De forma breve, ao produto, consideram-se as discussões primárias de forma e função; na comunicação, o pensamento semiótico e publicitário se fazem presente; no serviço, entendem-se os mapeamentos de uso do produto. Munari (1998) é, basicamente, um dos primeiros autores a propor um método para o *design*, que abraça as operações fabris necessárias, mas mediadas por lógica e experiência do *designer*, cujo objetivo é apresentar arte e solução. As etapas do processo criativo, que são interpretação do problema, pesquisa, análise, solução criativa, materialidade e tecnologia, experimentação, protótipo e verificação, são intercambiáveis e podem ser revisitadas a qualquer momento. Manzini (2017) trata do projeto de *design* como um processo subjetivo e criativo, todavia, colaborativo e reflexivo. A base do método está na discussão e na busca por soluções inovadoras e sustentáveis.

<sup>5</sup> Consideramos usuário o indivíduo que utiliza o artefato cultural. Para Cardoso (2016, p. 63), “‘uso’ é uma palavra que abrange as noções interligadas de operacionalidade, funcionamento e aproveitamento. Nesse sentido, aproxima-se da palavra ‘função’, comumente empregada para descrever o papel a ser desempenhado por um artefato nas relações sociais.”

artesanais por meio da sustentabilidade, que não se detém somente no estudo de materiais, mas também em processos de inovação social nos âmbitos de conectividade e colaboração (MANZINI, 2017). Contudo, o *design* tem se afastado cada vez mais da glamourização modernista e se aproximado da atribuição de sentido que as pessoas constroem na usabilidade informal de artefatos. Na relação da usabilidade entre usuário e artefato, encontram-se registros de memória e atribuição emocional (NORMAN, 2008).

Em termos acadêmicos, como defende Cardoso (2016, p. 234), “a grande importância do *design* reside, hoje, precisamente em sua capacidade de construir pontes e forjar relações num mundo cada vez mais esfacelado pela especialização e fragmentação de saberes”. O autor entende que essa área é promissora por conseguir fluir da mesma velocidade em que a complexidade da contemporaneidade se compõe. Para ele, a pluralidade social, a intercambialidade das artes, da tecnologia, da engenharia, da linguística, dentre outras, impulsionam os processos criativos. A solução de problemas projetuais se dá, então, por trabalhos em equipe e em redes, que é o tópico principal de discussão de Cardoso (2016, p. 25): o mundo complexo é o mundo interconectado, entendido como “um sistema de muitos elementos, camadas e estruturas, cujas inter-relações condicionam e redefinem continuamente o funcionamento do todo”.

Em se tratando do processo criativo do *designer*, Cardoso (2016) assevera que, embora haja uma conexão entre *design* e arte, cada área possui sua especificidade teórico-prática<sup>6</sup>. Basicamente, por meios projetuais, a criatividade do *designer* acontece por meios de associação, já que “o design é um campo de possibilidades imensas no mundo complexo em que vivemos” (p. 234). Esse autor afirma, também, que o *design*, enquanto área acadêmica, lança luz sobre o papel “informacional que influi na valoração das experiências, todas as vezes que as pessoas fazem uso de objetos materiais para promoverem interações de ordem social ou conceitual” (p. 236).

Essa discussão vem ao encontro do conceito de que o *design* é uma área híbrida, operacionalizada de forma estratégica por projeto, artística por criatividade, visualizada por sua materialidade ou imaterialidade. Portanto, “opera a junção entre corpo e informação, entre artefato, usuário e sistema.” (CARDOSO, 2016, p. 237). Essa metáfora do corpo encarna a

---

<sup>6</sup> Embora a Arte tenha sua própria ideologia arbitrária à do *design*, cujo objetivo principal é inovar com soluções criativas, Bonsiepe (2015) menciona o *design* artesanal como sendo a área que consolida o entrelace do *design* e da arte por resgatar materiais e processos culturais locais na aplicação de artefatos e projetos territoriais. Em contrapartida, Cardoso (2016, p. 238) refuta o termo artesanato como braço do *design*, pois menciona que há muito mais dinamismo nas manifestações socioculturais promovidas pelo *design*, embora seja um campo jovem, em “fase de aprendizado e experimentação”. Baudrillard (2015) diz que o artesanato, em comparação com os artefatos de *design*, são inessenciais.

ideologia da área que não deve ser vista como um receptáculo de doutrinas fixas e imutáveis, todavia, como um espaço de constante movimentação e evolução. Embora ainda esteja em fase experimental, o *design* tem se consolidado, tanto na Academia como na prática profissional, como uma área que une processos estratégicos para a solução de problemáticas socioculturais e corporativas, consultoria de inovação no âmbito material, social ou, também, corporativo/ambiental, diagnóstico por pesquisa, desenvolvimento projetual por conceito, dentre outros.

Por esse mesmo viés, Bonsiepe (2011) especifica a teoria do *design* como uma ferramenta para atingir soluções significativas através dos processos estratégicos iniciados por pesquisa, no que tange à visualidade e à discursividade do artefato material e imaterial. Embora esse autor se refira mais precisamente ao uso de signos<sup>7</sup> na construção simbólica da prática do cotidiano, que será tratado a seguir, os processos linguísticos do *design*<sup>8</sup>, norteados pelo movimento evolutivo que a área propõe, residem “nessa inter-relação entre o simbólico e o tecnológico, entre o discursivo e o icônico, [nas quais] geram-se e reproduzem-se culturas” (p. 185). Bonsiepe (2011), também, inclui o *design* na ciência e na filosofia, uma vez que o dinamismo da área, via pesquisa, constrói conhecimento e projeta-o em artefatos, tanto em processos de engenharização como pela estética. Afinal,

o designer observa o mundo a partir da perspectiva da projetualidade [...] possibilita novas experiências na vida cotidiana numa sociedade – experiências no uso de produtos, signos e serviços, inclusive na experiência de caráter estético que, por sua vez, dependem de uma dinâmica sociocultural. [...] aqui revela-se a relação tensa entre a atividade orientada cognitivamente (pesquisas) e a atividade orientada operacionalmente (projetar). (BONSIEPE, 2011, p. 230).

Ao abordar a imaterialidade, o *design* se consolida como ciência porque se relaciona diretamente com a inteligência artificial e os estudos ergonômicos e sîgnicos de *interfaces*.

Nessa mistura ontológica na qual o *design* é entretecido, o fundamento é sempre orientar os projetos ao usuário, seja no aporte material, em artefatos culturais, como imaterial, em serviços ou experimentações de uso. Serve, ainda, para desmistificar a “imagem folclórica do *designer* solitário como ‘o criativo’” (BONSIEPE, 2015, p. 187) e para enriquecer empiricamente o discurso do *design*.

Flusser (2007) argumenta que o discurso acadêmico do *design* precisa abraçar os

---

<sup>7</sup> A teoria dos signos, pelo viés da semiologia de Barthes (1971; 1977; 1985; 1989; 1990; 2009), será tratada no capítulo a seguir.

<sup>8</sup> Ao referir-se sobre o uso da linguagem no *design*, Bonsiepe (2011) utiliza a teoria dos Jogos de Linguagem proposta por Wittgenstein (1958), o qual explicita que a linguagem não é produzida de forma individual, todavia, construída no compartilhamento social, além de ter uma função significativa de interpretação de práticas culturais, próximo ao que se entende por processo criativo e estratégico do *design*.

processos colaborativos e não apenas a abordagem artístico-artesanal vitoriana<sup>9</sup>. Tais processos devem ser consolidados em estratégias de, sobretudo, inovação social. Já não se entende o *design* pelo pensamento pós-industrialista em que a forma e a função se sobrepujam, pelo contrário, atribui-se a responsabilidade sociocultural de promover materialidade conivente com os projetos de sustentabilidade, ao invés de fluir pelas águas ultracapitalistas. Para Manzini (2017), que discute o papel da ciência no que tange a esse aspecto, o novo conhecimento do *design* – acadêmico-profissional – repousa sobre as redes de pesquisa antropológicas e tecnológicas e sobre as escolas de *design* que funcionam como agentes modificadores da sociedade. Tanto Cardoso (2016) como Manzini (2017) consideram o *design* como um processo interconectado em áreas plurais e de colaboração interétnica.

Com o objetivo de organizar o mundo pelo aparato tecnológico da revolução industrial, desde 1850 a 1930 entendeu-se que a abordagem estética dos objetos deveria ser minimizada em relação à sua funcionalidade advinda da filosofia platônica do belo<sup>10</sup>. A ideologia kantiana propôs o belo pela adequação ao propósito, aplicando, também, a teoria dos juízos de valor e ao apelo estético de prazer universal. Ao longo da era vitoriana, muitos artefatos foram refutados pelos funcionalistas uma vez que eles não mantinham a regra de que a forma seguiria a função. A beleza dos objetos os tornava meramente decorativos ao invés de serem efetivamente usáveis, todavia, diferentemente de hoje, não se entendia que a estética comunicava aspectos culturais. Com o passar dos anos, entendeu-se mais claramente que a forma poderia tratar da aparência, da configuração e da estrutura do objeto, o que forneceu ao projeto a solução também funcional. Uma outra conceituação de forma provém da metamorfose kafkiana, em que a forma é modificada para uma melhor adaptação ontológica<sup>11</sup> (CARDOSO,

---

<sup>9</sup> Nesse período, como trata Cardoso (2016), existia a tendência de construir o sentido do artefato mediante o processo fabril, que abraçava a autoria e a origem da ideia; a distribuição que envolvia o mercado e o comércio; além do consumo, no ato da compra e do uso. A efemeridade que a revolução industrial trouxe às produções massificadas de artefatos influenciou, também, por conta da mercadificação e comercialização, como explica Harvey (2013), a produção cultural liderada pelo espírito criativo. A arte, em geral, era substituída por objetos de menor valor simbólico, e ao invés de a burguesia adquirir os verdadeiros Van Gogh, elas poderiam pintar seus próprios girassóis, seguindo um modelo vasado, produzindo capital simbólico. O contemporaneísmo torceu a ideia de que a cultura material era maquinaria e ofereceu uma estética da diversidade orientada ao usuário, oferecendo-o “fascínio pelo embelezamento, pela ornamentação e pela decoração como códigos e símbolos de distinção social.” (p. 82-83). Afinal, a criação de novos desejos e necessidades sinalizam metamorfoses socioculturais, frutos de um ecletismo.

<sup>10</sup> O conceito de *belo*, conforme Platão (2011), aproxima-se dos processos imitatórios artísticos da realidade a partir de espelhamento, originalidade e generalização na busca da perfeição estética. É, também, referido pelo filósofo como mimese, sendo, portanto, a faculdade da simulação perfeita pela narrativa natural e ética dos atos culturais. O conceito de *feio*, portanto, não se opõe ao de *belo*, mas é construído a partir da ideia de que há feiura na distorção do *belo*, capaz de provocar, como afirmam Sodré e Paiva (2002), um “antagonismo contemplativo”, que gera o grotesco. Contendo expressões dissonantes, provoca o risível.

<sup>11</sup> Como especifica Lowe (2007), a ontologia, que trata da ciência do ser por um viés filosófico, habita na teoria da metafísica aristotélica e se fragmenta em categorias, que são: atributos, modos, tipos de objetos e objetos. As discussões sobre a existência da realidade e da verdade representam entidades constitutivas dessa estrutura radial

2016).

Flusser (2007, p. 12), por outro lado, aborda a forma dos artefatos mediante a fragmentação do verbo *informar*, afinal, “todo o artefato é produzido por meio da ação de dar forma à matéria seguindo uma intenção. Do ponto de vista etimológico, portanto, a manufatura corresponde ao sentido estrito do termo in + formação (literalmente, o processo de dar forma a algo). De forma ampla, fabricar é informar. Daí deriva o significado, menos usual, de ‘fabricar’ como inventar ou engendrar idéias ou versões”. Assim, o objeto não é apenas considerado por sua utilidade física, mas também por servir como modelo e informação a novas maneiras de uso. Forma, função e significado imbricam-se na narrativa produzida pelo usuário em *performance*<sup>12</sup> com o artefato. Assim, “a partir de palavras, imagens e artefatos, a sociedade humana criou um mundo de enorme complexidade” (FLUSSER, 2007, p. 15).

Nesse sentido, Manzini (2017) discute a abordagem físico-biológica das formas e utilidades dos artefatos culturais. A questão está no que o artefato faz e como faz. No que se refere ao belo, que nasce nos estudos de linguagem, o artefato significa algo para alguém, o que o possibilita engendrar diversas interpretações. O belo refere-se à forma, enquanto a *performance* ao uso. Não se olha apenas a materialidade que o *design* produz, mas também o sistema em que se insere e as relações do sistema estratégico (produto, comunicação e serviço), que é uma organização socio-técnica. Esse autor diz que

não podemos dizer que a forma segue a função. Forma e função têm uma relação complexa que deve ser revelada ou gerada caso a caso. É precisamente nessa interação complexa que o design encontra a sua motivação mais profunda. O design, portanto, não opera apenas na função dos artefatos, nem apenas na sua forma. Opera em ambas, sabendo muito bem que elas são independentes, ainda que interajam. (MANZINI, 2017, p. 50).

Aplicar arte aos objetos do cotidiano nunca foi o objetivo do *design*, como afirma

---

e empírica do pensamento. Adaptação ontológica é a adequação de termos que se comprometem com entidades filosóficas nas teorias científicas.

<sup>12</sup> Entendemos *performance* conforme Miller (2013), que sintetiza o termo para apenas o modo de uso do objeto e para a construção identitária do usuário. Lipovetsky (2009), ao tratar da metamorfose setentista de objetos utilitários para lúdicos, discute que a sedução da materialidade cultural ocorre como que por um jogo de poder, no qual a *performance* é a base da manipulação espetacular. Ainda, para esse autor, a ludicidade é uma das especificidades do jogo. Já para Manzini (2017), os atos performáticos são constitutivos de interações compostas por uma multiplicidade de atores sociais com definições temporais e espaciais plurais. Precisamos considerar, ainda, que, para Turner (1987), a *performance* se dá pela sequencialidade de atos simbólicos em situações comunicativas e, na tentativa de representação da realidade, pode revelar categorias e classificações em processos de cultura. No aspecto da leitura, Zumthor (2012) fala de *performance* por meio da estética da recepção, da oralidade, da escrita e da leitura simbólica: a leitura dos atos performáticos por meio das composições de imagem e de movimento. Fala, também, da arqueologia da leitura dos processos culturais e da narrativa da oralidade. Performar, é, portanto, dar forma ao texto falado, tanto no espaço público como no privado. A *performance* se dá pela corporalidade, que é “a materialização daquilo que me é próprio, realidade vivida e que determina minha relação com o mundo. Dotado de uma significação incomparável, ele existe à imagem de meu ser: é ele que eu vivo, possuo e sou” (p. 23).

Bonsiepe (2011). O que se entendeu por muitos anos é que, por ter sido formalizado profissionalmente entre os séculos XVIII e XIX, aproximava-se da arte pelo apelo estético e formal. No século XX, o *design* sofreu uma mutação da projeção material para o aporte imaterial, o que, com a ideologia globalizadora, levou os *designers* a se preocuparem com a tecnologia aplicada à experimentação do usuário com a peça projetada. Iniciaram-se, então, as conversas sobre a *performance* do usuário via *design* emocional e de experiência.

A efemeridade que essa evolução trouxe à sociedade tem sido divulgada, obviamente, pelos processos midiáticos. Nesse lugar reside a crise ideológica do *design*, como discute Bonsiepe (2012), no qual a cultura, o cotidiano, a tecnologia, a economia e a mídia se imbricam. Essa multidisciplinaridade questiona o estado cognitivo do *design*, que permanece nublado. O autor considera essa cognição pelo processo estratégico de solucionar problemas por meio de etapas projetuais e equipes diversificadas. Diz, ainda, que o *design* “desenrola-se no domínio visual, intrinsecamente relacionado com a experiência estética e menos com o domínio discursivo” (BONSIEPE, 2012, p. 19), o que nos leva a crer que há ainda uma lacuna entre aplicabilidade profissional e receptividade acadêmica.

A função principal do *design*, nesse momento, é integrar a ciência e a tecnologia nas relações do cotidiano da sociedade, tanto no espaço público como no privado. Considerar a informação, que é imaterial, aplicada no artefato materializado em uma tríade: usuário, produto, informação. Já pelo olhar sociocultural do *design*, além de tudo, discussões têm sido levantadas sobre construtos identitários nas regiões do Centro, onde questões de autonomia são questionadas, e da Periferia, onde há o desequilíbrio entre uma política heterodirigida e política de autoafirmação, como aponta Bonsiepe (2012). Esse autor, ao se referir sobre as relações híbridadas da cultura, diz que

o design enfoca o caráter operacional dos artefatos materiais e semióticos, interpretando a sua função e a funcionalidade não em termos de eficiência física, como acontece nas engenharias, mas em termos de comportamento incorporado em uma dinâmica cultural e social (BONSIEPE, 2012, p. 19).

Bonsiepe (2012), assim, critica a *hipertecnificação* emergente da industrialização como sendo um dos fantasmas do *design*. A massificação de produção, venda e consumo de artefatos culturais, submersos em uma onda efêmera e de *butiquização* empobreceu a ideologia do *design*. O chamado *good-design* consolidou-se pela fabricação de produtos com larga duração, funcionais e práticos, com qualidade estético-formal, adequado ao uso de materiais e processos fabris, com bom acabamento e vendáveis. Entretanto, não considerou, em hipótese alguma, a *performance* do usuário. Pensar a experiência de uso dos artefatos culturais abriu campo para a

antropologia e a psicologia ingressarem no pensamento estratégico. Com isso, como explica Bonsiepe (2015), a palavra *design* sofreu variações linguísticas prefixiais: *transdesign*, *interdesign*, *metadesign*, *pósdesign*, *multidesign*, dentre outras subcategorias acadêmicas.

Hoje, arbitrário ao pensamento cinquentista, no qual a produtividade, a racionalização e a padronização eram a centralidade do *design*, ele se codifica pelo domínio de qualquer área do conhecimento e práxis humana; é orientado para o futuro e relacionado à inovação via projeto; relaciona-se com a corporalidade, a visualidade e o espaço; tem como meta a ação efetiva na solução criativa de problemas; é linguisticamente parte no campo dos juízos e na *interface*, cujo domínio restringe-se à interação do usuário com o artefato. O centro de interesse do *design*, portanto, debruça-se sobre a eficiência da *performance* entre usuário e artefato cultural por conta da plausibilidade social (BONSIEPE, 2015, p. 113-114).

Os artefatos digitais também são consequência da multidisciplinaridade do *design* e dos processos evolutivos tecnológicos. A imaterialidade é percebida semioticamente tratando da visualidade do *design*. Bonsiepe (2015) aborda não apenas a imaterialidade como processo inovativo, que nasceu na década setentista, mas o pensamento de inovação social material chamado *ecodesign* ou *biodesign*, cuja preocupação volta-se para os processos fabris, ações de consumo, ciclo de vida dos artefatos e ritos de uso.

Resumindo, o campo do *design* abraça desde conceitos de inovação radical e incremental no âmbito sociocultural e (i)material; motivação da criatividade via projeto; estratégias em pesquisas de mercado, etnográficas, econômicas e políticas (centro e periferia); linguagem, *naming* e *branding*; gestão e competitividade; experiência, *performance* e emoção; competência de fabricação e engenharização; função e forma; energia, sustentabilidade e tecnologia; estética e arte; além do Sistema-Produto como amplificador do serviço e da comunicação a partir do artefato cultural.

Contudo, Cardoso (2016) explica que a melhor forma de abordar o *design* na atualidade é por “redes”, uma metáfora que o autor utiliza para configurar a complexidade da contemporaneidade. Para ele, a globalização é altamente complexa que se formaliza como “um sistema composto de muitos elementos, camadas e estruturas, cujas inter-relações condicionam e redefinem continuamente o funcionamento do todo.” (CARDOSO, 2016, p. 25). Esse sistema *web* estimula diversas visualidades aos sujeitos sociais, cuja experiência de uso dos artefatos culturais é delimitada por convenções e o olhar do observador é guiado por sua formatação cultural. A modificação no olhar ocorre apenas, como defende o autor, pelo intercâmbio

sociocultural, ou seja, quando o Outro <sup>13</sup>atribui novos sentidos pelo esquema mental plural que carrega.

Afinal, “é a comunidade que determina o que o artefato quer dizer” (CARDOSO, 2016, p. 62). Essa afirmação resume a discussão do autor sobre a aplicação dos juízos de valor que os usuários atribuem aos objetos do cotidiano por conta do significado sociocultural e do sentido interpretativo<sup>14</sup>. Por causa da individualização da experiência, que é representada por meio de linguagem visual, verbal, dentre outras, esse autor diz que pode haver divergência na compreensão e uso do artefato. Isso pode, assim, alterar o processo de enunciação do produto, mesmo porque cada indivíduo possui um repertório mental de interações plurais com o produto.

Embora Marcuschi (2003) afirme que as experiências da vida cotidiana sejam estruturadas por padrões sociais, ele diz, também, que os processos de atribuição de significado residem não apenas em atos culturais, mas também nas ações cognitivas. Para ele, a cultura, a sociedade e a cognição são entidades basilares da capacidade do pensar e compreender o mundo. E, ainda, menciona que

a experiência não é algo natural, e a percepção não se dá ingenuamente [...]. Se um aparato cognitivo interno nos habilita ou capacita a produzir conhecimento, esse conhecimento não é uma determinação exclusiva desse aparato. Isto porque admitimos que toda a produção de significação está ligada a uma atividade coletivamente conduzida e não é uma determinação unilateral de condicionamentos internos nem de formas autônomas (MARCUSCHI, 2003, p. 242).

Dessa maneira, a significação ocorre em uma operação coletiva (eu e o mundo)

---

<sup>13</sup> O conceito de Outro, proposto por Lacan (1986), refere-se a uma entidade que corrobora a elaboração dos construtos identitários dos indivíduos que surgem na relação social e mediam comportamentos. Essa entidade é, sinteticamente, a voz do coletivo que formaliza as intenções, percepções, atitudes e linguagens sobre as pessoas. É o processo de aceitação interna e de exposição no mundo mediado pela linguagem estruturada pela coletividade. O Outro apresenta-se como o lugar do sujeito no processo de significação. Lacan (2014, p. 256) assevera que “se eu digo que o inconsciente é o discurso do Outro com O maiúsculo, é para indicar p para além onde se prende o reconhecimento do desejo ao desejo de reconhecimento. Em outras palavras, esse outro é o Outro que invoca mesmo minha mentira como garantia da verdade na qual ele subsiste. Ao que se observa que é com o aparecimento da linguagem que emerge a dimensão da verdade.”

<sup>14</sup> Pelo âmbito da semântica filosófica tradicional, o sentido é entendido pela concepção subjetivista ou psicológica. É construído na experiência de mundo e da realidade que o homem possui. A linguagem, assim, nasce como uma metáfora e logo se torna um conceito, que é uma ideia fixa. Tanto para Saussure (2006) como para Peirce (2017), o signo isolado é arbitrário; quando é relacionado a outros signos, produz sentido mediado pela linguagem. A relação que ocorre entre o significante e o significado é articulada pelo sentido, que se caracteriza por uma estratégia cognitiva que organiza a comunicação humana (fala, texto e ato comunicativo). O sentido, assim, oferece à linguagem o caráter de uma frequente origem de autoprodução simbólica além de permitir que a linguagem se ensine por si mesma. O sentido e o pensamento não são anteriores à linguagem. A palavra evoca o pensamento. Considera-se, portanto, o sentido como uma entidade invisível constitutiva de um mundo simbólico. No entanto, quando o sentido se refere às plurais vivências intencionais do ser humano se aproxima do significado. O processo de significação apresenta menos amplitude do que o de produção de sentido. Estruturado no discurso, é significado. Se o sentido somente se dá por significados, o mundo dos sentidos possibilita o das significações. Assim, atribuir significados a uma sentença consiste, pois, em explicitar as condições de verdade da realidade humana (FELTES, 2003).

constitutiva de discursos que criam a realidade. No entanto, a realidade, para Marcuschi (2003), não é discreta ou formalmente determinada, mas, sim, é engendrada a partir de referenciais imaginários e construtos individuais, via inferenciação. Ele assevera que “inferir torna-se, pois, uma atividade discursiva de inserção contextual e não um processo de encaixes lógicos. É impossível não inferir quando se quer produzir significações, ou seja, toda significação está ligada a processos inferenciais.” (MARCUSCHI, 2003, p. 245).

Já para Cardoso (2016, p. 70), “a experiência é um dos fatores mais determinantes do significado.” e do uso. A *performance* se dá por processos criativos e inovativos. Uma cadeira, por exemplo, pode ser utilizada para se sentar ou para apoiar livros no banheiro. A adaptabilidade do *design* ocorre por processos individuais do usuário motivados por necessidade e estilo. São narrativas do sujeito que apresentam hibridismos. Harvey (2013) propõe uma análise comparativa entre conceitos modernos arbitrários aos da contemporaneidade que constituem as relações híbridas da sociedade. Se no primeiro momento o foco era a forma dos bens materializados, no segundo era a antiforma, a imaterialidade. O mesmo ocorre com o objeto da arte que se transformou em *performance* artística. A estética da contemporaneidade orienta-se à produção de necessidades e desejos, bem como ao culto da criatividade e ecletismos.

Utilizando-se do conceito de empréstimo cultural, proposto por Edward Said, Burke (2016) discorre sobre o ato de aculturação que se manifesta como um movimento centrípeto, no qual há a aceitação interna de atos culturais, artefatos e costumes do externo. O autor fala, também, sobre a produção cultural do Centro e da Periferia por meio do encontro, troca e tradução como processos tanto de enraização da cultura como imitativos para a apropriação e transformação da identidade cultural. Esse entrelace de atos de cultura são formas híbridas, cristalizações e reconfigurações inconscientes e coletivas que dependem da interpretação de indivíduos orientados pela criatividade.

Para o *design*, essa discussão se dá pelo fato de que

o design está na base da cultura: enganar a natureza por meio da técnica, substituir o natural pelo artificial e construir máquinas de onde surja um deus que somos nós mesmos. Em suma: o design que está por trás de toda cultura consiste em, com astúcia, nos transformar de simples mamíferos condicionados pela natureza em artistas livres (FLUSSER, 2007, p. 184).

O pensamento filosófico de Flusser (2007) aponta para a individuação do sujeito social enquanto usuário do artefato cultural. Para ele, o valor é aplicado pelo uso que pode ser alterado conforme o querer do indivíduo que codifica o mundo e a experiência nele conforme uma

linguagem verbalizada, não verbalizada ou mental, regida por convenções. Esse ato de significação da realidade acontece no “mundo dos fenômenos, tal como o percebemos com os nossos sentidos, é uma geleia amorfa, e atrás desses fenômenos encontram-se ocultas as formas eternas, imutáveis, que podemos perceber graças à perspectiva supra-sensível da teoria” (FLUSSER, 2007, p. 23) da materialidade e imaterialidade da cultura. O autor assevera que

o design, como todas as expressões culturais, mostra que a matéria não aparece (é inaparente), a não ser que seja informada, e assim, uma vez informada, começa a se manifestar (a tornar-se fenômeno). A matéria no design, como qualquer outro aspecto cultural, é o modo *como* as formas aparecem [...] A matéria resulta em representações. (FLUSSER, 2007, p. 29-29).

Lipovetsky (2009) trata da efemeridade de consumo da sociedade burguesa como estratégia sedutora para a desrazão, o que ocasionou as reformas de consumo que hoje se apresentam. Apoiando-se no conceito da *sociedade do espetáculo*<sup>15</sup>, o autor enfatiza que “o factício favorece o acesso ao real, o superficial permite um uso ampliado da razão, o espetacular lúdico é trampolim para o juízo subjetivo” (p. 18), ou seja, a sociedade norteada pela potência de autonomia, efêmera e frívola, cuja objetividade é espetacular e lúdica, tende a ser superficial.

O império industrial vitoriano agregou ao dinamismo da moda, o mobiliário e os objetos decorativos, que foram as primeiras manifestações materializadas do *design*. Lipovetsky (2009) critica a produção em massa e a necessidade de rápida substituição de produtos quando afirma que a sociedade do espetáculo é manipulada pela mídia, e constituída de forma festiva e lúdica. Não apenas esses dois setores foram influenciados pela onda idealizadora de compra, mas também a “linguagem e as maneiras, os gostos e as ideias, os artistas e as obras culturais foram atingidos pelo processo” (LIPOVETSKY, 2009, p. 25) de mimetismo do desejo e até do comportamento. O autor argumenta que “a exibição ostentatória dos signos de poder, o esplendor dos símbolos da dominação e da alteridade social” (p. 46) foram o estandarte que levou a sociedade contemporânea a considerar uma revolução de pensamento, entronizando a sustentabilidade como meio de solução do “emburrecimento” da sociedade capitalista.

Dessa forma, Manzini (2017) apresenta o *design* atual como um personagem salvador. Embora ainda haja processos de produção massificada, o *design* compromete-se com a revolução sustentável propondo ações inovadoras. Nos projetos colaborativos, por exemplo, “nós passamos da ideia de usuários e consumidores vistos como figuras passivas, à espera de alguém ou algo para satisfazer as suas necessidades, para a imagem de sujeitos-atores interessados em ampliar suas próprias capacidades e que, para esse fim, participam

---

<sup>15</sup> A teoria de Debord (2017) será tratada a seguir neste capítulo.

efetivamente da produção de valor” (MANZINI, 2017, p. 112). Essa valoração ocorre pelo entendimento de que a produção não deve se orientar para a massa, mas para o indivíduo.

Muitas empresas já oferecem serviços de customização e trabalham no desenvolvimento de projetos utilizando a *expertise*, interesse e necessidade do próprio usuário, o que configura a sociedade complexa e fundamentada em redes de conexões interculturais focadas na revolução ambiental. A resposta a toda essa manifestação contemporânea produz “artefatos híbridos e dinâmicos, nos quais produtos, serviços e comunicação são sistematizados e apresentados como um todo” (MANZINI, 2017, p. 57), sobretudo, embebidos em fragmentos de experiência, aquém da efemeridade moderna.

Miller (2013) ressalta que no mundo híbrido da vida cotidiana, esses reinos (moradia e mídia) íntimos e sensuais são os mais efetivos para determinar a aceitabilidade e a plausibilidade de regimes de pensamento que chamamos de racionalidade ou mesmo de ontologia. O *design* precisa, para o autor, evocar o mundo tátil, emocional e íntimo dos sentimentos porque o grande questionamento dessa área não reside apenas na forma e funcionalidade do artefato, mas também em como ocorre a *performance* de uso do sujeito com o objeto.

Afinal, se considerarmos a posição de Sudjic (2010, p. 54), “os objetos não existem no vácuo: são parte de uma complexa coreografia de interações”, entenderemos o motivo pelo qual Manzini (2017) inicia sua discussão afirmando que todos fazemos *design*. Esse *design* não se refere apenas à prototipagem e produção de um artefato cultural, mas à maneira como é consumido, valorizado e experimentado. Essa interação dançante metaforiza a plural utilidade atribuída aos artigos do cotidiano. Esses objetos, como menciona Sudjic (2010, p. 56), “em suas diversas formas, determinam não só como usamos a sala, mas como usamos a casa inteira”. O ato de atribuir significado aos usos de um artefato, que segue a função original, cria um arquétipo materializado. Esse arquétipo, para o autor, é tão conhecido que todos nós sabemos como utilizá-lo. Reforça, ainda, que

alguns arquétipos têm histórias milenares, com geração após geração produzindo suas interpretações particulares de um dado formato. Esses são arquétipos que, de tão universais, se tornaram invisíveis, cada versão avançando a partir das precedentes para renovar continuamente os parâmetros básicos [...] certamente há muitos outros arquétipos que sobrevivem há séculos: o mostrador de relógio, a torneira e a chave, por exemplo. (SUDJIC, 2010, p. 60).

O lar é o espaço onde há o maior número de artefatos arquetípicos “invisíveis” e frequentemente utilizados. Norman (2008, p. 18) afirma que

somos todos designers quando reorganizamos objetos e móveis em nossas casas, quando escolhemos o livro que queremos ler, quando nos decidimos por este ou aquele sapato e transformamos coisas e espaços em nossas próprias coisas e espaços. Somos todos designers quando ‘transformamos casas em lares, espaços em lugares, objetos em pertences’. Embora não tenhamos controle sobre o design dos muitos objetos que compramos, somos livres para escolher o que usamos e como, onde, com quem e quando os usamos

Esses argumentos aproximam o *design* do comportamento cultural e o afastam das teias modernas do consumismo irracional. Até a contemporaneidade, a fabricação dos objetos consistia em, basicamente, ser funcional e ter adaptabilidade no espaço. Baudrillard (2015, p. 60) discute que o estilo dos objetos caminhava para um “absolutismo da forma: só ela era exigida, só ela era lida, e é marcadamente a funcionalidade das formas que definia o ‘estilo’”. Hoje, o objeto não é considerado funcional conforme as convenções modernas, mas sim por sua aplicação sónica, cujo sistema de significações excede o da estética e da satisfação mercadológica.

A construção do estilo próprio se dava pela escolha dos bens de consumo que ornamentavam as residências. A grande variedade de produtos decorativos oferecia ao fetichismo<sup>16</sup> aristocrata novas maneiras de entretenimento, como coleções de relíquias, curiosidades e obras de arte singulares<sup>17</sup>. Forty (2007, p. 119) menciona que “variações sutis no que era essencialmente o mesmo produto poderiam persuadir as pessoas a comprar um segundo ou terceiro artigo quando um teria sido suficiente para suas necessidades.”. O lar, assim, evidenciava a essência da família, bem como modos de comportamento. Se não fosse ornamentada com artigos que sinalizassem individualidade, eram desvalorizadas pelos decoradores profissionais da época.

A casa, portanto, é uma configuração simbólica que apresenta padrões socioculturais que a família pretende demonstrar. Para a burguesia eurocêntrica, a mobília e os objetos do cotidiano precisavam ser estruturados de modo que afirmassem a classe socioeconômica da família. Como discute Baudrillard (2015), os objetos pessoais, como a mobília, simbolizam a coerção moral do indivíduo, todavia, há artefatos de maior flexibilidade e inventividade no uso, que libertam o sujeito das regras da funcionalidade e usabilidade impostas pela cultura. Hoje,

---

<sup>16</sup> Nesse caso, consideramos o termo *fetichismo* conforme a conceituação marxista de demarcação social e representação identitária discutidas por Lipovetsky (2009). Para o autor, o consumo ocorre por meio da rivalidade social em que a comparação funciona como meio de distintivo demarcador das classes sociais. Afinal, “a lei do esbanjamento ostentatório e a corrida pela estima impõem-se então mais imperiosamente, tendo por consequência a mudança permanente das formas e dos estilos” (p. 64). A estilização das normas de vida e dos gostos representou para o modernismo o culto do espetáculo, como ressalta o autor.

<sup>17</sup> Nesse âmbito, Sudjic (2010) afirma que a coleção de artefatos pode ser motivada pelo divertimento, como no caso da aquisição de artigos miniaturizados.

fala-se tanto de multifuncionalidade dos artefatos que o *design* considera o objeto “funcional” livre de uma objetivação. Contudo, como afirma Lipovetsky (2009, p. 193), os artigos devem possuir “riqueza semântica ou semiológica” além de soluções racionais e funcionais.

Nessa concepção, Forty (2007, p. 149) ressalta que “a mudança mais importante no último século das ideias que constituem o lar talvez tenha sido a de seu papel de fonte do bem-estar moral para o de fonte do bem-estar físico, representada em termos visíveis por sua transformação de lugar de beleza em lugar de eficiência”, e de lugar onde habita a individualidade sem constrangimentos econômicos ou ideias fetichistas dominantes do ato de vestir a casa. Lipovetsky (2009, p. 203) consolida esse argumento quando diz que

o fetichismo do objeto signo pertence mais ao passado do que ao presente, estamos à vontade na era do valor de uso, da confiabilidade, das garantias de uso, dos testes, das relações qualidade-preço. Queremos antes de tudo aparelhos que funcionem, que assegurem uma boa qualidade de conforto, de durabilidade, de operatividade. O que não quer dizer que o consumo não seja associado a inúmeras dimensões psicológicas e *imagens*.

Na década de 1990 surgiu uma proposta de desfuncionalização dos objetos que abriu campo para novas conotações permissíveis ao *design*. Deixando quase que inteiramente de ser midiática, efêmera e espetacular, essa área estruturou o projeto estratégico cujo objetivo era se orientar ao humanismo. Bonsiepe (2011, p. 21) menciona Edward Said e sua teoria sobre o humanismo ser “o exercício de nossas competências da linguagem para compreender, reinterpretar e lidar com os produtos da linguagem histórica” a fim de cunhar o termo Humanismo Projetual, que “consiste no exercício das capacidades projetuais para interpretar as necessidades de grupos sociais e elaborar propostas viáveis, emancipatórias, em forma de artefatos instrumentais e artefatos semióticos”.

A ideologia da coisificação<sup>18</sup> e do projeto de *design* trouxeram essa nova abordagem de

---

<sup>18</sup> Entendemos os termos *coisificação* ou *objetificação* conforme a visão antropológica de Miller (2013), que se refere ao processo autoalienador, pelo âmbito marxista, no qual o usuário se sujeita às regras dos artefatos da cultura. Já, à luz hegeliana, essa condição fetichista transmuta-se em uma espécie de relação opressora da materialidade sobre a humanidade. Como ressalta esse autor, “a objetificação é uma teoria dialética da cultura, não apenas da cultura capitalista, pois a contradição não é tão somente um traço do capitalismo moderno, nem um aspecto da vida nas cidades. Ela é intrínseca ao próprio processo que descrevemos como cultura” (MILLER, 2013, p. 104). Os aspectos simbólicos da interação dos artefatos culturais com os usuários ocorrem por uma organização ideológica mediada por entidades filosóficas. Arvatov (1997) acrescenta que a Cultura da Coisificação ocorre por meio da coletivização dos processos industriais e de inteligência técnica, que são resultantes das revoluções do século XIX. O objetivo disso se dá pela mudança de valores da forma-função para a interação com o artefato, como no caso da adaptabilidade de *performance*, conveniência, portabilidade, conforto, flexibilidade, higiene, dentre outros. Dessa maneira, olha-se ao usuário como um indivíduo psicológico, cuja comunicação (gesto, movimento e atividade) refletem a relevância dos objetos e, portanto, diversas maneiras de consumo. No conceito da Teoria da Coisa, Brown (2001), que se baseia em Arvatov (1997), discorre sobre o *habitus* material, ancorando-se na teoria de Bourdieu (2015), a fim de falar sobre a posse dos objetos do cotidiano que compõem o mundo e que são substitutos das coisas (o conceito bourdieuano de *habitus* é tratado ainda neste capítulo). A coisa, para o autor, é algo

interação do usuário com os produtos culturais, e um exemplo que Bonsiepe (2011, p. 23) propõe é o dos artefatos divertidos, que ele chama de *fun design*. Norteados por tecnologia, esses artefatos de novas conotações servem para “melhorar a vida cotidiana em seus diferentes domínios: tarefas domésticas, saúde, educação, lazer, esportes, transportes”, dentre outros. Como afirma o autor, “todos os artefatos materiais e semióticos são resultado de atividades projetuais” (p. 35) que engendram a experiência de uso por uma “sutileza metafísica”, que é a passagem da era funcional para a era experimental. Por meio do projeto de *design*, o *designer* consegue intervir na realidade das pessoas.

Assim, levando em conta que “o uso de um objeto pode apresentar algum outro tipo de possibilidade além da função habitual para a qual foi feito” (CAMPANA, 2009, p. 86), abre-se uma gama de opções que são acomodáveis a cada usuário. Há uma série de competências que o *designer* precisa desenvolver para ter êxito no projeto estratégico: “um designer precisa saber interpretar abstratamente suas ideias, captar uma outra realidade que ainda não existe fisicamente e ser capaz de transmiti-las a quem vai concretizar esse plano mental.” (CAMPANA, 2009, p. 79).

A principal meta para a relação triádica de criação, fabricação e uso de objetos de cultura, é “transformar as relações do usuário com seu entorno de modo a tirar dele algum proveito” (FLUSSER, 2007, p. 12-13). Esse aproveitamento, na era platônica, consistia em configurar a matéria a fim de torná-la visível; hoje, o alvo “é realizar as formas projetadas a fim de criar mundos alternativos” (FLUSSER, 2007, p. 31). O processo de criação e a fabricação dos artefatos culturais têm sido desvinculados da instituição repressora e são orientados por etapas estratégicas projetuais, cujo local consolida-se pelo espaço laboratorial onde “as potencialidades do *Homo faber*<sup>19</sup> poderão se realizar” (FLUSSER, 2007, p. 39). O conceito de instituição repressora será tratado no capítulo seguinte considerando os conceitos de Foucault (2019) e Goffman (1961).

Considerando o *Homo faber* como o personagem histórico da revolução industrial, cuja

---

que é encontrado enquanto um objeto é algo fabricado. A coisificação do objeto é que tange o simbólico. O autor menciona a impossibilidade, pelo olhar derridariano, de a coisa não ser um objeto, basicamente, por conta da funcionalidade. A lume de Merleau-Ponty (2005), ele menciona que o corpo é uma coisa entre coisas, passível de significação. A coisa é, portanto, uma entidade que passa por um processo semântico, de atribuição de sentido. Como afirma Brown (2001), é um objeto que ajuda a dramatizar a condição humana da ideação das coisas e faz-se necessário pensar sobre como a imaginação é fluída por meio dos usos dos objetos e como a realidade é construída.

<sup>19</sup> Utilizamos o termo *Homo faber* conforme Hannah Arendt (2011), que afirma que o processo de fabricação de artefatos culturais é uma atividade essencial à sociedade. O fabricante é o *homo faber*, que orquestra a geração de objetos por decorrência de processos evolutivos socioculturais e, sobretudo, pela necessidade de melhoramento da qualidade de vida. Para a autora, a competência fabril estigmatiza o homem como um ser capaz de criar um mundo cuja centralidade é o trabalho. Afinal, os bens de consumo refletem o processo de produção do *homo faber*, que se rotula identitariamente como o indivíduo subordinado ao processo econômico do fazer.

produção extrema refletiu negativamente no meio ambiente, começou-se, na contemporaneidade, a refletir sobre processos que levassem o mundo à sustentabilidade e reajuste ecológico. A sustentabilidade não é apenas vista como mudança de cultura quanto ao descarte de objetos, reutilização de materiais, enfim, os conceitos de senso comum do termo, mas é também aplicada a uma nova organização social, que, com uma solução infraestrutural, oferece novos usos para artefatos culturais, além de propor estilos de vida minimalistas<sup>20</sup>.

Uma reestruturação social, como defende Bonsiepe (2015), nasce do projeto de *design* cuja essência se orienta à consciência ecológica e às preocupações humanas permanentes. O discurso dessa área estratégica precisa fornecer base para a vida cotidiana de uma cultura e oferecer soluções artístico-colaborativas. Não apenas se considera o ciclo de vida do objeto, que comporta desde sua criação até a sua destruição e desmaterialização, mas as metamorfoses de uso e de ressignificação que oferecem uma mudança, chamadas de *ecodesign* ou *biodesign*, como já mencionados.

Para Cardoso (2016), tanto a responsabilidade social como a inclusão social estão, certamente, posicionadas no método de *design* atual, que olha para o indivíduo, que é um ser sociocultural, como peça centralizadora dessa área. Manzini (2017) corrobora esse argumento quando explicita que o modo de fazer *design* depende do senso crítico, criatividade e senso prático do *designer*. O primeiro refere-se à capacidade de perceber a aceitabilidade dos artigos culturais na sociedade, sua relevância e quais processos são necessários para sua (i)materialização; o segundo, à capacidade imaginativa da inovação; e o terceiro, à capacidade de reconhecer maneiras viáveis de como fazer a inovação acontecer.

O novo *design*, orientado à inovação social, precisa considerar que, por adentrar o campo da cultura, é necessário perpassar a interpretação da linguagem, significado e sentido que os artefatos culturais produzem e como os usos se organizam. Ao referir-se à responsabilidade socioambiental, Manzini (2017, p. 49) resgata a discussão de juízos de valor, “que são elaborados dentro de sistemas de sentido”. Afinal, “o design colabora ativa e

---

<sup>20</sup> O documentário *Minimalism: A Documentary About the Important Things* trata da tendência de comportamento chamada Minimalismo, originada na emergência das culturas *punk* e *hippie*, não se referindo inteiramente à arte minimalista de 1920, mas aos padrões de consumo em níveis de necessidade e não de vontade. Os produtores desse filme Joshua Fields Millburn e Ryan Nicodemus explicitam que essa ideologia reside na busca pela essencialidade da vida através do desapego da materialidade, que ocasiona uma aproximação de experimentação no âmbito “espiritual”. A busca pela liberdade do sistema de consumo é o objetivo desse movimento. Além de utilizar o dinheiro de forma mais consciente, o estilo minimalista é orientado para um processo humanista de cura e sustentabilidade. Assim, olhando para o fato de que ser mínimo é se desapegar da materialidade nas medidas possíveis, Cardoso (2016), norteado por uma visão flusseriana, assevera quão difícil é desapegar-se dos objetos, uma vez que “a falha trágica do design é que todas as formas são efêmeras, em mais ou menos grau. À medida que os objetos viram detritos, aquele projeto que ontem operava como solução, hoje se apresenta como obstáculo e problema. Ao sobreviverem além da finalidade para a qual foram pensados, os objetos acabam resistindo aos seus projetos. Tornam-se ruínas.” (CARDOSO, 2016, p. 125).

proativamente na construção social do sentido. E, portanto, também na construção de qualidade, valores e beleza.”. O campo de influência dessa área, hoje, abraça o mundo físico e biológico, onde são resolvidos os problemas, e o mundo social, onde há a produção dos sentidos, como defende o autor.

A produção de sentidos se dá pela interação do usuário com o bem de consumo, como já mencionado anteriormente por meio de leitura, conforme a proposta desta tese. Norman (2008) trata do processo de personalização dessa relação como o fator principal da valoração emocional. Para ele,

os próprios objetos mudam. Panelas e frigideiras são amassadas e queimadas. Objetos são lascados e quebrados. Contudo, por mais que possamos nos queixar das marcas, mossa e manchas, elas também tornam os objetos pessoais – nossos [...]. O segredo é fazer com que os objetos se desgastem graciosamente, envelhecendo junto com seus donos de maneira pessoal e prazerosa. Esse tipo de customização possui enorme significado emocional, enriquecendo nossa vida. (NORMAN, 2008, p. 251).

A abordagem emocional do *design* expressa multiculturalidade nas narrativas de uso dos artigos culturais. Há, também, as especificidades locais materializadas, que fomentam as discussões sobre identidade e globalização. Processos identitários se dão pela intercambialidade das relações sociais e são alteráveis conforme se inserem em novos contextos, que os absorvem dos construtos culturais, políticos, históricos e ideológicos, como afirma Bonsiepe (2011). As novas projeções identitárias se desvincularam das raízes românticas idealizadas e se imbricaram com outros campos simbólicos. Esse autor assevera que identidades são juízos que nascem no imaginário coletivo, portanto, são artefatos de comunicação.

A identidade de um bem cultural ou de uma sociedade é elaborada a partir da “bagagem que possuímos de vivências, obtidas diretamente ou por empréstimo [como no caso do hibridismo cultural], colore nossa percepção e define o modo como processamos qualquer experiência atual” (CARDOSO, 2016, p. 73). As experiências são fluidas e mesclam registros de memória e construtos identitários, relações de historicidade do usuário com objetos do cotidiano. Cardoso ressalta que “a memória é um processo de reconstituição do passado pelo confronto com o presente e pela comparação com outras experiências paralelas [...] é mais construída do que acessada” (2016, p. 75).

A fotografia, por exemplo, consolida a materialização da memória e da experiência, tais como os bens de consumo. Há uma narrativa que explicita as diversas reações emocionais e uma variedade de hábitos evocados na interação com objetos, principalmente quando se codificam por objetos de coleção, como já mencionado. Uma imagem fotografada estando no espaço de origem ou descontextualizada vai mediar vivências plurais a pessoas diferentes, por

conta da atribuição individual de sentido, marcando identidades divergentes resididas no imaginário coletivo. Miller (2013) diz que tanto fotografias como artigos decorativos têm o poder de enraizar a personalidade dos indivíduos, e a casa é um instrumento de objetificação e customização.

Conforme Cardoso (2016), o que resulta dos processos cognitivos humanos por associação é a não neutralidade da arte e, sobretudo, do *design*. Os indivíduos reagem às cores e às formas com respostas emocionais diversas. Isso se dá porque

toda vez que olhamos para um artefato, associamos a ele uma série de valores e juízos ligados à nossa história, individual e coletiva. Nas raras ocasiões em que deparamos com uma aparência inovadora – algo imprevisto, sem maiores referências na memória – o mais comum é rejeitá-la. O novo é sempre aterrorizante [...] todo artefato material possui também uma dimensão imaterial, de informação (CARDOSO, 2016, p. 111).

Como já dito, Forty (2007) trata de artigos culturais como forma de entretenimento. Para ele, o ato de vestir o lar com elementos do cotidiano, cuja finalidade é evidenciar identidades, representa uma atividade quase que lúdica, que envolve emoções. Embora oriente sua discussão para uma crítica midiática debordiana contemporânea sobre a arte, Chauí (2006) também explana que é evidente a necessidade de haver lazer e entretenimento nas relações sociais, sendo, inclusive, exigências vitais do metabolismo humano que dizem respeito à biologia, corporalidade e psiquê humanas. Afinal,

o entretenimento é uma dimensão da cultura tomada em seu sentido amplo e antropológico, pois é a maneira como uma sociedade inventa seus momentos de distração, diversão, lazer e repouso. No entanto, por isso mesmo, o entretenimento se distingue da cultura quando entendida como trabalho criador e expressivo das obras de pensamento e de arte (CHAUI, 2006, p. 21).

O entretenimento, ainda para essa autora, é gerado por simulacros<sup>21</sup> da realidade ou da sociedade utópica. Artefatos culturais são consumidos como referências idealizadas, parte de um grande espetáculo. Embora a indústria mundial venda cultura para nutrir essa necessidade de diversão, quando o bem cultural é “expressivo de sensibilidade, da imaginação, da inteligência, da reflexão e da crítica” (CHAUI, 2006, p. 30), apresenta menos vendabilidade. O interesse maior reside na produção uniforme e massificada, pelos olhos da antropologia. A aquisição de objetos culturais adaptáveis operacionaliza o movimento de centralização do lar e de individualização via portabilidade. Contudo, as emoções são evocadas a partir de uma ordem

---

<sup>21</sup> Entendemos *simulacro* conforme Harvey (2013), que afirma que a simulação provém de uma qualidade de réplica pós-modernista tão próxima da realidade por sua característica de perfeição que a diferença entre o original e a cópia passam despercebidas. Platão (2011) define *simulacro* como sendo a representação de modelos artísticos imagéticos de simulação da realidade e por sensações.

simbólica que considera os construtos do real e do imaginário.

Por isso, é fantasmática a ideia de que possa haver uma uniformização identitária. A indústria pode vender excessivamente utensílios que aproximem uma formulação de identidade, todavia, quem aplica o detalhamento particular é o usuário. Hall (2015, p. 12) fomenta esse argumento dizendo que “à medida que os sistemas de significação e representação cultural se multiplicam, somos confrontados por uma multiplicidade desconcertante e cambiante de identidades possíveis”. As experiências compartilhadas, as alegorias culturais e as experiências de uso modificam a maneira como os usuários utilizam os objetos do dia a dia.

A globalização, na essência de sua imaterialidade, corrobora a emergência de construtos identitários plurais. A alteridade oferece diferentes estilos de vida, do ato de fabricar e de consumir. Hall (2015) sugere que as transições culturais, assim, perpassam rapidamente as fronteiras, como já mencionado, para atos de customização híbridas e de pertença. Existe, como cita Baudrillard (2015), um sistema de necessidades que são socializadas ou inconscientes, culturais ou práticas, para a especificação do objetivo do artefato, promovida por um sistema cultural sógnico e motivado por ideologias espetaculares.

O poder imperativo do sistema econômico inquire dos usuários frequente troca de bens, não na ideia de colaboração – *sharing* –, mas a compra pela compra. Lipovetsky (2009) argumenta que apenas os objetos decorativos e acessórios não estão debaixo dessa nuvem opressora, pois são peças de escolha do indivíduo que compõe seu ideário de memórias materiais de acordo com experiências de uso. O autor explica que a ideologia de valorização do indivíduo teve início na modernização, quando o sujeito intramundano pôde lapidar suas escolhas identitárias políticas, econômicas e religiosas.

Portanto, o mundo moderno das aparências, como critica Lipovetsky (2009, p. 54), apresenta-se como “um signo inaugural da emancipação da individualidade estética, a abertura do direito à personalização, ainda que ele esteja evidentemente submetido aos decretos cambiantes do conjunto coletivo”. Esse período se qualifica, como defende o autor, pela busca do bem-estar pela aquisição de bens materiais, necessidade de ser livre do sistema opressor, enfraquecer as autoridades e coações morais. O fugidio das regras celebrou a “sedução das metamorfoses da aparência” (LIPOVETSKY, 2009, p. 110), que “opera pela embriaguez da mudança, pela multiplicação dos protótipos e pela possibilidade de escolha individual” (p. 111).

Entre os anos de 1950 e 1960, como esclarece Lipovetsky (2009), houve um momento de humorização-dessacralização do *design*, quando a sedução da valorização do indivíduo veio a prevalecer sobre a representação social. Por isso que

o universo dos objetos, dos *media*, do lazer permitiu a emergência de uma cultura de massa hedonista e juvenil que está no coração do declínio [...]. A agressividade das formas, as colagens e justaposições de estilos, o desalinho, só puderam impor-se em seguida trazidos por uma cultura onde predominam a ironia, o jogo, a emoção-choque, a liberdade das maneiras. (BAUDRILLARD, 2009, p. 139).

Por esse âmbito, esse autor explicita quão valorizada foi a personalidade criativa, a imagem surpreendente e a atitude jovial da sociedade. A busca pela perfeição do *design*, que vestia os lares vitorianos e pós-industrialistas, já não era requisitada pela massa, mantendo espaço para apenas a altíssima classe social. Lipovetsky (2009, p. 149) afirma que esse momento foi embebido pelas águas do psicologismo, que objetivava oferecer maior independência e expressão de si. O *design*, portanto, representou “a face teatralizada e estética do neonarcisismo alérgico aos imperativos padrões e às regras homogêneas.” Livre do espírito da tradição, a era da curiosidade descontraída trouxe diversão à sociedade contemporânea.

Sudjic (2010) discute o *design* como formador de uma linguagem de individualidades, cujos objetos podem medir a jornada da vida, afinal, o que usamos nos define e sinaliza quem somos, e quem não somos. Essa interdependência se dá pelo que Norman (2008, p. 19) chama de adoração, que ocorre “quando alguma coisa dá prazer, quando se torna uma parte de nossas vidas, e quando a maneira como interagimos com ela define nosso lugar na sociedade e no mundo, então temos amor.”

Assim como a adoração pelos artefatos culturais evoca amor, o uso de objetos como entretenimento evoca humor. Norman (2008, p. 26) ressalta que “um objeto favorito é um símbolo, que induz a uma postura mental positiva, um lembrete que nos traz boas recordações, ou por vezes uma expressão de nós mesmos. E esse objeto sempre tem uma história, uma lembrança e algo que nos liga pessoalmente àquele objeto em particular, àquela coisa em particular.” A explicação que esse autor fornece para essa intercambialidade emocional é a de que as emoções não podem ser desvinculadas dos processos cognitivos constitutivos da narrativa objetificada. Todas as nossas ações requerem emoções que advém do inconsciente e são formatadoras da nossa experiência da realidade, modos como enxergamos a vida, maneira como pensamos e norteiam nosso comportamento.

Norman (2008) pontua que, hoje, na sociedade contemporânea, a utilidade, usabilidade, estética, atratividade e beleza dos bens ainda são importantes. Todavia, a real experiência do usuário se dá pela liberdade da vivência emocional, tais como: diversão e alegria; prazer e entusiasmo; até ansiedade e raiva; medo e fúria. Essas emoções evocam juízos de valor e apresentam informações imediatas construídas coletiva e individualmente. Como define o autor,

o sistema afetivo faz julgamentos e rapidamente ajuda você a determinar as coisas no ambiente que são perigosas ou seguras, boas ou más. O sistema cognitivo interpreta e explica o sentido lógico do mundo. Afeto é o termo genérico que se aplica ao sistema de julgamentos, quer sejam conscientes ou inconscientes. Emoção é a experiência consciente do afeto, completa com a atribuição de sua causa e identificação de seu objeto (NORMAN, 2008, p. 31).

Mais próximo de uma discussão neurocientífica, Norman (2008) discute sobre os três níveis de estrutura cognitiva para a interpretação do *design*: visceral, comportamental e reflexivo. O primeiro refere-se às ações automáticas, pré-programadas, que possui julgamentos rápidos conforme o ideário de juízos de valor cultural do indivíduo; o segundo trata, basicamente, dos processos cerebrais que controlam a maior parte das ações do cotidiano envolvendo valoração individual do sujeito; o terceiro e último nível ocorre por meios interpretativos abstratos, emocionais e lógicos cuja relação se dá pelas sensações que a experiência produz. Esse autor, então, explica que ao nível visceral compete a materialidade do produto; já no nível comportamental, há referenciais de opinião em relação ao funcionamento dos artefatos; enquanto que, para o nível reflexivo, cabe a interação subjetiva e particular de uso a partir de aporte cultural, memorial e narrativo, além dos construtos identitários emergidos pela interpretação coletiva.

Assim, é pela cognição que se pode interpretar o mundo. As emoções e o afeto servem como guias para tomada de decisão, como defende Norman (2008). Esse processo de escolha ocorre no âmbito reflexivo no qual a consciência, os sentimentos, as emoções e a cognição se imbricam. O *design* reflexivo, portanto, serve-se desse aparato mental para solucionar problematizações de forma inovadora, assertiva e criativa. Nesse âmbito reflexivo é que a individualidade, que é uma expressão pública, manifesta-se nos artigos do cotidiano.

Resgatando a discussão sobre o funcionalismo, Norman (2008, p. 82) levanta a ideia de que “objetos atraentes, de fato, funcionam melhor – sua atratividade produz emoções positivas, fazendo com que os processos mentais sejam mais criativos”. Para tanto, menciona a tríade pessoa, lugar e objeto como um cálculo matemático que somatiza a relação emocional dela, uma vez que “somos criaturas sociais, biologicamente preparadas para interagir com outras, e a natureza dessa interação depende muito de nossa capacidade de compreender o estado de espírito dos outros” (p. 161) via linguagem. A relação objetificada pode ser antropomórfica, na qual são atribuídos sentimentos, motivações e crenças a artefatos materializados. A base dessa relação ocorre por confiança.

Ainda para Norman (2008, p. 164),

os seres humanos são predispostos a antropomorfizar, a projetar emoções e crenças humanas em qualquer coisa. Por um lado, as respostas antropomórficas podem trazer grande encantamento e prazer ao usuário de um produto. Se tudo funcionar bem, sem percalços, satisfazendo as expectativas, o sistema afetivo responde positivamente, trazendo prazer ao usuário. De maneira semelhante, se o design em si é elegante, bonito ou talvez brincalhão e divertido, mais uma vez o sistema afetivo reage positivamente. Em ambos os casos, atribuímos nosso prazer ao produto, de modo que o elogiamos e, em casos extremos, tornamo-nos emocionalmente apegados a ele. [...] Os princípios de criar designs prazerosos, de interação efetiva entre as pessoas e produtos são exatamente os mesmos que sustentam a interação prazerosa e efetiva entre os indivíduos.

Contudo, de forma resumida, o *design*, que opera por redes colaborativas, deve propor soluções guiadas por criatividade, responsabilidade socioambiental e orientadas ao usuário. Os sujeitos sociais atribuem os próprios sentidos aos artefatos culturais que são operados de forma performática. A atualidade, por se inserir em uma cultura híbrida, metamórfica e espetacular, que considera os objetos do cotidiano multifuncionais, tem coisificado emoções<sup>22</sup>. A materialidade aproxima o homem de uma narrativa privada e de registros de memória, cuja obrigação reside no *design* humano. É pela cognição que se entende como se dão os processos de interação emocional entre usuário e artigo cultural.

No que tange à significação discutida pela área do *design*, Bonsiepe (2015) afirma que o *design* de experiência surgiu a partir da clareza das deficiências em *interfaces* digitais, que não consideravam o usuário como principal ator. Não apenas a funcionalidade e a forma como também a provocação emocional dirigem o momento interativo entre usuários e objetos. O papel do *designer*, hoje, sobretudo, é projetar emoções. Sentimentos, reações e imaginações podem ser híbridos e toda a interpretação de significado ocorre por meio de estereótipos e modelos culturais na estruturação da percepção, como defende Burke (2016). Ao se entender o artefato como uma narrativa, isso pode facilitar a compreensão do uso e da adaptabilidade cultural, que, para esse autor, possui afinidades ou convergências conforme o âmbito da cultura.

Cardoso (2016) apresenta quatro etapas que determinam o processo de significação dos artefatos. A primeira ocorre via materialidade, que o autor categoriza por construção, estrutura, forma e configuração na fabricação. A segunda se dá pelo ambiente, que é o entorno, situação, inserção social e contexto de uso. A terceira se orienta aos usuários e ao repertório de gostos, comportamento, preferências, ideais e intenções, afinal “o poder de ressignificar o artefato está nas mãos de quem usa” (CARDOSO, 2016, p. 153). A quarta e última etapa consiste no tempo, no ciclo de vida do produto e no impacto socioambiental que o artigo deposita no mundo. Esse

---

<sup>22</sup> Bonsiepe (2011) desconstrói o uso do termo “design de emoções” quando diz que é do aparato cognitivo a função de evocar emoções, e o *design* pode, apenas, projetar artefatos com apelo emotivo que manifestam nos usuários sensações emocionais. Para o autor, “o designer, como produtor das distinções visuais e da semântica da cultura cotidiana, influi nas emoções, nos comportamentos e nas atitudes do usuário.” (p. 116).

autor ressalta que “se quisermos entender os significados de uma forma qualquer, deveremos iniciar essa busca a meio caminho entre morfologia e metamorfoses, na falha significativa entre estrutura e mudança” (p. 155).

O *design* dirige o modo como as pessoas veem os objetos. Esse olhar ocorre por decodificações, como discute Flusser (2007). Tudo que fazemos, como agimos e o que escolhemos está norteado por signos. Para o autor, o ato de dar sentido a algo requer um reconhecimento de códigos (cores, formas, funções, dentre outros). Para ele, um código é um sistema simbólico cujo objetivo é mediar a comunicação humana e os símbolos são, conseqüentemente, fenômenos que orientam a significação do mundo. No campo da sensibilidade, onde se encontra a imaginação, que é “a capacidade de resumir o mundo das circunstâncias em cenas, e vice-versa, de decodificar as cenas como substituição das circunstâncias” (p. 131), há a interação dos homens com símbolos imagéticos. Ainda para esse autor, a narrativa ocorre por meio de imagens, para as quais o texto se traduz e significa por meio de conceitos. O ato imaginativo se distancia do mundo material, objetificado, e adentra a subjetividade por meios simbólicos de acesso aos registros de memória inconscientes.

Enquanto Flusser (2007) considera que o processo interpretativo seja motivado por atos de decodificação, Marcuschi (2003) chama a atenção para a condição sociocognitiva da leitura (que em nosso caso é imagética) mediada por estratégias de referenciação, inferenciação e categorização, afinal,

toda nossa expressão do mundo é uma articulação inferencial na base de categorias ou conceitos. [...] Assim, todos os processos de referenciação, inferenciação e categorização se fundam em atividades recorrentes e em relações intersubjetivas e não numa relação direta com o mundo e nem numa função simplesmente mediadora da linguagem como uma razão instrumentalizada. [...] As situações são construtos sociais que resultam não de percepções, mas de definições, considerando que as ações humanas são guiadas por sentidos e significações, no centro das ações estão processos de significação. (MARCUSCHI, 2003, p. 246-252).

Da mesma maneira, essa atribuição individual de sentido é refletida no *design*, que se consolida como o DNA das sociedades industrial e pós-industrial, porque, como defende Sudjic (2010, p. 35), “até certo ponto o código é um reflexo de como o objeto é feito, mas também reflete seu significado simbólico”. Considerado o centralizador da produção, o *design*, para Sudjic, “é a linguagem que uma sociedade usa para criar objetos que reflitam seus objetivos e seus valores. [...] é a linguagem que ajuda a definir, ou talvez a sinalizar, valor.” (p. 49). É nessa interação linguística que surgem as especificidades de uso, estéticas e identitárias dos bens. O método do *design* é utilizado para “moldar percepções de como os objetos devem ser compreendidos.” (SUDJIC, 2010, p. 51).

Como já mencionado, os objetos podem representar arquétipos socioculturais<sup>23</sup> e construir estereótipos. Sudjic (2010, p. 76) levanta a questão de que, de ordem simbólico-interpretativa,

os arquétipos podem proporcionar associações assim como o gatilho faz. Mas também podem oferecer o conforto menos específico de uma lembrança, e as complexas atrações de uma ideia de familiaridade. Trabalhando dentro de uma estrutura de arquétipos, é possível levar alguma profundidade psicológica e emocional para o design de objetos. Mesmo que os objetos que possuímos não envelheçam bem, e estejamos continuamente os substituindo, os designs que evocam arquétipos dão uma ideia consoladora de continuidade. Introduzem uma história pronta para o objeto.

Pelo olhar antropológico, em se tratando de cultura material<sup>24</sup>, Miller (2013) afirma que a melhor maneira de entender, transmitir e apreciar as relações humanas é olhar para a materialidade que compõe a sociedade. Os objetos são ubíquos, efêmeros e diversificados, carregam registros culturais e têm o poder de moldar a sociedade. Esse nível de manifestação da materialidade é arbitrário às teorias de que o indivíduo, através dos artefatos, demonstra à sociedade um perfil desejado. Pelo contrário, para esse autor, a estrutura das representações sociais ocorre mediadas pelos objetos do cotidiano, que moldam nossas vidas. Assim, de forma extrema, “consideramos os trecos como a matéria da vida e da morte, aquela que nos traz ao mundo e nos ajuda a deixá-lo” (MILLER, 2013, p. 20).

Até então, estudamos como os referenciais semióticos influenciam na narrativa do objeto. Pela abordagem da linguagem, pode-se compreender as manifestações simbólicas que os artefatos propõem. No entanto, Miller (2013) critica essa ideologia ao afirmar que o problema da semiótica reside no fato de que ela tende a transformar os objetos em “meros servos, cuja tarefa é representar o imperador – o sujeito humano” (p. 22). Assim, em si mesmos, os utensílios são “sem valor, superficiais, de pouca consequência, simples trecos inanimados” (p. 22). Dessa forma, o autor argumenta que os artefatos não podem ser superficiais uma vez

---

<sup>23</sup> Consideramos o conceito de arquétipo sociocultural conforme Jung (2016, p. 484), que propõe a teoria dos arquétipos do inconsciente coletivo como sendo “imagens e correspondências típicas” de temas que perpassam a fantasia, o sonho, o delírio e a ilusão de indivíduos. Esses modelos habitam em uma estrutura psíquica herdada e são desvinculados de atos culturais. Não possuem forma ou conteúdo determinados por serem construídos da inconsciência, apenas se traduzem por representações imagéticas no momento em que há a identificação deles por processos de consciência. Já Durand (2012, p. 391), que se ancora na teoria analítica junguiana, trata o arquétipo pelo viés da antropologia. Para ele, “por detrás da derivação social da língua persistem, assim, na sua universalidade os arquétipos e símbolos mais gerais sobre os quais vêm atuar incidentes sociológicos. O repertório arquetípico, portanto, orienta-se por meio de um sistema imagético constitutivo de elementos histórico-socioculturais que norteiam os processos de linguagem.

<sup>24</sup> Para Miller (2013), cultura material é a linha teórica antropológica que se debruça filosoficamente sobre o estudo dos trecos, troços e coisas, como ele mesmo os nomeia, e suas relações socioeconômicas e etnológicas dos microrrganismos sociais, partindo do espaço privado ao público, da individualização da identidade à coletividade mercadológica. O autor aponta para a relevância que as pesquisas nessa área têm para os estudos de *design*.

que são eles que nos fazem pensar como devemos ser ou agir.

A cultura material considera como os artefatos culturais são utilizados e quais as motivações que orientam tais usos, que podem demonstrar autocultivo, liberdade representativa e complexas identidades. Dessa forma, conforme Miller (2013), não é cabível conceber o objeto “como uma forma de representação, um signo semiótico ou um símbolo da pessoa. [...] O conceito de pessoa, a percepção do eu e a experiência de ser um indivíduo são radicalmente diferentes em tempos diferentes e em lugares diversos, e parcialmente em relação às disparidades” (p. 62-63) dos bens culturais.

Miller (2013, p. 65) fomenta esse argumento dizendo que “no mundo híbrido da vida cotidiana, esses reinos íntimos e sensuais [da materialidade] são os mais efetivos para determinar a aceitabilidade e a plausibilidade de regimes de pensamento que chamamos de racionalidade ou mesmo de ontologia”. A complexidade está para as distinções ritualísticas e simbólicas de uso dos artefatos, que seduzem e aplicam nos indivíduos estereótipos. A qualidade abstrata do artefato é o que o constitui e não a materialização dele, portanto, a “grande parte do que nos torna o que somos existe não por meio da nossa consciência ou do nosso corpo, mas como um ambiente exterior que nos habitua e incita.” (MILLER, 2013, p. 79).

O poder simbólico<sup>25</sup> que há na cultura material, portanto, não depende de sua materialização, mas da cadeia de valores que evoca. Miller (2013) assegura que a ordem inconsciente e as interações emocionais com os objetos é que caracterizam as pessoas. Dessa maneira, os objetos demonstram uma cadeia de significados a partir de repertórios culturais e são constitutivos de sistemas sógnicos. Essa hierarquização hegeliana se dá por posicionamento superior do material sobre o humano uma vez que trechos possuem “a trágica contradição da própria cultura” (p. 97), onde formas estilísticas, inclusive desgastadas por temporalidade, constituem-se como pistas de relações sociais.

Em se tratando dos valores da cultura material, Cardoso (2016) categoriza dois que são

---

<sup>25</sup> A centralidade da teoria de Bourdieu (1998) reside em questões de identidade, ideologia e as práticas sociais. A ação social é vista como um sistema de práticas construtivas de identidade incorporada pelo sujeito social. O conjunto dessas práticas delimita o conceito de *habitus* linguístico, bem como campo, capital símbolo e intelecto. Para ele, as práticas e a construção do *habitus* acontecem de maneira linguística e consciente na existência comum. O campo se define como o ambiente simbólico físico, espaço geográfico de representações sociais. Os conceitos de capital e símbolo se referem às práticas tangíveis e intangíveis dos agentes no âmbito social. O símbolo, assim, pode ser entendido como um instrumento de integração social, ferramenta que transforma o capital em capital simbólico científico. O intelecto se orienta, portanto, à estrutura cognitiva da sociedade. Tanto a Bourdieu (1998) como a Saussure (2006), a língua é um código em um sistema de normas. As trocas linguísticas são relações comunicativas por excelência, que representam um grande campo de análise sociolinguística a fim de entender comportamento social. Quando esse autor menciona hierarquia social, ele propõe a conceituação de três tipos de luta social: luta pela identidade, luta por definições da identidade regional ou étnica, que se relacionam com construtos imagéticos mentais e manifestações sociais, e luta simbólica pelo conhecimento e reconhecimento culturais. Essas práticas representam o esforço que os sujeitos sociais e a dominância política fazem para o reconhecimento cultural.

constitutivos da *performance* de usabilidade dela: valor agregado, no qual são consideradas relações econômicas de fabricação e venda; e valor afetivo ou simbólico, que é subjetivo e construído ao longo da interação de uso. Essa interação, não obstante, não é norteadada pela operação sígnica semiótica, mas pela própria especificidade narrativa que o artefato material oferece. Assim, “por meio do design, atribui-se significados aos artefatos, que ficam associados a conceitos abstratos como estilo, status, identidade.” (p. 113).

Ainda para Cardoso (2016), as atribuições valorais, de juízos e crenças, são oriundos de interações anteriores com bens culturais acessados na memória. Ao olharmos para qualquer artefato cuja arte gráfica e sua forma que remetam a remédios (mesmo não sendo), imediatamente consideramos esse objeto como algo relacionado “ao mundo adulto, de médicos e hospitais” (p. 117). Entretanto, como defende o autor, com quaisquer alterações da aparência desse artigo, a percepção de significado pode ser alterada.

Com um olhar mais antropológico do que semiótico, Cardoso (2016) discorre sobre a cultura material em termos de processos de significação. Para ele

toda vez que um significado se cristaliza em alguma forma (“enunciado”, ou “significante”), isso impacta a totalidade do universo de formas existentes (“repertório”) e, por conseguinte, altera a complexa teia de significados da qual originou o enunciado. Ao considerarmos que cada significado só existe dentro de um sistema maior, faz-se possível compreender que significado formal é mais processo do que coisa. Melhor falar, então, em “significação”, ou seja: o processo mediante o qual significados vão sendo acrescentados, subtraídos e transformados em relação ao conjunto total das formas significativas. Quando o assunto são artefatos – e não palavras ou imagens, como na maior parte dos modelos semióticos –, a análise da significação ganha uma dimensão ainda mais esquiva. Na materialidade, é colapsada a distinção sutil entre o que constitui o objeto e o que emana dele, a qual se coloca historicamente em diversas áreas do pensamento humano por contraposições variadas como coisa em si × fenômeno; forma × conteúdo; representante × representação; significante × significado. (p. 131).

Assim, a linguagem do *design* cabe mais à materialidade do que às imagens. Para esse autor, a produção de sentido ocorre por atribuição poética, a qual “embeleza” a matéria. O lixo, conforme Cardoso (2016), nada mais é do que a matéria desprovida de sentido ou propósito já que as pessoas reagem às formas e cores por respostas emocionais desvinculadas do aporte objetivo de materiais, técnicas de engenharização. Para tanto,

no dia a dia, contudo, diante de qualquer artefato, todos nós formulamos juízos altamente complexos de modo instantâneo, decodificando em um único golpe de vista a natureza física do objeto, o conceito por trás dele, sua serventia, sua origem, seu valor, suas relações com outros objetos, e assim por diante. O mais extraordinário é que praticamente todo esse reconhecimento independe do raciocínio verbal, o que se atesta pela frequência com que recorremos a palavras como “coisa”, “troço”, “treco”, “trem”, “bagulho” e tantas outras, no momento em que somos instados a falar do

objeto (CARDOSO, 2016, p. 140).

A cultura material precisa, ainda, lidar com a temporalidade dos artefatos. Embora a fisicalidade dos objetos do cotidiano possa permanecer muitos anos quase que intactos, não considerando nesse momento aspectos ambientais, a relação de significados tende a alterar, por conta do desuso, fazendo com que tanto o sentido como o vínculo emocional desapareçam, deixando na sociedade artefatos repletos de estranheza, como no caso dos aparelhos eletrônicos sessentistas.

Ainda para Cardoso (2016), ao chamarmos um objeto de produto, estamos nos referindo apenas ao período de vida útil dele que se dá desde a fabricação até o descarte. Ao referirmo-nos à mercadoria, estreitamos esse ciclo para somente o momento de venda do objeto. Ambos termos orientam-se para uma visão de lucro. No atual impasse ambiental, devemos considerar a cultura material, definida pelo autor como “vestígio daquilo que somos como coletividade humana” (p. 162), como “expressão concreta do pensamento e do comportamento que nos regem. O conjunto de todos os artefatos que produzimos reflete o estado atual de nossa cultura.” (p. 162).

Na centralidade da cultura material, não somente o período de uso de um artefato é considerado, mas também os meios de fabricação, materiais, vendabilidade, usabilidade e descarte. Cardoso (2016) afirma que o pós-uso, como ele chama, abre uma discussão sobre a dinâmica das tendências que levam e trazem ideologias estéticas. Artefatos antigos podem ser reutilizados porque representam tradição. Afinal, todas as formas possuem particularidades de um passado registrado no ideário da coletividade, o que mantém a memória do valor e que o artefato representa e se torna mais resistente ao esvaziamento simbólico e ao descarte.

Na concepção de Baudrillard (2015) sobre a cultura material, o sujeito social moderno domina, controla e ordena os objetos. Essa imposição se dá pela ideia de que o artefato, que, como já dito, é antropomórfico, aparenta ser um personagem humilde e receptivo, envolto à uma escravização psicológica. Por esse viés, além da funcionalidade, pertence a um campo simbólico do imaginário coletivo. A culturalidade é o que rege os usos, tanto que “o objeto puro, privado de função ou abstraído de seu uso, toma um estatuto estritamente subjetivo” (p. 94), parte de um campo simbólico mercadológico para um outro campo de coleção.

Em se tratando dessa relação íntima de desfuncionalização dos objetos a fim de que se apresentem como peças decorativas, Baudrillard (2015), ao asseverar que as emoções são motivadas pelo ato de posse e de interação, afirma que “a paixão pelo objeto leva a considerá-lo como algo criado por Deus” (p. 96), atribuindo às transformações simbólico-conceituais uma

qualidade inumana. Por outro lado, tomando o exemplo do capitalismo estadunidense, esse autor diz que o sistema dos artefatos produz fragilidade na ideia de que, por sua efemeridade, há a compulsão pela repetição, abraçando tanto a sensação de satisfação quanto a de decepção. Isso resulta em um desequilíbrio de ordem individual e social.

O espetáculo é orquestrado pela publicidade na grande produção de significações e simulações de satisfação. Isso ocorre, basicamente, pelo motivo de que há a necessidade de frequentes referenciais ativadores da vontade de obter. Afinal, “os objetos não só tornam mais suportável a vida material ao se multiplicarem como bens, tornam igualmente mais suportável o estatuto recíproco dos homens ao se generalizarem como signos de reconhecimento” (BAUDRILLARD, 2015, p. 203). O consumo, assim, define-se pela atividade manipulatória e sistemática de signos.

Debord (2017), ao tratar da sociedade do espetáculo, coloca que o ato formador da mediatização é a relação social mediada por imagens. O espetáculo, então, compõe-se imagetivamente e cria modelos da vida dominante no âmbito social. Não é estruturado apenas dessa forma, mas também por sinais linguísticos. Esse conjunto de atos estéticos e de uso da linguagem materializam-se em produtos, cuja essência, para o autor, inverte a realidade, que surge no espetáculo. Em se tratando da cultura material, Debord (2017, p. 39) menciona que “a realidade vivida é materialmente invadida pela contemplação do espetáculo e retoma em si a ordem espetacular à qual adere de forma positiva.”.

A representação da sociedade e as relações sociais ocorrem por um conjunto de imagens mediatizadas. O espetáculo, além de ser a estratégia do “fazer ver” (p. 19), é o “coração da irrealidade da sociedade real” (p. 15) no que tange à realidade material, que é alienada pela mídia. Para esse autor, há um mundo invertido onde o “verdadeiro é um momento do falso” (p. 16) e, nessa discussão sobre a verossimilhança da representação, os códigos da linguagem que narram o espetáculo são construções sógnicas de uma “produção reinante” (p. 15). Em cada processo representativo há a reconstituição de um espetáculo. Sendo a principal produção da sociedade atual, o espetáculo inclui na *performance* os adornos materializados da racionalidade do sistema econômico-social. Há uma multidão, como defende esse autor, de objetos-imagens que cenarizam a passagem do ser para o ter. Debord (2017) chama isso de ato de degradação e esclarece que, mediante a ideologia midiática marxista,

cada produto específico, que deve representar a esperança de um atalho fulgurante para enfim aceder à terra prometida do consumo total, é apresentado cerimoniosamente como a singularidade decisiva. [...] o objeto do qual se espera um poder singular só pode ser oferecido à devoção da massa porque foi feito em um número de exemplares suficientemente grande para ser consumido de modo maciço. O caráter

prestigioso desse produto decorre apenas do fato de ele ter sido colocado por um momento no centro da vida social, como o mistério revelado da finalidade da produção. O objeto que era prestigioso no espetáculo tornou-se vulgar na hora em que entra na casa desse consumidor, ao mesmo tempo que na casa de todos os outros (p. 70).

Portanto, a cultura que se orienta inteiramente à materialidade acaba se transformando em “vedete” da sociedade espetacular, como defende Debord (2017). Também explanando sobre a materialidade e a cotidianidade, Certeau (2014) diz que a sociedade mostra as regras que as práticas sociais obedecem. Para ele, as marcas dos usos são processos enunciativos, tais como os da leitura, da conversa e outras ações do dia a dia. Os atos de enunciação, nesse caso,

significam as *operações* de que foram objeto, operações relativas a situações e encaixáveis como *modalizações* conjunturais do enunciado ou da prática; de modo mais lato, indicam, portanto, uma *historicidade* social na qual os sistemas de representações ou os procedimentos de fabricação não aparecem mais só como quadros normativos, mas como *instrumentos manipuláveis* por *usuários*. (CERTEAU, 2014, p. 78).

Certeau (2014) menciona o sistema de representação sociocultural como sendo simbólico e incorporado. Discursos materializados cujos processos de leitura se dão por meio da corporalidade, que é a *performance* e o ato de experiência. É o arsenal de instrumentos que adquirimos que refrata a historicidade individual, portanto, coletiva motivada por estímulos da psiquê da cultura. Zumthor (2012) ressalta que a leitura nunca é um ato passivo, sempre é ativo e performático, envolve corporalidade, movimento e reações emocionais. A interpretação sempre requer contextualidade e cognição.

Nesse cenário de referenciais abstratos, como tais estímulos cognitivos, há, também, a discussão sobre cultura imaterial<sup>26</sup>. O mundo codificado, como já explicitado, funciona por meio de símbolos. Conforme Flusser (2007), símbolos são referências a outras entidades convencionalizadas tanto implícita como explicitamente, consciente e inconscientemente no imaginário coletivo. Dessa maneira, “as coisas que os símbolos representam são o seu significado” (p. 113). Na decodificação, o indivíduo necessita compreender dois processos da cognição, o primeiro é que há códigos imagéticos cujas convenções são inconscientes e pré-concebidas pelos modelos socioculturais. O segundo depende da codificação por conceituação, o qual depende do aparato memorial de cada um, é subjetivo e consciente.

Na imaterialidade cultural, “os fatos são representados pelo pensamento imagético de maneira mais completa, e são representados pelo pensamento conceitual de maneira mais clara. As mensagens da mídia imagética são mais ricas e as mensagens da mídia conceitual são mais

---

<sup>26</sup> Embora nesta pesquisa tratamos da materialidade, não podemos abrir mão das discussões paralelas à luz da semiótica.

nítidas.” (FLUSSER, 2007, p. 115). A experiência por meio da sensorialidade resulta do equilíbrio entre esses modelos mentais. A materialidade evoca esses esquemas e reúne uma série de referenciais que corrobora para a *performance* do usuário com os artefatos, que, nesse caso, passam de imagem à concretude.

Norman (2008) discute a interação humana e a materialidade no que se refere à emoção e à cognição conforme a psicologia. A percepção, o comportamento e os processos de formação do pensamento são alterados a partir da influência química neuroativa que as emoções provocam. Não se pode separar cognição de emoção, como defende o autor, por conta do sistema de juízos, como já mencionado. Em se tratando, basicamente, da cultura material, esse autor afirma que

bules de chá, automóveis, computadores, aparelhos de televisão, jornais, livros, caixas eletrônicas, alarmes, DVD *players*, baldes, mochilas, jogos, relógios, aparelhos de som, facas de cozinha, ferramentas, espremedores de laranja, telefones celulares, suvenires, torradeiras... Vivemos cercados de objetos que nos divertem, frustram, encantam, envergonham, acalmam, aborrecem, alegam, desapontam e facilitam (ou dificultam) nosso dia-a-dia. (NORMAN, 2008, p. 11).

Quando se entende que há uma relação emocional e afetiva entre humanos e materialidade, a usabilidade e a interação ocorrem de maneira mais agradável. Inclusive, os artefatos divertidos, como defende Norman (2008), que são mais sedutores, tendem a funcionar melhor. Esse argumento não trata do aparato de engenharia, mas da *performance* de como os usuários lidam com tais bens, das atribuições de valor. O autor menciona, também, que os “objetos atraentes fazem as pessoas se sentirem bem, o que por sua vez faz com que pensem de maneira mais criativa” (p. 39). A grande relevância do apelo de humor na cultura material se dá pelo argumento de que “pessoas felizes são mais eficientes em encontrar soluções alternativas e, como resultado disso, são tolerantes com pequenas dificuldades” (p. 40), que resulta no estudo da psicologia humana.

Norman (2008) afirma que o estudo do divertimento – *funology*<sup>27</sup> – é um campo pouco explorado pela ciência acadêmica. No entanto, demonstra ser altamente relevante para as relações socioculturais e para os atos interativos entre humanos e materialidades. Além da criatividade ser cultivada e da saúde neuroemocional, como já dito, os processos de aprendizagem, sentimento de acolhimento, alegria, dentre outros, são florescidos na *performance*. A brincadeira não apenas estimula o desenvolvimento do corpo como também das relações socioemocionais e intelectuais, que abraçam o prazer físico, social, psíquico e

---

<sup>27</sup> Esse termo será tratado no capítulo quatro.

ideológico (NORMAN, 2008).

O primeiro prazer refere-se às experiências dos sentidos: sons, paisagens, cheiros, sabores e texturas. Para Norman (2008), esse nível emocional ocorre de forma visceral e comportamental, como já tratado. O segundo, porém, orienta-se diretamente para a relação interpessoal. Esse autor menciona a cozinha como espaço de diversão social, o qual ocorre nos níveis comportamental e reflexivo. Já o psíquico, que lida com respostas emocionais, reside inteiramente no nível comportamental, enquanto o último ocorre pela experiência estética, de valores morais e éticos. Encontra-se no nível reflexivo. Essa especificação do autor se aproxima da teoria de *neuromarketing*<sup>28</sup>, que visa entender os processos de projeto de *design* mediante as inferências pela abordagem da cognição.

Contudo, o poder sedutor da cultura material e da imaterial, principalmente na contemporaneidade, por causa das relações híbridas, nas quais as referências plurais se imbricam, é um fator que estimula a usabilidade dos artefatos. Os atos performáticos são mediados pela relação entre usuário e objeto conforme os processos cognitivos de interpretação e leitura, por inferência. Os objetos de *design* espelham a sociedade e, com o apelo do divertimento, proporcionam uma experiência que oferecem bem-estar, criatividade e sociabilidade. Podem, ainda, atribuir significados e construtos identitários aos usuários, que, por meio das multifuncionalidades, significam os artefatos.

O próximo capítulo trata do método desta investigação a partir dos preceitos teóricos da semiologia e leitura obtusa.

---

<sup>28</sup> A recente área do *neuromarketing* tem como finalidade principal nortear a comunicação entre os *designers* e o direcionamento criativo comunicado em projetos. Nascido nos estudos neurocientíficos e próximo ao *neuromarketing*, o *neuromarketing*, conforme Kirkland (2012), faz-se necessário para a investigação cognitivo-comportamental das diversas maneiras de interação entre usuários e artefatos culturais. Essa área utiliza sistemas computacionais, como *eye-tracking*, por exemplo, para o mapeamento de inferências, emoções e níveis interpretativos. Esse processo inferencial ocorre por meios comunicativos que visam compreender, também, a corporalidade da experiência na usabilidade de objetos do cotidiano. Nesse âmbito, são investigados, ainda, estímulos cerebrais, reações emocionais, construtos de memória, modelos de percepção, dentre outros. O *neuromarketing* tem sido utilizado não apenas em estudos acadêmicos como também por agências de comunicação na tentativa de entender a relação entre homem e *interfaces*, a experiência da *performance* de uso de artigos materializados e imaterializados e o uso desse estudo na mediatização de produtos.

### 3 MÉTODO: SEMIOLOGIA E LEITURA SÍGNICA

Este capítulo, que aborda o método de análise desta tese, tem por objetivo tratar os conceitos da teoria semiológica tanto pelo viés de sua originalidade saussuriana como por abordagens que perpassam aspectos de linguagem pós-estruturalista, também, na sua condição cognitiva. São, portanto, apresentados os conceitos de signos e símbolos, mediados pelo poder sociocultural e, também, por processos de significação e atribuição de sentido por meio de leituras conotativas, interpretação de imagens e de artefatos culturais materiais e imateriais, dentre outros. Essa discussão é, então, correlacionada com as bases do *design*, tratadas no capítulo anterior, no que toca ao processo de leitura obtusa imagética. Tendo, para isso, as teorias basilares deste capítulo que são propostas por Barthes (1971; 1977; 1985; 1989; 1990; 2009), Bakhtin (2006), Bourdieu (1998; 2015); Eco (2012), Foucault (2016; 2019), Freud (2013; 2015), Lacan (2014); Metz (1980; 2014), Saussure (2006), dentre outros. O método se dá por meio de uma argumentação teórica entrecruzando as teorias do capítulo dois, três e quatro aplicada ao *corpus* desta investigação, no capítulo cinco.

Primeiramente, antes de adentrarmos às definições da semiologia barthiana<sup>29</sup>, faz-se necessária a introdução da área da linguística, que inaugura a relevância que o pensamento da linguagem sígnica tem para pesquisas como esta, nas quais teorias de diversas áreas são entendidas como cooperadoras da significação, como, por exemplo, o *design*, que trabalha por meio de imagens e narrativas simbólicas, como já mencionado anteriormente. A linguagem, dessa forma, abraça a dicotomia saussuriana entre língua e fala no que tange à institucionalização de processos linguísticos, por conta dos poderes de convenção sociocultural, que serão tratados à frente, neste capítulo, enquanto a fala é a produção individual da linguagem constitutiva de marcadores fonéticos, estruturas formais e combinação sígnica, que também serão explicados aqui.

O objeto de pesquisa de Saussure<sup>30</sup> (2006) é a linguagem cujo mecanismo dinâmico é estruturado por meio de signos. Esse sistema olha à língua como um construto de si mesma,

---

<sup>29</sup> Barthes (1971, p. 103) afirma que “o objetivo da pesquisa semiológica é reconstituir o funcionamento dos sistemas de significação diversos da língua, segundo o próprio projeto de qualquer atividade estruturalista, que é construir um simulacro dos objetos observados”, cujo *corpus* pode ser diversificado, perpassando por diferentes áreas do conhecimento. A análise semiológica pode investigar não apenas aspectos da linguagem como também da música, da arte, da moda, dentre outros. Possibilitando ao semiólogo olhar aos sistemas do cotidiano e estabelecer uma relação entre leitura denotada e conotada, como serão discutidas neste capítulo.

<sup>30</sup> Pavel (1990) discorre sobre a evolução das ideologias estruturalista e pós-estruturalista a lume da filosofia e da linguagem. As correntes filosóficas sobre os processos sígnicos e simbólicos da inovação e da cientificidade foram banhadas pela modernidade, tendo como principais fundadores Barthes (1971), na poética; Foucault (2019), na epistemologia; Lacan (2014), na psicanálise e Lévi-Strauss (1958), na antropologia. Essas teorias impulsionaram um grande avanço nas ciências humanas e estéticas. A tríade signo, antropologia e psicanálise passou a ser o

passível de uma análise tanto diacrônica, que contempla os aspectos históricos da linguagem, como sincrônica, cuja dimensão permanece estática por consequência da “imutabilidade” das línguas e suas funções comunicativas. As análises linguísticas, dessa maneira, podem ser motivadas por esses dois olhares: a temporalidade evolutiva sociocultural, que nos leva a considerar o argumento de arbitrariedade do signo que Saussure (2006) promove; e a rigidez estrutural da língua, que passa a ser compreendida como um produto e instrumento da fala, como enfatiza Barthes (1971). Afinal, “na linguagem, não entra na língua nada que não tenha sido ensaiado pela fala” (BARTHES, 1971, p. 32).

Barthes (2009), assim como a visão saussuriana, divide língua e fala para, também, a semiologia. Para o autor, “língua é uma instituição, um corpo abstrato de coerções; fala é a parte momentânea dessa instituição, que o indivíduo extrai e atualiza para atender às necessidades da comunicação” (p. 41). A língua, portanto, constitui-se pela pluralidade de falas proferidas, todavia, a fala nasce na língua. Ainda para esse autor, essa dialética pode ser entendida como uma dinâmica entre estrutura e acontecimento, código e mensagem.

A noção de dinamismo da linguagem, ainda para Saussure (2006), é o que permite ao estudo linguístico o entendimento de que há um sistema de valores<sup>31</sup> organizado internamente (estrutura) e codependente de sua historicidade, que evidencia o contexto social (externo). Isso significa que, à luz saussuriana, as mudanças evolutivas na linguagem não desestruturam os

---

modo sintético de compreender o método estruturalista dos movimentos que emergiam nos anos cinquenta. O grande desejo de racionalidade dos anos sessenta, motivado pelo Curso de Linguística Geral, de Saussure (2006), foi o marco da primeira fase da ideologia estruturalista, chamado *moderado*, no qual muitos autores, tais como Genette (1976), Todorov (1979), Zumthor (2012), dentre outros, exploraram a estilística literária concomitantemente à análise da língua. Ainda nesse período, surgiu outro fragmento desse pensamento francês chamado de estruturalismo *especulativo*, em que o distanciamento das pesquisas empíricas, o fim da metafísica e a descentralização do homem como objeto do saber inauguraram o pensamento orientado aos processos de individualização do sujeito social a partir das teorias sobre sentido e referente, levando à ausência do perfil do autor, pelo olhar barthiano, à crítica do humanismo e à busca pela verdade científica por meio do poder foucaultiano do discurso. Nos anos setenta, nomeado de estruturalismo *cientificista*, difundiu-se a ideia da linguística como sendo uma ciência cujo método aproximava ainda mais a linguagem das ciências humanas, tendo como representantes Barthes (1971), Greimas (1981), Lévi-Strauss (1958), Hjelmslev (2006), Jakobson (2003), além de outros. Os três movimentos estruturalistas trouxeram amalgamaram os estudos da linguagem (signo e som) aos estudos do comportamento humano da antropologia (mito e narrativa) e psicanálise (sujeito e linguagem). Metz (1980) menciona a psicanálise do cinema quando analisa a construção do imaginário a partir da linguagem (linearidade textual), da percepção, da relação homem-câmera e dos códigos que a ficção.

<sup>31</sup> Barthes (1971) explica que o conceito de valor para Saussure (2006) se refere ao ato de despseudologizar a linguística tradicional e a aproximar da economia, de onde surge a linguística estrutural. Essa relação econômica da linguagem trata do sistema de equivalências entre as duas estratégias da linguagem, a diacronia e a sincronia. Basicamente, portanto, o sentido se dá por meio da significação e do valor sógnico linguístico, como em um cálculo matemático. “Saussure imagina que, na origem (de todo teórica) do sentido, as idéias e os sons formam duas massas flutuantes, lábeis, contínuas e paralelas, de substâncias; o sentido intervém quando se recorta ao mesmo tempo, de uma só vez, estas duas massas: os signos (assim produzidos) são, pois *articuli*; entre estes dois casos, o sentido é então uma ordem, mas essa ordem é essencialmente divisão: a língua é um objeto intermediário entre o som e o pensamento [...] a língua é o domínio das *articulações* e o sentido é recorte, antes de tudo.” (BARTHES, 1971, p. 58-59).

pilares da língua, promovendo análises linguísticas<sup>32</sup> interdependentes. Hoje, a lume de áreas como a psicolinguística e a sociolinguística<sup>33</sup>, que também se orientam pelo olhar cognitivo, questiona-se ainda se há necessidade de segmentar as duas áreas metodológicas propostas no Curso de Linguística Geral, como afirma Faraco (2006). Para ele, também, “as línguas humanas não constituem realidades estáticas; ao contrário, sua configuração estrutural se altera continuamente no tempo” (p. 14). Assim, mesmo havendo transformações de linguagem, jamais se perde a “plenitude estrutural” ou o “potencial semiótico” das línguas (p. 14).

As alterações de linguagem podem estar no âmbito lexical, estilístico, sintático, sonoro, pragmático ou até semântico por conta da heterogeneidade da língua. Essa abordagem se desprende da intenção saussuriana e se aproxima da sociolinguística, uma vez que o processo transformador é mediado também por aspectos da sociedade e da cultura, principalmente, no que se refere às expectativas dos atos comunicativos, e dos juízos de valor representantes das diversas posições sociais (FARACO, 2006). A multiplicidade de significados é, também, um fator da mudança linguística que agrega uma cadeira polissêmica por conta dos hibridismos.

Entendendo a língua como um sistema autônomo e, por meio da divisão entre diacronia e sincronia, Saussure (2006) se depara com o conceito da comunicação que muda todo pensamento de análise linguística. O conceito de signo linguístico nasce como decorrência dessa arbitrariedade natural das línguas, cuja formulação se dá pelo afastamento de língua e fala; língua e escrita; e pela dança entre o que o autor chama de signo, significante e o significado. A língua contempla a convencionalidade sociocultural da linguagem que não permite ao indivíduo alteração, o que Barthes (1971) chama de sistema de valores contratuais.

---

<sup>32</sup> Barthes (1971) sintetiza o pensamento metodológico da semiologia saussuriana, hjelmsleviana e lacaniana a partir do conceito de signo. Ele afirma que “em Saussure, o signo apresenta-se, demonstrativamente, como a extensão vertical de uma situação *profunda*: na língua, o significado, de certo modo, está *atrás* do significante e só pode ser atingido através dele, ainda que, de um lado, falte a essas metáforas, muito espaciais, a natureza dialética da significação e, de outro lado, o fecho do signo não seja aceitável senão para os sistemas francamente descontínuos, como a língua. [...] Hjelmslev preferiu uma representação puramente gráfica: há relação (R) entre o plano de expressão (E) e o plano de conteúdo (C) - ERC. Esta fórmula permite explicar, economicamente e sem falsificação metafórica, as metalinguagens ou sistemas obtidos [...]. [Lacan] utiliza um grafismo especializado, diferente entretanto da representação saussuriana em dois pontos: 1) o significante (S) é global, constituído por uma cadeia de níveis múltiplos (cadeia metafórica): significante e significado estão numa ligação flutuante e só ‘coincidem’ por certos pontos de ancoragem; 2) a barra de separação entre o significante (S) e o significado (s) tem um valor próprio (que não tinha, evidentemente, em Saussure): representa o recalçamento do significado.” (p. 51-52).

<sup>33</sup> Embora, nesta pesquisa, manter-nos-emos nas discussões semiológicas que perpassam mais profundamente nas teorias saussurianas, entendemos que, também, há grande relevância de áreas pós-estruturalistas como a psicolinguística, cujos teóricos representantes são Bühler (2011), Chomsky (1957), Miller e McKean (1964) e Lacan (2014), que de maneira geral têm como centro a análise da linguagem pelo viés da cognição, e a sociolinguística, representada por Hymes (1964) e Labov (1972), cujas pesquisas se dão pelas correlações sistemáticas de variação de linguagem motivadas pelos movimentos sociais, na pluralidade de olhares ao objeto da linguagem. Como aqui é mais relevante considerar a leitura a partir dos processos do *design*, como discorridos no capítulo 2, por conta da materialização de narrativas imagéticas, nossa análise reside no estruturalismo proveniente de Saussure (2006), como é explicitado no método desta tese.

Por outro lado, é na fala que se realizam os usos da língua, codificando-se por um construto individual dos discursos<sup>34</sup> e dos atos (SAUSSURE, 2006).

A língua e a escrita se separam no momento que Saussure (2006) atribui à fala a condição fonética enquanto à escrita a representação sígnica. São, assim, sistemas distintos codependentes à comunicação humana. Para tanto, há, também, a distinção entre os três fenômenos da linguagem que o autor propõe: signo, significado e significante<sup>35</sup>. A

---

<sup>34</sup> Em se tratando de discursos, Foucault (2019), aproximando a psicanálise (dimensão do inconsciente), a linguística (dimensão da linguagem) e a etnologia (dimensão de historicidade) do método arqueológico do saber, trata dos jogos discursivos e *performances* verbais motivados pelo desejo lacaniano pertencentes a uma estrutura de consciência coletiva e de intencionalidade do sujeito. O autor assevera que “quando se descreve a formação dos objetos de um discurso, tenta-se identificar os relacionamentos que caracterizam uma prática discursiva e não se determina uma organização léxica nem as escansões de um campo semântico” (p. 58). Isso acontece porque a significação se realiza por meio das estruturas de sentido que são evidenciadas na fala (léxico mais experiência). Os discursos são conjuntos de signos que designam coisas, revelam a posição do sujeito e o lugar institucional de fala. O campo enunciativo é fundamentado de atos de significação, jogos de representações e “faz de um sintagma, ou de uma série de símbolos, uma frase a que se pode, ou não, atribuir um sentido, uma proposição que pode receber ou não um valor de verdade” (p. 111).

<sup>35</sup> Esta nota exemplifica os conceitos de signo, significado e significante para outros autores que são laterais à teoria saussuriana. De acordo com Vanoye (1983, p. 29), tendo em vista que a linguagem pode ser tomada por um sistema de signos sociáveis, “a expressão ‘sistema de signos’ é empregada para definir a linguagem como um conjunto de elementos que se determinam em suas inter-relações, ou seja, um conjunto no qual nada significa por si, mas tudo significa em função dos outros elementos. Em outras palavras, o sentido de um termo, bem como o de um enunciado, é função do contexto em que ele ocorre. [...] As línguas são casos particulares de um fenômeno geral, a linguagem, que é estudado pela lingüística geral. Ainda que não exista a linguagem verbal universal, a lingüística geral esforça-se no sentido de isolar e estudar as características comuns constitutivas das diferentes línguas.” De maneira sintética, o autor clarifica, também, os termos saussurianos de signo, significante e significado. Para ele, “a noção de signo é básica na lingüística. Signo é a menor unidade dotada de sentido num código dado. Decompõe-se num elemento material, perceptível, o *significante*, e num elemento conceptual, não perceptível, o *significado* (por exemplo, a palavra *mesa* pode ser ouvida ou vista, conforme seja pronunciada ou escrita: o som ‘*mesa*’ e a forma gráfica ‘*mesa*’ são significantes que remetem ao mesmo significado, o conceito de mesa, ‘objeto constituído por uma superfície plana sustentada por um ou mais pés’). O referente é o objeto real ao qual remete o signo numa instância de enunciação. [...] O signo é convencional. Entre o significante e o significado não há outro liame senão o proveniente de um acordo implícito ou explícito entre os usuários de uma mesma língua. A maior parte dos signos lingüísticos é arbitrária (não há qualquer relação entre a representação gráfica ‘*mesa*’ e o objeto designado); alguns são relativamente motivados (as onomatopeias: cocorocó ‘imita’ o canto do galo em português). A significação é o liame que une o significante, o significado e o referente, isto é, o elemento material aos elementos conceptuais reais.” (p. 30). Sobre o papel do linguista, gramático e historiador em relação à modernização da antropologia, a partir da interpretação dos mitos, Pavel (1990, p. 41) diz que “o arbitrário do signo, nessas condições, longe de ser a descoberta fundadora da lingüística moderna, representa de fato a condição de possibilidade de toda gramática histórica, de toda dialetologia e de toda lexicografia. É na medida em que o vínculo entre som e conceito carece de motivação que a fonética histórica pode ter um objeto, que é o de seguir os traços das modificações sonoras independentemente das variações semânticas; é na medida em que do corpo fonético de uma palavra não se pode deduzir seu sentido que o lexicógrafo sente-se autorizado a registrar.”. Para Bakhtin (2006), o processo de significação acontece por meio da ideia de que todo signo é ideológico porque é motivado pelo espaço social. Todo corpo materializado pode ser considerado um símbolo que passa pelo processo de significação, em que o produto de consumo se transforma em signo ideológico. O autor exemplifica o uso de instrumentos na representação de ideologias, como a foice e o martelo da União Soviética. Então, “converte-se, assim, em signo o objeto físico, o qual, sem deixar de fazer parte da realidade material, passa a refletir e a refratar, numa certa medida, uma outra realidade.” (BAKHTIN, 2006, p. 29). Para o autor, o que é ideológico é constitutivo de valor semiótico, mesmo porque o signo “não é apenas um reflexo, uma sombra da realidade, mas também um fragmento material dessa realidade” (p. 30), seja por meio de som, cor ou movimento corporal. O caráter de intersubjetividade é que compõe o signo ideológico por conta do processo de significação que é orientado por consciências sociais além da leitura individual privada. Os signos modelam a comunicação e a palavra é entendida como um signo indicativo das mudanças sociais e neutro, cujo preenchimento de valor é feito nesse acordo comunicacional. É, também, acompanhada por um ato ideológico, que é extraterritorial. Esse processo é percebido como uma

convencionalidade dos signos é de ordem sociocultural o que impossibilita compreender a lógica da arbitrariedade entre significante e significado. Conforme a teoria saussuriana, o significante é a parte constitutiva de uma imagem acústica, cognitiva, que promove uma percepção de materialidade do conceito; enquanto o significado, que é o conceito idealizado, representa as atribuições de valor. É no processo de significação, no qual se dá a leitura dos atos comunicativos, que se configuram as palavras por meio da imbricação entre essas três entidades – signo, significado e significante (que pode ser chamado, ainda para esse autor, de símbolo, por serem também visuais).

Em resumo, a teoria saussuriana parte da relação entre a língua e a fala na constituição da linguagem, que é arbitrária às condições coletivas. A língua, no entanto, é dividida pelo olhar sincrônico e diacrônico. A fala se orienta à produção individual da linguagem. Saussure (2006, p. 124) assevera que

assim como o jogo de xadrez está todo inteiro na combinação das diferentes peças, assim também a língua tem o caráter de um sistema baseado completamente na oposição de suas unidades concretas. Não podemos dispensar-nos de conhecê-las, nem dar um passo sem recorrer a elas; e, no entanto, sua delimitação é um problema tão delicado que nos perguntamos se elas, as unidades, existem de fato. A língua apresenta, pois, este caráter estranho e surpreendente de não oferecer entidades perceptíveis à primeira vista, se que se possa duvidar, entretanto, de que existam e que é seu jogo que a constitui. Trata-se, sem dúvida, de um traço que a distingue de todas as outras instituições semiológicas.

É pela linguagem que é possível evidenciar o valor linguístico como sendo um elemento do processo de significação. Afinal, “na língua, como em todo sistema semiológico, o que distingue um signo é tudo o que o constitui” (SAUSSURE, 2006, p. 140). O sistema semiológico passa a ser entendido, então, como uma categoria superior à linguística, que tem como objeto signos verbais, como afirmam Saussure (2006) e Jakobson (1970). A semiologia, compreendida como sendo a ciência geral de todos os signos comunicativos, passa a abraçar a linguística, que é definida como sendo a ciência semiológica que mais analisa a linguagem verbal. Ela se estrutura, assim, por um método que possibilita ao pesquisador investigar as leis

---

relação colaborativa no qual “as palavras são tecidas a partir de uma multidão de fios ideológicos e servem de trama a todas as relações sociais em todos os domínios” (p.40). A psicologia do corpo social é exteriorizada pela palavra (discurso e conteúdo), tanto em gesto como em ato. A linguagem depende das manifestações físicas (materialidade e território), psíquicas e fisiológicas. Bakhtin (2006) compreende dois níveis de decodificação da linguagem, o primeiro – denotação – é de ordem objetiva, sobre a palavra, o significado dela e a interação entre locutor e receptor; o segundo – conotação – é de ordem subjetiva, sobre o contexto de uso da palavra motivado por aspectos extralinguísticos e o tema de enunciação, que contempla um sistema complexo de signos. Esses dois níveis compõem a ideologia fisio-psico-social do cotidiano. É social, portanto, no que toca o discurso do Outro. Pietroforte (2004) afirma que a área de análise signica é dividida por três correntes teóricas, a peirciana, greimasiana e saussuriana, discutidas neste capítulo.

da criação e da transformação dos signos e de seus sentidos, corroborando pesquisas de cunho sociológico e cognitivo (JAKOBSON, 1970).

Embora Jakobson (1970), em sua fala sobre a linguística, a poética e o cinema, trate da semiologia saussuriana, ele também aborda o conceito de semiótica peirciana<sup>36</sup>, que olha a outros signos comunicativos, que não são verbais, como estudaremos mais extensamente na sequência. Sua pesquisa entretetece a análise da linguagem por meio dessas duas estratégias de cientificidade, cujos métodos divergem. O autor opta por colocar a semiótica acima da semiologia por entender que a essa última considera apenas a comunicação verbal e escrita, do repertório da linguística, enquanto a semiótica possibilita a análise de todos os sistemas de signos comunicativos humanos, das diversas mensagens, tais como a gestualidade e corporalidade na fala, semiose espacial ou de temporalidade, visual ou auditiva, multimodal<sup>37</sup>.

Mesmo havendo diferentes abordagens, a busca pelo sentido no ato comunicativo, que também será discutido mais profundamente na sequência, é a meta da investigação tanto semiótica quanto semiológica. Jakobson (1970, p. 17) afirma que

a variabilidade dos sentidos, seus múltiplos deslocamentos figurativos de longo alcance, e a incalculável aptidão para múltiplas paráfrases são justamente as propriedades da linguagem natural que induzem sua criatividade e dotam não apenas as atividades poéticas, mas até as científicas, de contínuo ímpeto inventivo. Aqui, indefinição e poder criativo afiguram-se como inteiramente interconectados.

Próximo do pensamento matemático que fomentou as áreas da física e da astronomia, a semiologia buscava fundamentar a investigação dos esquemas da língua às narrativas do

---

<sup>36</sup> Ao propor a teoria da semiótica pelo viés da escola estadunidense, Peirce (2017) se apropria do estudo feito por Locke (1690), no qual foram tratados os processos da competência de compreensão humana e do aporte sógnico das ideias. Esse estudo foi o primeiro a propor uma filosofia da linguagem a partir de processos simbólicos sógnicos lógico-operacionais, referido como uma *doutrina dos signos*, sendo, portanto, mais extensamente investigado por Peirce (2017). Os termos *semiologia* e *semiótica* divergem em ideologia e método. O primeiro se refere à escola francesa, cujo início se deu por meio das pesquisas de linguagem de Saussure (2006), tendo continuidade pelos filósofos estruturalistas e pós-estruturalistas, mais precisamente, por Barthes (1971; 1977; 1985; 1989; 1990; 2009). O objeto de pesquisa é a linguagem através de um sistema de signos verbais, que consideram aspectos da língua, fala e escrita no tocante ao processo fonológico, também. O segundo, que compete inteiramente à proposta filosófico-metodológica de análise de todos os outros signos comunicativos, exceto os verbais, podendo ser audiovisuais, a partir de aspectos de iconicidade, indicialidade e simbolicidade da comunicação visual, é discorrido por Peirce (2017). Nesta tese, embora falemos sobre a visão peirciana da semiótica, como teoria basilar e método de investigação, utilizaremos o arcabouço da semiologia franco europeia estruturalista por conta do método de pesquisa do *óbvio* e *obtusos*, tratado por Barthes (1990).

<sup>37</sup> O termo *multimodalidade* foi cunhado por Kress e Leeuwen (1996) objetivando conceituar a maneira como é construída uma representação imagética. Embasando-se na semiótica, a investigação dos recursos imagéticos que representam uma cultura necessita levar em conta o significado dos modelos culturais de uma sociedade a partir da noção de modos. Kress (2010), então, assevera que os aparatos semióticos são mutáveis e adaptáveis às condições para as quais a representação cultural se define. A representação sógnica, que é o *design* visual, sempre se codifica por sua multiplicidade de significações que acontece de modo intencional e não arbitrária.

sentido, que, à luz saussuriana, fora reduzido ao signo linguístico<sup>38</sup>. As discussões sobre semiologia francesa, promovidas por Barthes e italiana, promovidas por Eco (2012)<sup>39</sup>, desenvolveram, como afirma Pavel (1990, p. 60), “um projeto de unificação das disciplinas humanas sob o signo da linguagem”. Saussure (2006) separa os valores linguísticos dos conteúdos conceptuais, que são os objetos de estudo da semântica.

Em sua pesquisa sobre os elementos componentes da análise semiológica proveniente da teoria saussuriana, Barthes (1971, p. 11) menciona que

a Semiologia tem por objeto, então, qualquer sistema de signos, seja qual for sua substância, sejam quais forem seus limites: imagens, os gestos, os sons melódicos, os objetos e os complexos dessas substâncias que se encontram nos ritos, protocolos ou espetáculos, se não constituem “linguagens”, são, pelo menos, sistemas de significação.

Dessa maneira, o autor se compromete a olhar para os objetos de estudo não apenas pelo viés da análise linguística como também para os outros campos do conhecimento que tocam as áreas do sensível e da estética. A grande diferença entre Saussure (2006) e Barthes (1971) reside no

---

<sup>38</sup> Segundo Pavel (1990), em oposição ao pensamento de Saussure (2006), aproximando a teoria dos signos à fenomenologia Merleau-Ponty (2002), Derrida (1976) e Husserl (2001) discutem o processo de significação e atribuição de sentido nos atos comunicativos a partir dos conceitos de transparência, fala viva e ausência do eu. Husserl (2001) propõe a bifurcação sógnica entre o signo indicativo e o signo expressivo, fazendo referência à instabilidade fenomenológica, desejo e de consciência que Husserl (2001) e Derrida (1976) tratam. A fenomenologia, para Pavel (1990, p. 83), “orienta naturalmente o pensamento para a generalidade da linguagem e do signo, enquanto que a preocupação do linguísta é definir o próprio do signo linguístico e a especificidade formal das línguas naturais. É por isso que uma ciência única da linguagem que engloba lingüística, lógica, fenomenologia e poética não deixaria de se parecer com os bestiários e lapidários medievais que descreviam seus objetos de todos os pontos de vista possíveis.”. Ancorado nesses autores, Deleuze (2015) discute a lógica do sentido a partir de um olhar psicanalítico do desejo cujo jogo de sentidos se realiza por um sistema lógico de significação. É pelo empirismo que o sentido é expresso, sobretudo, no tocante à percepção. O sentido, também, nasce das proposições da linguagem, que devem ser estruturais e jamais livres, até porque “a lógica dos sentidos vê-se necessariamente determinada a colocar entre o sentido e o não-senso um tipo original de relação intrínseca” (p. 71) que gera um efeito (causal, óptico, sonoro, de superfície, posição e linguagem) motivados por órgãos biológicos e processos cognitivos. Tudo, então, se refere às manifestações pessoais e significações da linguagem. Merleau-Ponty (2005), no seu olhar psicológico da percepção, discute a corporalidade da interação, a experiência, as sensações e a evocação de memórias. Não somente pelo âmbito fisiológico, o corpo é percebido como um objeto móvel, sexual e discursivo. A percepção é espaço-temporal, empírica e constitutiva de um repertório intelectual.

<sup>39</sup> Ao tratar dos conceitos de *interpretação*, termo que Barthes (1990) chamaria de *óbvio*, e *superinterpretação*, como sendo o conceito de *obtusos* (por uma conexão nossa), Eco (2012) perpassa pela semiótica com o olhar da intencionalidade do texto e pelo processo de decifração dos significados secretos da fala. A tentativa de procurar um significado final inatingível leva à aceitação de uma interminável oscilação ou deslocamento do significado. [...] todo objeto, seja terrestre ou celeste, esconde um segredo” (p. 37-38). Para esse autor, um texto é um universo aberto no qual o leitor pode encontrar muitas interconexões porque “o leitor real é aquele que compreende que o segredo de um texto é seu vazio.” (p. 45-46). Orientando-se mais ainda à análise semiótica imagética, Eco (2012, p. 55) afirma que “a imagem, o conceito, a verdade descoberta sob o véu da semelhança, será vista, por sua vez, como um signo de outra transferência analógica.”. Embora não utilizemos nesta tese a semiótica de Eco (2014), é vital ressaltar que esse autor inicia sua análise por meio do conceito de cultura que perpassa a produção e uso de artefatos culturais, as relações de parentesco e trocas de bens econômicos. Para essa conceptualização, ele analisa a semiologia por meio de Saussure (2006) e dos estruturalistas da linguagem discutidos aqui, como também pela visão de Peirce (2017). A função sógnica semiótica trata da manipulação de códigos convencionados socio-culturalmente e propõe uma relação denotativa e conotativa.

fato de que o estruturalismo saussuriano considerava a linguagem proveniente da linguística e Barthes amplia o arcabouço analítico para as outras linguagens. Tanto que ele afirma que

objetos<sup>40</sup>, imagens, comportamentos podem significar, claro está, e o fazem abundantemente, mas nunca de uma maneira autônoma; qualquer sistema semiológico repassa-se de linguagem. A substância visual, por exemplo, confirma suas significações ao fazer-se repetir por uma mensagem lingüística (é o caso do cinema, da publicidade, das historietas em quadrinhos, da fotografia, da imprensa etc.), de modo que ao menos uma parte da mensagem icônica está numa relação estrutural de redundância ou revezamento com o sistema da língua; quanto aos conjuntos de objetos (vestuário, alimentos), estes só alcançam o estatuto de sistemas, quando passam pela mediação da língua, que lhes recorta os significantes (sob a forma de nomenclaturas) e lhes denomina os significados (sob a forma de usos ou razões). (BARTHES, 1971, p. 12).

Isso fica claro quando Barthes (1971) ressalta que a percepção do significado do que ele chama de substância, referindo-se ao conjunto dos fenômenos linguísticos impedidos de ser descritos sem que se recorra às premissas extralinguísticas, só se realiza dentro de algum recorte da língua. O sentido, portanto, só é atribuído quando denominado uma vez que “o mundo dos significados não é outro senão o da linguagem” (p. 12). Não como é feita a investigação por meio das ferramentas da linguística tradicional, todavia, o semiólogo é levado a considerar um segundo nível de entendimento, que o autor chama de segunda linguagem, cuja essência não está na interpretação de monemas ou fonemas, mas em fragmentos mais complexos do discurso.

Os discursos podem ser constitutivos de sistemas de diferentes substâncias comunicativas, o que Barthes (1971) chama de sistemas complexos, ou conotados, ligados à sociologia da comunicação, como cinema<sup>41</sup>, televisão e publicidade. O processo semântico-cognitivo se dá por meio de imagens, sons e grafismos. Os usos das linguagens são elaborados por grupos de decisão representantes do imaginário coletivo da época, por isso, “a inovação individual [do uso da língua na fala] é assim transcendida por uma determinação sociológica

<sup>40</sup> Aqui, quando Barthes (1971) cita objetos ele se refere a artefatos do cotidiano, tais como vestimentas, acessórios, mobiliário, dentre outros. É por essa razão que optamos a teoria barthiana como método da nossa tese.

<sup>41</sup> Nesta tese, não utilizaremos a teoria do cinema como método de análise, sobretudo, é relevante mencionar ela como conceptualização da área e arcabouço teórico. Sobre a semiologia do cinema, conforme Metz (2014), o processo de leitura cinematográfica se dá por meio do construto da realidade que o espectador tem a partir da narrativa fílmica. A significação, então, considerando a teoria da semiologia, na qual os signos da linguagem cinematográfica fundamentam a estrutura da leitura, realiza-se por meio de todos os elementos que compõem a cena, que são as personagens, os objetos da cena, o cenário, o figurino e a *performance* dos atores. O enredo aborda aspectos da temporalidade, que trata do tempo narrado (significado) e do tempo da narração (significante), e espaço. Tudo reside na decodificação dos elementos da percepção. Já Deleuze (2018) discute o olhar do cinema considerando a pedagogia da imagem no que se refere ao enquadramento, ao movimento, à montagem e à fotografia como elementos da narrativa e da produção de sentido. Esses autores, portanto, defendem que existe um processo de leitura fílmica a partir dos conceitos de texto, narrativa, percepção das especificidades da produção cinematográfica.

(de grupos restritos) e estas determinações sociológicas, por sua vez, remetem a um sentido final, de natureza antropológica.

Nesse discurso, Barthes (1971) amarra diversas áreas do conhecimento como contribuintes do ato semiológico, possibilitando à análise não ser orientada apenas a fenômenos linguísticos, mas também a essas outras substâncias produzidas nos espaços socioculturais do coletivo e do individual. Para tanto, esse autor se debruça sobre os métodos de atribuição e identificação de sentido nas práticas interativas e de leitura, por meio de produção de significados, não apenas pela língua como também em artefatos de cultura e veículos comunicativos. O signo, para tanto, é composto de um significante e um significado, tais como vistos pela teoria saussuriana. O que varia é que Barthes (1971) atribui ao significado um plano de conteúdo enquanto ao significante um plano de expressão.

O plano de conteúdo se refere ao construto do processo de significação de um signo comunicativo, também entendido como substância. O plano de expressão é entendido pela forma do signo comunicativo. No sistema semiológico puramente (objetos, gestos, imagens), um signo, que não é linguístico nesse caso, quando há um conceito, é também composto por um significante e um significado. O significado do signo semiológico se realiza a partir dos discursos que os significantes promovem dentro desse sistema sógnico. O significante tem a propriedade de ser um mediador a partir de sua materialidade ou imaterialidade, que é o conteúdo. Para simplificar isso, Barthes (1971, p. 50) diz que

em Semiologia, em que vamos tratar de sistemas mistos que envolvem diferentes matérias (som e imagem, objeto e escrita etc.), seria bom reunir todos os signos, *enquanto transportados por uma única e mesma matéria*, sob o conceito de *signo típico*: o signo verbal, o signo gráfico, o signo icônico, o signo gestual formariam, cada um deles, um signo típico.

A classificação dos significantes se estrutura como um sistema de plurais mensagens emitidas a fim de que haja a significação, cujo processo é resultante da união entre significante e significado na composição de um signo. Essa fusão, segundo Barthes (1971), nunca cessa já que

o significado não é a ‘coisa’ e sim a representação psíquica da coisa (conceito); a associação entre o som e a representação psíquica é o fruto de uma preparação coletiva [...] esta associação – que é a significação – não é absolutamente arbitrária [...] na língua, de modo geral, o liame entre o significante e o significado é contratual em seu princípio, mas esse contrato é coletivo, inscrito numa temporalidade longa. (BARTHES, 1971, p. 53).

No que se refere à asserção de valores que Barthes (2009) menciona, principalmente sobre a leitura semiológica de artefatos culturais, como no caso dos códigos da indumentária<sup>42</sup>, que se organizam por meio de um processo dialético, por diferenciação, entre as classes dos diversos significantes, o vestuário se constitui como uma cadeia de significados que dança entre signos e símbolos. Ele mesmo afirma que

o que fundamenta um sistema de signos não é a relação entre um significante e um significado (essa relação pode fundamentar um símbolo, mas não necessariamente um signo), é a inter-relação dos significantes: a profundidade de um signo nada acrescenta à sua determinação; o que conta é sua extensão, o papel que ele desempenha em relação a outros signos, o modo sistemático como se assemelha a eles ou deles difere: todo signo recebe seu ser de seu entorno, não de suas raízes. (BARTHES, 2009, p. 53).

Em se tratando da qualidade psíquica da linguagem, Saussure (2006) fragmenta as relações da língua em dois planos: sintagmático e associativo. Esses planos são relevantes por conta da pluralidade de valores que atribuem ao pensamento da língua. O sintagma, como coloca Barthes (1971, p. 63), “é uma combinação de signos, que tem por suporte a extensão; na linguagem articulada, essa extensão é linear e irreversível”, o que Saussure (2006) chama de *cadeia falada* por conta do processo de encadeamento que a fala e a língua oferecem. A relação sintagmática se dá por meio de palavras compostas e frases, essa, então, sendo considerada a excelência sintagmática. Afinal,

no domínio do sintagma não há limite categórico entre o fato de língua, testemunho de uso coletivo, e o fato de fala, que depende da liberdade individual. Num grande número de casos, é difícil classificar uma combinação de unidades, porque ambos os fatores concorreram para produzi-la e em proporções impossíveis de determinar. (SAUSSURE, 2006, p. 145).

Entendo, assim, a fala como resultado de processos sintagmáticos, Barthes (1971) menciona a qualidade de fonação e frasal dos construtos naturais da linguagem. Essa combinação de aspectos formulam os signos. Ao olhar semiológico dos artefatos culturais

---

<sup>42</sup> Barthes (2009), analisa, por meio de as estruturas semiológicas, o sistema da moda. Ele considera o vestuário como sendo signos vestíveis (vestuário-imagem) passíveis de investigação tais como os signos linguísticos. Ele analisa o vestuário-escrito, em revistas, como supracódigos da linguagem, que são impostos pelo poder editorial. A descrição da coleção de moda é entendida como um fato social, no qual percebem-se as representações coletivas como construtos identitários. Ele assevera que “a importância do vestuário escrito confirma que existem funções específicas da linguagem das quais a imagem não poderia dar conta” (p. 34) ao se referir sobre os níveis de percepção da mensagem da moda. O vestuário escrito é tanto instituição (língua) quanto ato (fala) à luz da linguagem. O código indumentário, portanto, insere-se na linguagem por meio de asserções de valor a partir dos significantes (vestuário) e significados (leitura). É, por meio da linguagem denotativa e conotativa que Barthes (2009) propõe a leitura de uma coleção de moda em revistas pelo método da semiologia. Para a redução da análise indumentária à linguística, o autor chama os códigos da imagem da moda como “vestemas”, referindo-se às unidades da língua (pelo som, fonema, e pelas palavras, monema) traduzidas em roupas.

(vestuário, alimento, mobiliário, arquitetura, dentre outros), entende-se a análise dos objetos individuais que compõem cenários ou identidades<sup>43</sup>. A abordagem semiológica entende o construto de materialidade como um sistema complexo estruturado por meio de sintagmas combinados, mesmo porque, “um sistema de objetos, como a comida ou o vestuário, pode achar-se substituído por um sistema propriamente linguístico [...] temos um sintagma escrito (a cadeira falada) e um sintagma indumentário ou alimentar visado pelo sintagma escrito (a roupa ou o cardápio relatados pela língua)” (BARTHES, 1971, p. 72).

O sintagma, então, apresenta-se como um texto infinito e, nas relações cotidianas, pode evocar até mesmo signos descontínuos, como por exemplo, sinalizações de trânsito, as quais precisam ser radicalmente destacadas do cenário a fim de sua funcionalidade<sup>44</sup>, chamadas por Barthes (1971) de “sintagma morto”. É a isso que esse autor se orienta quando trata das funções-signos, que são provenientes do uso. Para ele,

ao contrário da linguagem humana, na qual a substância fônica é imediatamente significante e só significante, a maioria dos sistemas semiológicos comporta indubitavelmente uma matéria que serve também para algo além de significar (o pão serve para alimentar, o vestuário para proteger); (BARTHES, 1971, p. 72).

Por outro lado, o plano das relações associativas se dá através do aparato cognitivo dos registros de memória por meio de classificação. Essas relações são chamadas, também, como sistemáticas ou paradigmáticas porque, como coloca Barthes (1971, p. 64), “o plano associativo está evidentemente ligado, de muito perto à ‘língua’ como sistema, enquanto o sintagma está mais próximo da fala.”. Em ordem associativa, Saussure (2006, p. 146) afirma que “uma palavra

---

<sup>43</sup> Nesse caso, entendemos identidade pelo construto e representação socioculturais que os indivíduos sociais tomam por posicionamento. É a personalidade do sujeito social. A identidade é entretecida nas interações que acontecem na rede social (GOFFMAN, 1961) podendo ser consideradas por sua virtualidade e por sua realidade (GOFFMAN, 2004). As identidades sociais podem ser evidenciadas pelos atos de *performance* (TURNER, 1987) e, também, pela individuação e desejo Lacan (2014).

<sup>44</sup> Aqui, Barthes (1971) menciona os sintagmas icônicos, que são elementos visuais que compõem um cenário. Não devemos confundir a função de iconicidade entre a visão barthiana e peirciana, na qual, essa última, se refere à tríade analítica semiótica, e não semiológica de Barthes. A teoria semiótica de Peirce (2017) reside em duas tríades. A primeira é fenomenológica e sígnica por meio de três níveis de leitura, o de iconicidade, cuja leitura interpretativa se dá a nível de primeiridade, em que o arcabouço de sensações fisiológicas (cores, aromas, formas, texturas) promovem a percepção; indicialidade, que tem interpretação normativa em secundidade, em que os indícios (pistas) de uma situação compõem um cenário e um ato; e simbolicidade, na terceiridade, em que há legitimação do signo na cultura, mediado por convenções sociais e construtos de identidade reconhecidos coletivamente, ocorre por ordem metafísica. Já a segunda tríade se constitui pelo processo de semiose no qual há a relação entre signo (representamen), objeto (imediatamente ou dinâmico) e interpretante (imediatamente, dinâmico e final). Em resumo, “o ícone não tem conexão dinâmica algum com o objeto que representa; simplesmente acontece que suas qualidades se assemelham às do objeto e exercitam sensações análogas na mente para a qual é uma semelhança. [...] O índice está fisicamente conectado com seu objeto; formam, ambos, um par orgânico, porém a mente interpretante nada tem a ver com essa conexão, exceto o fato de registrá-la, depois de estabelecida. O símbolo está conectado a seu objeto por força da ideia da mente-que-usa-o-símbolo, sem a qual essa conexão não existiria.” (PEIRCE, 2017, p. 73). O significado de um signo consiste, portanto, em uma ideia.

qualquer pode sempre evocar tudo quanto seja suscetível de ser-lhe associado de uma maneira ou de outra.”. Há, nesse campo, duas afinidades constitutivas, o som e o sentido que tocam os planos de significante e significado.

Já pela visão sistemático-associativa, a análise semiológica acontece por meio da investigação do conceito e do significado que os artefatos culturais evocam. Principalmente, no tocante ao sentido e às práticas socioculturais que gravitam ao redor das ações dos sujeitos sociais. Tratam-se, também, das variações de significado que a composição de peças evidencia, ainda relacionados ao vestuário, alimento, mobiliário, arquitetura e outros. No caso do sistema de códigos<sup>45</sup> rodoviários, deve oferecer legibilidade claríssima e congruente, jamais ambígua ou neutra, de modo que elimine a possibilidade de acidentes de trânsito, por isso a materialidade e iconicidade são características do espaço a partir da funcionalidade, constitutivos de elementos geométricos coloridos. Sistemas dessa força não podem evocar polissemia (BARTHES, 1971).

Por meio desses dois planos da teoria jakobsoniana, Barthes (1971) aproxima à semiologia os aspectos da conotação e denotação, que serão tratados mais adiante neste capítulo. Para tanto, ele ressalta que os processos linguísticos sintagmáticos podem ser visualizados como sendo metonímicos enquanto os associativos se relacionam aos metafóricos. Esse autor assemelha à ordem metafórica, que acontece por meio de associações substitutivas, o canto lírico, as obras literárias românticas e simbolistas, a pintura surrealista, filmes de Charlie Chaplin (chamadas de metáforas filmicas) e o simbolismo freudiano<sup>46</sup>. À ordem metonímica, cujo domínio está para as associações sintagmáticas, as epopeias heroicas, as narrativas da escola realista, as projeções oníricas por condensação.

---

<sup>45</sup> Barthes (1985, p. 260-261) define código como um campo associativo, “uma organização supra-textual de noções que impõem uma certa ideia de estrutura”. O autor considera cinco categorias de códigos: cultural, que é um código do saber coletivo; científico, que se refere às áreas do empirismo; retórico, no que se orienta às práticas discursivas da oralidade e escrita; cronológico, no que toca à historicidade; e sócio-histórico, nos acontecimentos da sociedade;

<sup>46</sup> Em se tratando de artefatos simbólicos, em seu discurso da psicologia dos povos, Freud (2013) trata do ato totêmico como um repertório de práticas religiosas, simbólicas que recalcam os tabus socioculturais. Esses tabus são as restrições, proibições e leis que cada cultura impõe por meio da ideologia simbólica. Ele entende o tabu como sendo uma “expressão e derivação da crença dos povos primitivos em poderes demoníacos. Mais tarde libertou-se dessa raiz e continuou sendo um poder simplesmente porque o era, devido a uma espécie de obstinação psíquica. Assim tornou-se ele a raiz de nossos mandamentos morais e nossas leis” (p. 19). O sagrado e o profano são dois estágios mitológicos que promovem a punição da transgressão a partir da intolerância e a obsessão que regem os tabus, cujo fundamento se dá por recalque a nível inconsciente. Nesse jogo de regras, aparecem artefatos culturais que, por meio do mito e do símbolo, narram essas práticas. O totem pode ser entendido como um modelo de hierarquização dessa castração sociocultural, cujo sistema materializa artefatos culturais que evocam símbolos mágicos, como no caso das oferendas e dos sacrifícios de animais a entidades. A cultura, portanto, em suas diversas atribuições, como no caso da materialização, também pode ser considerada castradora, porque o sistema de fabricação oferece ao povo a compra, que é um ato de sublimação frente à castração simbólica. Tanto o ato totêmico como a magia se aproximam do repertório do gótico, que é profano e transgressor.

Barthes (1971), assim, serve-se da teorização hjelmsleviana sobre conotação e denotação semióticas, a partir da composição de ERC<sup>47</sup>, como método de análise de signos de diversas modalidades. Na visão desses autores, há, no entanto, dois níveis de leitura sígnica, sendo o primeiro olhar chamado denotativo, no qual há a presença de aspectos metalinguísticos<sup>48</sup> em que se intercalam significante (Se) e significado (So). Esse autor afirma que “quando a linguagem articulada, em seu estado denotado, se incumbe de um sistema de objetos significantes, constitui-se em ‘operação’, isto é, em metalinguagem [...] extraída num processo de conotação” (p. 98). A denotação, assim, é o processo da língua em que não há um segundo sentido, o metafórico, por exemplo.

Em se tratando dos processos de leitura conotativa na linguagem, Barthes (1971, p. 95) diz que “um sistema conotado é um sistema cujo plano de expressão é, êle próprio, constituído por um sistema de significação”, encontrado em processos de linguagem complexos, nos quais os significantes, também referidos como conotadores, são constitutivos de signos do sistema primeiro, o denotado. Até mesmo porque “grandes fragmentos de discurso denotado podem constituir uma única unidade do sistema conotado” (p. 97).

O que possibilita a linguagem ser manifestada nesses dois níveis de leitura é exatamente o que ressalta Barthes (1977) em se tratando de a língua ser regida por leis tanto quanto o código nacional. Essa visão se dá pelo fato de que a língua é um sistema codificado, no qual há relações

---

<sup>47</sup> Ver a notação número quatro.

<sup>48</sup> A metalinguagem, à luz de Barthes (1971, p. 96), “é um sistema cujo plano de conteúdo é, êle próprio, constituído por um sistema de significação; ou ainda, é uma Semiótica que trata de uma Semiótica.” Hjelmslev (2006) chama de *semiótica científica* a área da leitura sígnica que abraça a metalinguagem, cuja estrutura constrói um sistema no qual os significados (So) da conotação são constituídos pelos signos da denotação. Já a *semiótica conotativa*, os significantes (Se) da conotação são constituídos pelos signos da denotação. Já para a linguística hjelmsleviana, metalinguagem se refere à Retórica, que será tratada ainda neste capítulo. Para Lacan (2014), as estruturas de diacronia e sincronia, nas relações de significação entre o significante e o significado, por meio da linguagem sígnica, compõem o processo de conotação. “Um, conotado O, é o lugar do tesouro do significante, o que não quer dizer do código, pois não se conserva aí a correspondência unívoca de um signo a alguma coisa, mas que o significante se constitui apenas por uma reunião sincrônica e enumerável em que cada um se sustenta apenas pelo princípio de sua oposição a cada um dos outros. Outro, conotado s (O), é o que se pode chamar de pontuação em que a significação se constitui como produto acabado.” (p. 288). Deleuze (2015) trata da significação a partir da Lógica do Sentido, percebendo o significante, como sendo “todo signo enquanto apresenta em si mesmo um aspecto qualquer do sentido” (p. 40); já o significado se refere ao conceito evocado na linguagem. A aproximação desse autor à visão lacaniana é pelo desejo da comunicação e pela sexualização da linguagem.

de poder<sup>49</sup> e de alienação<sup>50</sup>, elevada ao extremo a uma comparação à ideologia fascista, em que há comando para se comunicar e para não se comunicar. Afinal,

assim que ela é proferida, mesmo que na intimidade mais profunda do sujeito, a língua entra a serviço de um poder. [...] Por um lado, a língua é imediatamente assertiva: a negação, a dúvida, a possibilidade, a suspensão de julgamento requerem operadores particulares que são eles próprios retomados num jogo de máscaras languageiras; o que os lingüistas chamam de modalidade nunca é mais do que o suplemento da língua, aquilo através de que, como uma súplica, tento dobrar seu poder implacável de constatação. Por [pág. 14] outro lado, os signos de que a língua é feita, os signos só existem na medida em que são reconhecidos, isto é, na medida em que se repetem; o signo é seguidor, gregário; em cada signo dorme este monstro: um estereótipo: nunca posso falar senão recolhendo aquilo que se arrasta na língua. [...] Na língua, portanto, servidão<sup>51</sup> e poder se confundem inelutavelmente. Se chamamos de liberdade não só a potência de subtrair-se ao poder, mas também e sobretudo a de não submeter ninguém, não pode então haver liberdade senão fora da linguagem. (BARTHES, 1977, p. 13-14).

Essa reflexão do sistema linguístico ser aproximado do sistema político-econômico da nação abraça não apenas conceitos de hierarquização sociocultural como também a nível dos processos de individualização do sujeito e o luxo do desejo<sup>52</sup>. A ideia barthiana de que a

---

<sup>49</sup> Entende-se aqui, por poder, a visão foucaultiana do termo, que não se coloca como um objeto natural senão por uma prática social construída em uma narrativa de historicidade. No corpo social, os gestos, atitudes, comportamentos, hábitos e discursos, como afirma Foucault (2019), percebem-se os microsistemas de subordinação por meio das Instituições Totais. Essa rede de poderes é simbólica e acionada por mecanismos pelos quais ninguém consegue escapar. É pelo domínio capitalista que o controle passa a organizar a sociedade e moldar os indivíduos através de padrões de comportamento adequados à prática sociocultural. A fábrica, o hospital, o hospício, a escola, a Igreja, são forças de normatização social por punição, que, na Idade Média, era feita por meio da tortura física, na modernidade, através da tortura psicológica. Já para Goffman (1961), as instituições totais são ambientes construídos a fim de tratar pessoas “consideradas incapazes de cuidar de si mesmas e que são também uma ameaça à comunidade” (p. 17), oferecer espaços que evitam perigos intencionais, como por exemplo, uma prisão, que também é um local de treinamento e ensino, como o quartel ou a escola, e ofereçam refúgio, como no caso de conventos. Sobre o poder linguístico, Barthes (1985, p. 24) diz que “a arte da palavra está originalmente ligada a uma reivindicação de propriedade”.

<sup>50</sup> Alienação, neste caso, refere-se à teoria marxista. Bourdieu (2015), em se tratando do sentido das trocas simbólicas na cultura, referencia-se no sistema sógnico da linguagem e no sistema de poder. A organização do discurso se realiza por meio do que se fala (semântica) e como se fala (sintaxe). Essa estrutura também se reflete na organização política da sociedade “uma vez que a cultura só existe efetivamente sob a forma de símbolos, de um conjunto de significantes/significados, de onde provém sua eficácia própria, a percepção dessa realidade segunda, propriamente simbólica, que a cultura produz e inculca, parece indissociável de sua função política. Assim como não existem puras relações de força, também não há relações de sentido que não estejam referidas e determinadas por um sistema de dominação. Da perspectiva adotada, porém, importa identificar as relações de sentido, modalidade com que as relações de força se manifestam.” (p.XIII). O campo simbólico é o espaço dos discursos, mensagens e representações que estruturam as redes socioculturais. É um sistema classificatório que entretece o texto social nos campos de força, cujos elementos extralinguísticos compõem os discursos. Os campos de força se referem às edificações sociais marxistas, de onde vem o poder e nos quais os padrões de comportamento – *habitus* – são modelados. O poder, então, para Bourdieu (2015) se refere aos sistemas simbólicos da indústria cultural.

<sup>51</sup> Barthes (1977) utiliza o termo servidão para explicitar o conceito de poder a partir, também, da visão hegeliana, quando explica a teoria do senhor e escravo.

<sup>52</sup> Aqui, Barthes (1977) banha-se nas teorias lacanianas sobre sujeito e desejo. Para Lacan (2014), o inconsciente é o discurso do Outro e é no jogo da fala e do não dito que se percebem os encadeamentos da narrativa psicanalítica. Como afirma Lacan (2014, p. 122-123), a fala “confere às funções do indivíduo um sentido; seu domínio é o do discurso concreto enquanto campo da realidade transindividual do sujeito; [...] o inconsciente é essa parte do discurso concreto enquanto transindividual, que falta na disposição do sujeito para reestabelecer a continuidade de

liberdade da produção da linguagem é utópica e sustentada pelo argumento de que o sujeito do futuro poderia, sem qualquer tipo de remorso ou recalque, aproveitar todas as instâncias da língua e seu prazer.

Essa idealização demonstra quão rígido é o esquema linguístico que possibilita ao escritor literário, como exemplifica Barthes (1977, p. 24), em posição de “servidor de uma arte [...] ter a teimosia do espia que se encontra na encruzilhada de todos os discursos, em posição *trivial* com relação à pureza das doutrinas”. Essa visão tão foucaultiana como hegeliana que fortifica o posicionamento barthiano, aqui, é tão endurecida para esse autor, sobre o ato da escrita, no caso, é constitutiva de um “o poder se apossa do gozo de escrever como se apossa de todo gozo, para manipulá-lo e fazer dele um produto gregário, não perverso, do mesmo modo que ele se apodera do produto genético do gozo de amor para dele fazer, seu proveito, soldados e militantes” (p. 25).

Esse sistema rigoroso que comanda a produção da linguagem pode ser enfraquecido por meio da ludicidade, como Barthes (1977) afirma. A literatura tem como oportunidade driblar a rigidez por meio do olhar semiológico, afinal, “consiste em jogar com os signos em vez de destruí-los, em colocá-los numa maquinaria de linguagem cujos breques e travas de segurança arrebentaram, em suma, em instituir no próprio seio da linguagem servil uma verdadeira heteronímia das coisas.” (p. 26-27). Nessa mesma linha de pensamento, esse autor, ainda, esclarece que

não são somente os fonemas, as palavras e as articulações sintáticas que estão submetidos a um regime de liberdade condicional, já que não podemos combiná-los de qualquer jeito; é todo o lençol do discurso que é fixado por uma rede de regras, de constrangimentos, de opressões, de repressões, maciças ou tênues no nível retórico, sutis e agudas no nível gramatical: a língua afluí no discurso, o discurso reflui na língua, eles persistem um sob o outro, como na brincadeira de mão. (BARTHES, 1977, p. 30).

Desse modo, a semiologia seria, então, a função de recolher “o impuro da língua, o refugio da lingüística, a corrupção imediata da mensagem: nada menos do que os desejos, os

---

seu discurso consciente.”. É na linguagem humana que há a valoração dos signos em relação uns aos outros. É no coletivo que o discurso toma sua forma libidinal e se aproxima do desejo e do fetichismo freudiano. A cadeia simbólica que liga o significante (S) ao significado (s) estrutura a linguagem não apenas pela visão saussuriana ou barthiana como também para Lacan (2014). O olhar freudiano de desejo, em que o falo simbólico é “o significante do desejo do Outro (p. 271), relaciona-se com a teoria da castração e Lacan (2014) replica essa visão para a linguagem. Na cadeia significante, “um significante é o que representa o sujeito para um outro significante.” (p. 302). Sendo plurivalentes, os signos são passíveis de evidenciar discursos diversos, motivados por desejos dos sujeitos. Žižek (2017) afirma que o desejo do Outro é exatamente o que constrói a fantasia, mesmo porque “a fantasia é uma maneira de o sujeito responder a questão de que objeto ele é para o Outro, nos olhos do Outro, para o desejo do Outro.” (p. 63).

temores, as caras, as intimidações, as aproximações, as ternuras, os protestos, as desculpas, as agressões, as músicas de que é feita a língua ativa.” (BARTHES, 1977, p. 30). É no período da contemporaneidade que os discursos dos poderes<sup>53</sup> modificaram a imagem do sujeito social e o sujeito falante. Sobre o discurso universal

uma espécie de excitação moral tomou conta dos corpos políticos e, mesmo quando se reivindicava a favor do gozo<sup>54</sup>, era num tom cominatório. Viram-se assim a maior parte das liberações postuladas, as da sociedade, da cultura, da arte, da sexualidade, enunciar-se sob as espécies de um discurso de poder (BARTHES, 1977, p. 32).

É através do *texto*<sup>55</sup>, como sustenta Barthes (1977), que existe a fuga de toda repressão. A semiologia que serve à história, à etnologia e à iconologia é entendida por um método saudável de compreender os discursos por meio de uma teia *signica*. O semiólogo, portanto, pode ser visto como um artista que joga com signos e “seus objetos de predileção são os textos do Imaginário: as narrativas, as imagens, os retratos, as expressões, os idioletos, as paixões, as estruturas que jogam ao mesmo tempo com uma aparência de verossimilhança e com uma incerteza de verdade.” (p. 38).

Contudo, é mister que a semiologia é a área que se debruça sobre o sentido e o valor dos signos linguísticos e objetificados. Logo após compreender o estudo *signico* como parte do discurso social, Barthes (1985) afirma que, para ele, a investigação que se formaliza fortemente na época não é uma ciência própria senão uma aventura semântica que parte do estudo da linguagem até o olhar dos jogos sociais por meio do sistema de signos que simbolizavam as narrativas do passado e a construção do sujeito nesse espaço sociocultural, em seu lugar de fala.

A metalinguagem, o discurso pelo discurso, o signo pelo signo, nasce na retórica, que se caracteriza à luz barthiana por ser a matéria que conjuga a linguagem-objeto que considera a linguagem tanto argumentativa como a figurada, que é a que mais nos interessa nesta pesquisa. A retórica abraça a técnica da comunicação; o ensino da linguagem; a ciência dos efeitos linguísticos, na qual se insere a metalinguagem hjelmsleviana; a moral através de um sistema de regras da palavra e de códigos da linguagem; a prática social, no que tange às classes sociais

<sup>53</sup> É pelo olhar de Foucault (2019) e Goffman (1961) que consideramos poderes pelas instituições totais que comandam os sistemas político, econômico, social, cultural e linguístico.

<sup>54</sup> O termo gozo se refere ao conceito de desejo de Lacan (2014), que motivou Barthes (1987) a aproximar, em *O Prazer no Texto*, a escrita e a linguagem às pulsões libidinais. Em relação ao texto de prazer, “aquele que contenta, enche, dá euforia; aquele que vem da cultura, não rompe com ela, está ligado a uma prática confortável da leitura.” (p. 20) e, também, “é esse momento em que meu corpo vai seguir suas próprias idéias – pois meu corpo não tem as mesmas idéias que eu.” (p. 26). Zizek (2017) menciona a castração simbólica como o ato que quebra o gozo, interrompe a fantasia e desvela o desejo lacaniano.

<sup>55</sup> Na análise do código vestível, Barthes (2009) compreende a roupa como um construto textual passível de investigação semiológica e retórica por meio de leitura conotativa.

e o poder discursivo; e a ludicidade, que olha por filtros satíricos o sistema repressivo institucional<sup>56</sup>. E nessa retórica *negra* que Barthes (1985, p. 21) trata da linguagem dos “jogos, paródias, alusões eróticas ou obscenas, brincadeiras de colégio<sup>57</sup>”.

Sinteticamente explicando, a retórica platônica trata do objeto como verdade por meio do conceito de verossimilhança<sup>58</sup>, já a retórica aristotélica se refere ao estudo de silogismos<sup>59</sup> por meio da ideiação. A outra área de estudo aristotélico é a poética, que se refere aos simulacros<sup>60</sup> e imagens. Na escolaridade retórica, olha-se à aprendizagem da língua e sua estruturação, para, então, discutir a escrita. A partir dos discursos políticos, surgem duas categorias chamadas de retórica sintagmática, que se orienta às declamações, e retórica paradigmática, que olha para a estilística figurada da palavra. Na Idade Média, a poética será imbricada à retórica e são identificadas sete artes medievais: *Grammatica, Dialectica, Rhetorica, Musica, Arithmetica, Geometria e Astronomia*, iniciando, assim, a formalização dos estudos científicos pelas bases da filosofia tradicional. A partir disso, inicia-se uma ciência da linguagem. Jakobson se refere à retórica quando propõe a metáfora e metonímia como estratégias linguísticas para a linguagem figurada, conotada (BARTHES, 1985).

A conotação pode ser evidenciada nas obras literárias da parábola, que trata da realidade, e da fábula, que constrói a irrealidade. Ambas são repletas de signos aristotélicos, chamados de silogismos sígnicos - *entimema*, como defende Barthes (1985). As premissas entimemáticas é que constroem o sentido de um discurso e, dependendo da linguagem, pode haver mais de um sentido, o que seria para Aristóteles um signo polissêmico – *séméion*. A retórica, por ser a arte do convencimento pela linguagem e da “boa” escrita, abraça uma área de estudo chamada de psicologia aristotélica, que é classificatória pela linguagem e trata dos sentimentos humanos. A função social, de representação da individuação, é estudada desde então. A retórica, por ser a ciência de codificação da fala, considera pela poética aristotélica o uso das figuras de linguagem, das quais Jakobson se apropria da metáfora, que é indicial, e metonímia, que é funcional, como constitutivos de dois níveis de leitura.

---

<sup>56</sup> Esse sistema segue, ainda, a orientação foucaultiana.

<sup>57</sup> Essas categorias, sobretudo, a de jogos, paródias e erotismo são tratados no próximo capítulo, sobre a caracterização da cultura do gótico. Barthes (1985) esclarece que o jogo ao que ele se refere é o diálogo, que é agressivo em uma batalha de silogismos.

<sup>58</sup> O verossímil aristotélico na retórica se refere ao que o público considera plausível a partir de uma ideia geral e de uma possibilidade de contradição (BARTHES, 1985).

<sup>59</sup> Para Chauí (2014, p. 367), silogismo é, em Aristóteles, o “raciocínio dedutivo estruturado por duas proposições (as premissas), das quais, por inferência, se obtém necessariamente uma terceira, chamada conclusão. Operação mental que consiste em inferir uma conclusão de duas proposições estabelecidas como premissas.”

<sup>60</sup> Simulacro é definido como sendo uma representação estética dos modelos artísticos de simulação da realidade por meio de imagens e sensações (PLATÃO, 2011).

É por meio de uma base rousseauana<sup>61</sup> que Barthes (1985) aproxima de sua teoria o conceito de democratização da linguagem com objetivo de suavizar as discussões sobre poder e domínio discursivos. É na ascendência da burguesia que

a língua não é considerada num processo de filiação, a herança está desvalorizada nessa teoria; o percurso científico deixa de ser explicativo [...] torna-se descritivo; o espaço da palavra deixa de ser o de uma ascendência ou de um descendência, é o de uma colateralidade: os elementos da língua – os seus indivíduos – já não são filhos mas concidadãos uns dos outros: a língua no seu próprio devir, já não é um senhorio mas uma democracia: os direitos e os deveres das palavras (que, em suma, constituem os sentidos) são limitados pela coexistência, a coabitação de indivíduos iguais. (p. 144).

Assim, o verdadeiro jogo da linguagem está no valor do sentido, do símbolo e das relações sociais. Esse jogo requer uma leitura, à qual Barthes (1985) atribui uma reflexão. Para o autor, o vestuário, um automóvel, gestos, filmes, músicas, campanhas publicitárias, peças de mobiliário, enfim, artefatos culturais, são objetos legíveis uma vez que cada um representa um signo. Como o autor afirma, “o homem moderno, o homem das cidades, passa o tempo a ler. Lê, em primeiro lugar e sobretudo, imagens, gestos, comportamentos: este carro diz-me o estatuto social do seu proprietário” (p. 149). Valores morais, sociais e ideológicos são evocados a partir desses atos de leitura e a ciência que se encarrega de interpretar os signos do cotidiano é a semiologia. Os diversos sentidos de leitura são atribuídos por diversas determinações econômicas, históricas, psicológicas, dentre outras, que modelam a maneira de compreensão do mundo.

Afirma, ainda, Barthes (1985, p. 150), em se tratando da leitura sígnica e simbólica do mundo, que

o mundo está cheio de signos, mas nem todos eles têm a bela simplicidade das letras do alfabeto, dos sinais dos códigos da estrada ou dos uniformes militares: são infinitamente mais astuciosos. [...] Decifrar os signos do mundo quer sempre dizer lutar com uma certa inocência dos objectos. [...] Porque um sentido nunca pode ser analisado de um modo isolado. Se eu estabelecer que os *blue-jeans* são o signo de um certo *dandysmo* adolescente, ou o cozido fotografado por uma revista de luxo o de uma rusticidade bastante teatral, e mesmo que multiplique estas equivalências para constituir listas de signos como colunas de um dicionário, não terei descoberto absolutamente nada. *Os signos são constituídos por diferenças*. [...] No início do projecto semiológico, pensou-se que a principal tarefa seria, segundo as palavras de Saussure, estudar a vida dos signos no seio da vida social e, por consequência, reconstituir sistemas semânticos de objetos (vestuário, alimentação, imagens, rituais, protocolos, música, etc.). [...] Mas ao avançar nesse projecto já enorme, a semiologia encontra novas tarefas; por exemplo, estudar esta operação misteriosa pela qual uma

<sup>61</sup> Aqui, Barthes (1985) se refere a Rousseau (2011) no que toca o Contrato Social. A teoria rousseauana é constitutiva de um arcabouço de convenções basilares do pacto social em defesa da liberdade do sujeito social, na qual “a vontade do povo não se deve tomar a vontade de todos os indivíduos vivos em certa época (vontade de todos), mas sim a vontade que governa a vida da nação durante diferentes idades e transmutações (vontade geral)” (p. 13).

qualquer mensagem se impregna de um sentido segundo, difuso, em geral ideológico, e a que se chama sentido conotado.

A sociologia da conotação, dessa maneira, passa a pertencer o repertório de leitura da semiologia como uma estratégia de melhor perceber as significações do mundo, que, para Barthes (1985), é a maneira como o mundo moderno pensa a linguagem e os artefatos culturais, que são discursos sógnicos e simbólicos. No tocante ao símbolo, esse autor, levando em conta a estruturação da linguagem, assevera que não é apenas a antropologia que perpassa pela interpretação de símbolos das práticas de cultura<sup>62</sup>. Mesmo porque, “o símbolo define-se pela união solidária, se assim podemos dizer, de um significante e de um significado, cuja equivalência se lê em profundidade, não sendo cada uma das formas senão a materialização mais ou menos analógica de um conteúdo específico.” (p. 159).

A grande diferenciação que Barthes (1985), ancorado nas teorias de Lévi-Strauss (1958), traz entre o símbolo e o signo é que, por meio de uma visão sociológica, esse último é definido jamais por uma relação analógica de sua naturalidade com seu conteúdo. É, todavia, lido “pelo seu lugar no seio de um sistema de diferenças (de oposição no plano paradigmático e de associação no plano sintagmático).” (p. 160). Esse sistema sógnico, então, erige o construto de realidade por meio de formas, que são os próprios signos.

Os atos da cultura revelam os poderes míticos de uma sociedade, como sustenta Lévi-Strauss (1958). Esse poder é o de significar artefatos dentro das *performances* míticas. Barthes (1985, p. 162) explica que

como as sociedades primitiva fundaram sua própria lógica para passar da natureza para a cultura, assim também, mas pelo inverso, as sociedades modernas, ao confundir a sua lógica, não fariam mais do que abrigar-se por trás desse retorno mítico do cultural ao natural, que paradoxalmente marca a maior parte das ideologias e das morais do nosso tempo.

A cultura moderna é mediada por referenciais imagéticos, materializados e imaterializados<sup>63</sup>. A publicidade é um veículo comunicativo que utiliza fortemente a estrutura

---

<sup>62</sup> É na relação entre os símbolos e as coisas – e o processo de decifração deles – que a malha complexa de significados é tecida em conjunção ao que é visível e invisível na cultura, como defende Foucault (2016). O jogo comunicativo entrelaça as proposições da linguagem às representações do pensamento. E a relação entre signos e coisas acontece por valoração simbólica (desejo, uso, funcionalidade e valor de troca), atrelada às demandas gramaticais do discurso e aos modelos cognitivos culturais. Afinal, “a linguagem constitui o lugar das tradições, dos hábitos mudos do pensamento, do espírito obscuro dos povos; acumula uma memória fatal que não se conhecem nem mesmo como memória” (p. 412).

<sup>63</sup> Flusser (2007), como abordado no capítulo anterior, trata da influência da industrialização no desenvolvimento da área do *design* a partir do olhar filosófico da comunicação. É na artificialidade da mecanização que ele menciona as quatro revoluções industriais como modeladoras do pensamento contemporâneo. Nessa arqueologia industrial, como ele mesmo chama, ancorando-se em Foucault (2019), a primeira revolução industrial (RI) promove a

sígnica por meio da leitura denotativa e conotativa. A primeira mensagem, a denotada, evoca um significado (So) que se transforma no significante (Se) da segunda mensagem, a conotada. A finalidade do apelo publicitário é levar ao público o conteúdo midiático por meio da leitura segunda, tanto que “os critérios da linguagem publicitária são os mesmos da poesia: figuras de retórica, metáforas, jogos de palavras, todos esses signos ancestrais, que são signos duplos” (BARTHES, 1985, p. 168).

Por esse viés, Barthes (1985) explicita que por essa sociedade ser a civilização da imagem, não se pode ter sistemas significantes de objetos de maneira pura, sem perpassar pelos códigos da linguagem. Sempre há alguma influência linguística que media a significação das narrativas imagéticas. Aqui reside a relevância da semiologia ser amparada pela linguística. Nos atos de produção de sentido a partir das narrativas dos objetos do cotidiano, cujo tratamento estético comunica fragmentos da segunda leitura, há a modelagem materializada da realidade. Esse autor define um objeto como qualquer artefato que tem alguma função, “serve para o homem agir sobre o mundo, modificar o mundo, estar no mundo de uma forma activa; o objeto é uma espécie de mediador entre a acção e o homem” (p. 173), veiculam sentido.

O ato de significar se orienta à atribuição de sentido não apenas por conta do valor informativo de algum artefato como também pela pertença nos sistemas sígnicos, que funcionam a partir das relações por diferenciação, oposição e contraste. A função abstrata de um objeto, não aquela de sua usabilidade, como tratada no capítulo anterior em relação ao *design*, no entanto, a comunicada, que evoca duas coordenadas, como defende Barthes (1985), a primeira sendo simbólica, cuja leitura se dá por meio de significados em profundidade metafórica, por conotação; e a segunda se realiza por ordens de classificação, cuja visão é mediada por referenciais de uma economia linguística, que é denotada e enciclopédica.

Por essa qualidade material dos artefatos culturais é que percebemos os significantes que conjugam o sistema sígnico junto ao sentido coletivo e individual. Esses conjuntos de objetos podem ser estruturados como sintagmas, cuja sintaxe dos objetos possibilita-nos olhar para as narrativas por processos de leitura. É nessa interação entre usuário e artefato que se

---

substituição da mão humana pela ferramenta; a segunda RI troca o aparato ferramental por sistemas mecanicistas; já a terceira RI automatiza eletricamente os processos das máquinas por meio da inteligência artificial (IA); entendendo que a IA não seria completa sem a criatividade humana – o aporte cognitivo (MINSKY, 1986), a indústria do futuro, caracterizando-se como a quarta RI, “não será mais um manicômio, mas um lugar onde as potencialidade criativas do *Homo faber* poderão se realizar” (p. 39). É por meio desse pensamento da imaterialidade que Flusser (2017) fala sobre a *coisa* e a *não-coisa*, sendo a primeira a fabricação física de artefatos do cotidiano enquanto a segunda se refere à vida virtualizada, codificada ao digital e computacional, que sobrevive por meio de informações e não materialidades. Barthes (2009) propõe a evolução do *homo faber* para o *homo significans*, que é capaz de ler artefatos culturais por meio da materialidade e usabilidade e relevância. Foucault (2016) discute o *homo economicus*, que nasce no sistema de valoração dos objetos, submerso no sistema laboral, que só trabalha sob a ameaça da morte.

revelam os sentidos, a funcionalidade e a valoração de tais leituras. Ainda, porque, “os significados dos objetos dependem muito, não do emissor da mensagem, mas do receptor, quer dizer, do leitor do objeto. Com efeito, o objeto é polissêmico, isto é, oferece-se facilmente a várias leituras de sentido” (BARTHES, 1985, p. 178).

Barthes (2009), ao falar sobre a inteligibilidade dos signos, afirma que, ao olhar para um objeto, deve-se considerar um ideário imagético que evoca razões e sentidos, uma vez que ele cria simulacros da realidade e que provoca fascinação. O autor diz que

o que faz desejar não é o objeto, é o nome; o que faz vender não é o sonho, é o sentido. Se assim é, os inúmeros objetos que povoam e constituem o imaginário de nosso tempo serão cada vez mais atinentes a uma semântica, e a linguística, mediante certos desenvolvimentos, num segundo nascimento, virá a ser a ciência de todos os universos imaginados. (BARTHES, 2009, p. 16).

Então, uma coleção de artefatos, que pode ter uma leitura propriamente individualizada, não apenas pelo espetáculo<sup>64</sup> que evoca, aproxima-se de uma análise psicanalítica, como assevera Barthes (1985). O desejo modelado pela cultura evidencia o processo de significação da relação de leitura e atribuição de sentido de objetos. Contudo,

sabemos que o sentido é um processo, não de acção, mas de equivalências; por outras palavras, o sentido não tem um valor transitivo; o sentido é em certa medida inerte, imóvel; portanto, podemos dizer que há no objeto uma espécie de luta entre a sua função e a inactividade da sua significação. O sentido desactiva o objeto, torna-o intransitivo, destina-lhe um lugar fixo naquilo a que poderíamos chamar um quadro vivo do imaginário humano. (BARTHES, 1985, p. 179).

O olhar psicanalítico<sup>65</sup> do signo trata do processo de decifração não termo a termo, como a linguística, mas considerando a linguagem – palavra ou objeto – como símbolos de uma relação sintagmática e paradigmática, não semântica, que está mais próxima da linguística. A semiologia, portanto, não vê os significados como fixos, até porque, “na realidade, em qualquer complexo cultural ou até psicológico, encontramos-nos perante cadeias de metáforas infinitas cujo significado está sempre em retracção ou torna-se ele próprio significante.” (BARTHES, 1985, p. 187). Ainda porque,

um signo é aquilo que se repete. Sem repetição não há signo, pois não poderíamos reconhecê-lo, e é o reconhecimento que origina o signo. [...] Opondo-se à língua, ordem dos signos, as artes, em geral, estão ligadas à significância. [...] Sem dúvida, há na significância um núcleo semântico, sem o que o olhar não poderia dizer alguma

<sup>64</sup> Consideramos esse termo a partir da teoria de Debord (2017), conforme mencionada no capítulo anterior.

<sup>65</sup> Aqui, Barthes (1985) se refere à psicanálise laciana.

coisa: a rigor, um olhar não poderia ser neutro, senão para significar a neutralidade. (BARTHES, 1990, p. 277).

Barthes (1990) menciona a letra como sendo, em sua codificação gráfica, uma idealidade da escrita que é decodificada por meio das experiências humanas. Isso se dá pelo fato de a psicanálise olhar à letra como uma teia simbólica de onde surgem os sentidos conotativos. Numa visão Saussuriana, “o sentido nunca é simples (exceto em matemática), e as letras que compõem uma palavra, embora sendo cada um racionalmente insignificante [...], buscam em nosso espírito, incessantemente, sua liberdade, a liberdade de significar outra coisa.” (BARTHES, 1990, p. 108).

Uma das maneiras de leitura, conforme Barthes (1990) é a escuta, que é um ato psicológico. Para ele, há três tipos de escuta, a primeira sendo *indicial*, na qual o ser humano distingue ações por meio de sons, como no caso de uma situação de risco que evoca perigo; a *signica*, que acontece por meio de decifração de informações, como numa conversa corriqueira. Faz parte do jogo simbólico da linguagem e constrói sentido. Refere-se, também, à escuta religiosa, cuja conversa se dá entre os humanos e as divindades ou, até mesmo, a escuta confessional; e a última é a de *significância*, em que deve-se considerar a intervenção do inconsciente, por ser um espaço da psiquê humana estruturado como a linguagem, em um espaço intersubjetivo, de fala flutuante, na qual a escuta psicanalítica esteja atenta não aos detalhes da narrativa, todavia, aos processos de encadeamento das informações e a produção de sentido do ato comunicacional. O significante, nessa escuta terceira, ocorre através do aparato multimodal corporal. Barthes (1990, p. 224) diz que

nesse reino do significante em que o indivíduo pode ser escutado, o movimento do corpo é, antes de tudo, aquele de onde provém a voz. A voz é, em relação ao silêncio, o que é a escrita (no sentido gráfico) em relação à folha em branco. A escuta da voz inaugura a relação com o outro. [...] Corporalidade do falar, a voz situa-se na articulação entre o corpo e o discurso, e é nesse intervalo que o movimento de vaivém da escuta pode realizar-se.

O objetivo da psicanálise, aos olhos de Barthes (1990), é de reconstruir narrativas individuais a partir da palavra. A linguagem do inconsciente passa a ser a ferramenta que estrutura a análise e a transferência entre paciente e analista. A escuta por significância, então, leva o psicanalista a reconhecer os desejos do inconsciente do analisado por meio das imagens que emergem desse texto da psiquê humana. Um exemplo disso é análise dos sonhos a partir

do aporte freudiano, uma vez que o sonho é constitutivo de imagens do arcabouço cognitivo<sup>66</sup>. Afinal, a sensibilização dos símbolos, tanto na análise psicológico, como nas artes (poesia, literatura, música, cinema, etc.), ressalta que “a liberdade de escuta é tão necessária quanto a liberdade de palavra” (BARTHES, 1990, p. 228), norteadas por poder e desejo.

Assim como a poesia, pelo olhar saussuriano, requer duas leituras, por meio do significante e do significado, o jogo da linguagem se fundamenta no mecanismo semântico da dupla escuta, na qual um mesmo significante pode ter significados diversos. Em oposição à estrutura rígida da linguística, que é articulada a partir da sequencialidade de discursos (frase, palavra, som), “as artes visuais não têm essa mesma estrutura; é perfeitamente possível decompor o ‘discurso’ do quadro em formas (linhas e pontos)” (BARTHES, 1990, p. 121), cuja referência é denotada. A conotação se dá, no entanto, pela relação com o contexto artístico, até porque “a imagem não é a expressão de um código, é a variação de um trabalho de codificação” (p. 136).

Pelo âmbito sociológico da leitura, Barthes (1990), ao se referir à imagem, afirma que a leitura conotada é feita por meio de modelos socioculturais e constituída por uma simbologia universal, que abraça sistema de estereótipos por meio de cores, grafismos, gestos, expressões, dentre outros. Para ele, a mensagem conotada é codificada a partir de referentes sem código. No caso dos artefatos culturais, há a ciência de que são indutores de ideias e, por isso, elementos de significação. Toda composição evocada pelo signo, então, constrói um sistema de espetáculos, que, por meio de encadeamentos, entretecem uma sintaxe do objeto.

A imagem, no entanto, é tida como uma representação. Ela comunica uma mensagem cuja substância é linguística, portanto, passível de análise em níveis de denotação e conotação. Na discussão do sentido da imagem, Barthes (1990) menciona os três níveis de mensagem, sendo o primeiro o linguístico; o segundo o da literalidade (denotação); e o último se referindo ao cultural e simbólico (conotação). Na mensagem linguística, esse autor trata do uso que a

---

<sup>66</sup> Jung (2015), quando trata o processo de significação da jornada do herói, a partir da conceptualização dos arquétipos do inconsciente coletivo, mencionados no capítulo anterior, afirma que “as coisas não significam nada, só significam em nós. Nós criamos o significado das coisas. O significado é e sempre foi artificial; nós o criamos. Por isso procuramos em nós mesmos o significado das coisas, a fim de que o caminho daquele que vem possa ficar revelado e nossa vida possa continuar fluindo. Aquilo de que precisais procede de vós mesmos, isto é, o significado das coisas. O significado das coisas não é o sentido que lhes é próprio. Este sentido encontra-se nos livros eruditos. As coisas não têm sentido. O significado das coisas é o caminho da salvação por nós criado. O significado das coisas é a possibilidade da vida neste mundo, criada por vós. Ele é o domínio sobre este mundo e a afirmação de vossa alma neste mundo. Este sentido das coisas é o sentido supremo, que não está nas coisas nem na alma, mas o Deus que está entre as coisas e a alma, o mediano da vida, o caminho, a ponte e a ultrapassagem.” (p. 138). Embora não utilizemos a teoria junguiana nesta tese, apenas salientamos que Jung (2015) fala sobre a significação de artefatos culturais no processo de individuação, cuja teoria difere de Freud (2017) ou Lacan (2014), que também são tratados neste capítulo. A teoria da Jornada do Herói é discutida por Campbell (2008) quando ele fala sobre o processo de simbolização do mito a partir dos construtos de significado psicocultural à luz antropológica.

comunicação de massa faz na *civilização da imagem* e na *civilização da escrita*, que são categorias de produção de sentido a partir do comportamento humano. Na conotação, o suporte do sentido é, geralmente, fundamentado por ordem afetiva ou, ainda, ideológica, por ser constitutiva de discursos metalinguísticos que surgem nas interações sociais (BARTHES, 2009).

Ao afirmar que “toda imagem é polissêmica e pressupõe, subjacente a seus significantes, uma ‘cadeia flutuante’ de significados, podendo o leitor escolher alguns e ignorar outros [e que a] polissemia leva a uma interrogação sobre o sentido”, Barthes (1990, p. 32) menciona o cinema como uma arte *sígnica* cujas cenas propõem diversas opções de interpretação. A mensagem linguística está, assim, nessa atribuição interpretativa de sentidos. A mensagem denotada é liberada de qualquer conotação e se torna, portanto, objetiva, inocente. Ela “naturaliza a mensagem simbólica, inocenta o artifício semântico, muito denso [...] da conotação” (p. 37).

Em se tratando à terceira leitura, por um viés retórico imagético, a conotação possui signos descontínuos, o que leva o leitor a atribuir diversas interpretações que são motivadas pelo ideário intelectual individual e por códigos socioculturais, saberes de ordem prática, nacional, estética. Barthes (1990) aproxima a conotação da linguística quando afirma que o léxico é

uma parte do plano simbólico (da linguagem) que corresponde a um conjunto de práticas e de técnicas; é exatamente o caso das diferentes leituras de imagem: cada signo corresponde a um conjunto de atitudes [...]. Há, em cada pessoa, uma pluralidade, uma coexistência de léxicos; o número e a identidade desses léxicos formam o idioleto de cada um. A imagem, em sua conotação, seria, assim, constituída por uma arquitetura de signos provindos de uma profundidade variável de léxicos (de idioletos), cada léxico, por mais ‘profundo’ que seja, sendo codificado, se, como se pensa atualmente, a própria *psiquê* é articulada como uma linguagem; (p. 38).

Por esse viés, então, a língua da imagem não é entendida como apenas um arcabouço vocabular, mas também um conjunto de palavras proferidas. O sistema conotativo evoca um terceiro sentido, conforme Barthes (1990). Para ele, há três níveis de atribuição de sentido ao processo de leitura. O primeiro é o *informativo*, que contempla todos os elementos imagéticos na composição do entendimento geral; o segundo é o *simbólico*, quando o leitor compreende as funções simbólicas dos elementos que estão intencionalmente comunicados, denominado pelo autor como *óbvio*; já o sentido de *significância*, que é o último nível, chamado de *obtusos*, refere-se à leitura que “pertence à classe dos trocadilhos, das pilhérias, das despesas inúteis; indiferente às categorias morais ou estéticas (o trivial, o fútil, o postiço e o pastiche), enquadra-se na categoria do carnaval” (p. 48).

No sentido terceiro, de sentido obtuso, que perpassa pelo olhar da terceira escuta psicanalítica, como já visto, abrange uma cadeia de valores da margem, como o subversivo, a malícia, o erotismo, a sátira, a comicidade. Afinal,

o sentido obtuso não está na língua (mesmo em se tratando da língua dos símbolos): se suprimido, a comunicação e a significação permanecem, circulam, passam; sem ele, posso dizer e ler; mas, tampouco está na palavra; é possível que exista uma certa constante do sentido obtuso eisensteiniano, mas então trata-se de uma palavra temática, de um idioleto, e este idioleto é provisório [...] pois, sentidos obtusos existem, não em todo lugar [...], mas em algum lugar [...] o sentido obtuso é um significante sem significado; daí a dificuldade de nomeá-lo: minha leitura fica suspensa entre a imagem e sua descrição, entre a definição e a aproximação (BARTHES, 1990, p. 53-54).

Contudo, entende-se que o sentido obtuso não está dentro da linguagem articulada, todavia, no centro interlocucional. Por isso é descontínuo e fragmentado, aquém do sentido óbvio. O significante desse terceiro sentido é vazio e passível de preenchimento apenas por meio de uma leitura perspicaz. O sentido obtuso pode ser lido não apenas em imagens, mas também em narrativas ficcionais, poemas, filmes, fotografias e etc. A fim de assegurar-se disso, Barthes (2009), resgatando a discussão entre os planos analíticos denotativos, sistema de linguagem-objeto, e conotativos, sistema de metalinguagem, menciona que

o terceiro sistema desses conjuntos tripartites é naturalmente construído por um código extralinguístico, cuja substância é o objeto ou a imagem; por exemplo, um conjunto linguístico, denotante-conotante, encarrega-se de um primeiro sistema significante de objetos; o conjunto apresenta então duas articulações diferentes: um faz passar do código real (de objetos) ao sistema denotante da língua; o outro faz passar do sistema denotante da língua ao seu sistema conotante. A essa diferença de substâncias corresponde à própria oposição entre metalinguagem e conotação: quando a denotação linguística se encarrega do código real, age como uma metalinguagem, pois esse código se torna o significado de uma nomenclatura ou, se preferirem, de um puro sistema terminológico; esse duplo sistema é então captado, como significante, pela conotação final, integrado num terceiro e último sistema que poderia ser chamado de *retórico* (p. 57-58).

Esse pensamento retórico barthiano fala sobre os dois enunciados do objeto, o primeiro se apresentando explicitamente, por denotação, enquanto o segundo implicitamente, por conotação. Há, em alguns casos, um significado que não é implícito apenas, mas também oculto. A nebulosidade do significado oculto perpassa o que Barthes (2009) chama de psicanálise das substâncias, quando a interação da leitura imagética e sígnica perpassa aspectos ideológicos (cultura) e psicológicos (cognição) da condição humana. Quase que por exercícios

de imaginação, que tocam o pensar mítico e mitológico<sup>67</sup>. A narrativa da significação que é oculta, obtusa, requer, inclusive, um equilíbrio “lúdico entre o código e a retórica” (p. 366).

Sumarizando, a área da semiologia nasceu de um olhar linguístico saussuriano, que compreende a linguagem por meio de códigos sígnicos constitutivos de significante e significado em um processo de significação. Considera, também, o valor semântico da comunicação por meio do som e grafia da palavra. Na evolução desse pensamento da língua e da fala, surgiram outros teóricos que complementaram essa teoria primeira elevando a análise linguística à estética artística, perpassando por processos gramaticais a visuais, da estruturação da língua à representação imagética.

Os pensamentos da linguística tradicional ancoraram o olhar de Barthes (1971; 1977; 1985; 1989; 1990; 2009) para uma investigação da linguagem visual sustentada pela organização estrutural da linguagem. Para ele, podem-se ser analisados, também, objetos do cotidiano e as diversas *performances* de uso, que refletem a valoração dessa leitura. Por esse viés, a psicanálise lacaniana e o esquema de oposição de Greimas (1981) promoveram ainda mais o estudo da significação da linguagem, tanto pela fala como pela análise de símbolos. Em oposição a esse pensamento franco-europeu, por meio dos estudos lockeanos, Peirce (2017) e Eco (2012; 2014) discutem a semiótica de maneira lógico-operacional e com grande amparo na matemática da linguagem visual. A voz barthiana, no entanto, fala sobre a obviedade e a obtusão do sentido em produções culturais, que possibilita ao *design* se servir dessa teoria para a análise de artefatos do cotidiano. Ainda, tratou brevemente da análise semiológica aplicada ao cinema, a lume de Deleuze (2015; 2018) e Metz (2014).

Este capítulo, portanto, tratou dos conceitos teóricos de semiologia que são necessários para a análise desta tese, que se dá por meio de uma discussão teórica entre as áreas do *design*, da semiologia e da cultura do Gótico, no capítulo cinco. Ainda, esta investigação se orienta ao processo de leitura dos artefatos culturais das criaturas góticas fílmicas materializadas, além da caracterização de comicidade pelo conceito de *fun*, como se vê no capítulo a seguir.

---

<sup>67</sup> Na obra *Mitologias*, Barthes (1989) discute diversas narrativas midiáticas do cotidiano por meio da semiologia. Ele diz que o mito é uma fala, um sistema de comunicação, uma mensagem, portanto, uma maneira de significar a realidade. A leitura do mito se dá por meio de deciframento de signos. Sendo ancorado em aspectos antropológico-psicológicos, o mito requer uma leitura conceptual, na qual “o conceito restabelece uma cadeia de causas e efeitos, de motivações e de intenções” (p. 141) que demonstram o processo de valoração da significação. O mito é um sistema duplo, ideográfico e metalinguístico por conta do sentido puro e da alienação causada pelo conceito, que pelos textos, cuja função “é evacuar do real” (p. 163).

## 4 LEITURA DE *FUN* E CULTURA DO GÓTICO

Neste capítulo, objetivamos falar sobre os aspectos da comicidade que entretecem o conceito de *fun*, considerando os aspectos gerais dessa teoria, como a área da *funology* que discorre sobre a relação do design, da cognição e dos mecanismos potenciais do humor (BLYTHE et al., 2004; DIDONÉ, 2012; DYNEL, 2011; GRUNER, 1997; RASKIN, 1979; VANDAELE, 1996; WRIGHT, 1875) em relação à área do *design* e da semiologia (na sessão 4.1), além da sua replicação na indústria fílmica e cinematográfica (CARROLL, 1999; CASTELLANO, 2010; DELEUZE, 2018; MANUEL, 2013; METZ, 2014; OLSON, 2007). Caracterizamos a cultura do Gótico (na sessão 4.2), explicitando as diversas áreas da cultura que abordam suas correlações com o terror e o grotesco<sup>68</sup> (BADDELEY, 2005; BAKHTIN, 1993; BURWICK, 1987; CARROLL, 1987; KAYSER, 1964).

### 4.1 RELAÇÕES DO *DESIGN* E DA SEMIOLOGIA PARA O CONCEITO DE *FUN*

O que liga o *design* à área do humor é, basicamente, a relação de significação que o usuário tem com o artefato cultural, como já foi dito nos capítulos anteriores. Essa leitura do ato de uso é o que evidencia o apego emocional e as narrativas de registros de memória. É aqui que está a ordem cognitiva do design na sua aplicabilidade semiológica. Conforme Jordan (2004), há três níveis de engajamento desta relação, sendo o primeiro a eficiência da *performance* no uso do artefato; o segundo se refere às emoções evocadas nesse uso; e o último nível trata dos construtos identitários que cada artefato (e marca) estereotipizam. Na discussão entre o uso e a diversão, deve-se considerar o conceito de *homo ludens*<sup>69</sup> no tocante aos estudos da inteligência artificial (IA), que representa o simulacro cerebral no *cyberspace*, e a psicologia cognitiva, que investiga o comportamento humano e a produção do humor. A abordagem de Norman (2008), como já tratada nos capítulos anteriores, vem de encontro à análise do *design*

---

<sup>68</sup> Embora tenhamos ciência de que há diversas especificações literárias para os termos: estranho (TODOROV; GENETTE, 1975; TODOROV, 1981), fantástico (TODOROV; GENETTE, 1975; TODOROV, 1981), gótico (BADDELEY, 2005; BURWICK, 1987; CARROLL, 1987; KAYSER, 1964), grotesco (BADDELEY, 2005; BAKHTIN, 1993; BURWICK, 1987; CARROLL, 1987; KAYSER, 1964), horror (BADDELEY, 2005; BAKHTIN, 1993; BURWICK, 1987; CARROLL, 1987; KAYSER, 1964), maravilhoso (TODOROV; GENETTE, 1975; TODOROV, 1981), sublime (BURKE, 2009) e terror (BADDELEY, 2005; CARROLL, 1987; KAYSER, 1964), nesta tese, servimo-nos deles como sinônimos para tratar das manifestações da produção cultural do gótico, em geral.

<sup>69</sup> O termo *homo ludens* foi cunhado pelo historiador Johan Huizinga, em 1938, na sua pesquisa sobre os jogos sociais no âmbito da cultura no que toca às relações do cotidiano e como as pessoas interagem nesse espaço. O termo jogo é metafórico uma vez que essa análise se dá a partir da linguagem e dos mitos dos agentes sociais.

a partir da leitura da cognição, ludicidade e IA. É sobre o prazer na interação que simboliza a narrativa emocional. E é nesse arcabouço que reside a teoria da *funology* e o conceito aplicado do humor via *design*.

A parte mecânica do *design* se desenvolve nas pesquisas da IA por entender que “as emoções são direcionadas para a diversão que resulta em qualidade [e] os produtos sorriem para você. [...]. [Mesmo porque,] os usuários não estão interessados em produtos; eles buscam experiências desafiadoras”<sup>70</sup> (OVERBEEKE; et al., 2004, p. 9). Assim se inicia o debate entre a usabilidade e a estética<sup>71</sup>. Embora o discurso sobre beleza ainda permaneça na centralidade do *design*, “produtos deveriam mediar o usuário ao engajamento além da materialidade. *Fun* pode resultar do engajamento, todavia, não como meta principal. O design não se refere ao sorriso do produto, mas sim ao sorriso do coração do usuário”<sup>72</sup> (OVERBEEKE; et al., 2004, p. 9).

Toda a interação – leitura – entre usuário e artefato cultural agrupa uma série de atos que codifica o humor. Levam-se em consideração não somente a funcionalidade da *performance* do objeto ou as intenções do usuário como ainda o contexto de lançamento do produto e todo repertório de sentidos que evoca, que são constitutivos de riqueza audiovisual, olfatória, degustativa, tátil e cinestésica, como propõem esses autores. É na narrativa individual e nos atos ritualísticos e de mito que se evidencia a intimidade do uso, por isso a interação projetada pelo *design* é relevante. É nesse ínterim que a qualidade de *fun* surge como produto das diversas conexões que o usuário faz nessa interação.

O ideário de experiências e estímulos que o *design* do lúdico pode promover é o que motiva o indivíduo a ressignificar objetos no uso do dia a dia contemplando a estética e os valores de prazer, diversão e entretenimento atribuídos na *performance*. É nesse desafio da narrativa que se encontra a percepção e o sentido do artefato bem como as expectativas do usuário. Afinal, “não há garantia de que os usuários vão realmente perceber e apreciar o produto da maneira que o designer quis que fosse percebido e apreciado,”<sup>73</sup> (HASSENZAHN, 2004, p. 33). A característica principal de *fun* que considera a estética é a produção de sentido de maneira

---

<sup>70</sup> Do original: “Emotions are narrowed down to fun and fun becomes a glued on quality. Products smile at you. [...] Users are not interested in products; they are in search of challenging experiences”. (OVERBEEKE; et al., 2004, p. 9).

<sup>71</sup> Aqui cabe mencionar o termo *homo aestheticus*, citado por Lipovetsky (2005) que contempla a qualidade do belo aristotélico em provocar sensações e sentimentos pela linguagem contemporânea.

<sup>72</sup> Do original: “Product should elicit the user to engage with them through their physicality. Fun can result engagement, but is not a goal as such. Design is not about the smile on the product, it is about the smile in the user’s heart”. (OVERBEEKE; et al., 2004, p. 9).

<sup>73</sup> Do original: “There is no guarantee that users will actually perceive and appreciate the product the way designers wanted it to be perceived and appreciated.” (HASSENZAHN, 2004, p. 33).

hedônica e estimulante, passível de memorar diversos significados além de que “a percepção da característica de um produto ser primeiramente pragmática ou hedônica não influenciará nos modos de uso. No entanto, o apelo e as reações emocionais dependem do entrelace do momento com a usabilidade”<sup>74</sup> (p. 40), como afirma esse autor.

Na discussão sobre o sentido da experiência, Wright, McCarthy e Meekison (2004) falam sobre o uso da tecnologia na produção da interação entre usuário e artefato cultural. A experiência, então, “é a totalidade irreduzível dos atos, sensações, pensamentos, sentimentos e produção de significado das pessoas em um local, incluindo sua percepção e sensação dos próprios atos”<sup>75</sup> (p. 44). Ela é, também, constituída na relação entre o eu, que representa os diversos interesses individuais e suas ideologias, e o objeto. Há, ainda, a dicotomia entre a experiência – como sendo a grande narrativa de uso – e uma experiência, que se caracteriza por apenas um encontro singular sem repetições de *performance*. Esses autores mencionam Bakhtin (1993) por meio da teoria do dialogismo, na qual a experiência se dá pelas qualidades particulares do sujeito quanto à confiabilidade, identificação, lealdade e comprometimento com as consciências que dialogam nos discursos. Um objeto, portanto, sempre emerge como uma expressão de relações entre sujeito/objeto, que são essas duas consciências, como por exemplo o livro (materialidade) e o leitor (imaterialidade), sendo a leitura a *performance*.

Por um olhar pragmático, a experiência não pode ser reduzida a elementos fundamentais desconstituídos de uma relação. A experiência é um fenômeno holístico, sistêmico, situado e construído, tal como é a atribuição de sentido em uma leitura mediada pela semiologia, como no caso desta tese. A gama de sensações envolvida na experiência – alegria, tristeza, raiva, paz – são as lentes da percepção. Um objeto pode evocar sensualidade ou frustração e essa interpretação depende, também, da relação espaço-tempo, que definem não apenas aspectos estéticos como também modos de uso do artefato cultural. Os mecanismos cerebrais que envolvem a produção de sentido e a formulação química é que promovem as interpretações de mundo e atribuições de sentido a uma experiência.

A contribuição linguística para o estudo do sentido da experiência está no discurso das consciências da narrativa. Primeiramente, na consciência do usuário, que é um sujeito constituído socio-culturalmente, *homo ludens*, capaz de estabelecer significados; e na do artefato cultural, que é desenvolvido pelo *design*, materializado por processos industrializados

---

<sup>74</sup> Do original: “The perception of a product character as primarily pragmatic or hedonic will not be influenced by usage modes. However, appealingness and emotional reactions depend on the product’s momentary fit to the usage mode.” (HASSENZAHN, 2004, p. 40).

<sup>75</sup> Do original: “experience is the irreducible totality of people acting, sensing, thinking, feeling, and meaning-making in a setting, including their perception and sensation of their own actions.” (WRIGHT; MCCARTHY; MEEKISON, 2004, p. 44).

ou artesanais e ofertados a partir de estratégias comunicacionais. A cadeia de valores da experiência varia conforme o espaço e o tempo nos quais a leitura ocorre. Bakhtin (1993) mostra que a experiência pode ser entendida como um produto de como o sujeito entende a situação, tanto quanto para os artefatos que constituem a narrativa.

Aproximando o conceito de *fun* da tecnologia, Brandtzaeg, Folstad e Heim (2004) asseveram que a diversão é uma experiência subjetiva que existe por conta das diversas motivações do cotidiano. Elas dependem dos valores atribuídos aos atos e às demandas da vida. A tecnologia pode ser compreendida como um brinquedo e requer imprevisibilidade para configurar o humor. O *design* precisa considerar em seus projetos a qualidade do inesperado, cujo elemento constitui o *fun*, para oferecer ao usuário objetos passíveis de várias narrativas que evoquem não somente a obviedade como também o humor, que se configura como uma atribuição de sentido do fenômeno da obtusão, como veremos no capítulo a seguir.

O valor de *fun* deve considerar tanto a co-atividade das consciências como a coesão da narrativa projetada pelo *design* (considerando, também, os espaços de significado preenchidos pelo usuário na *performance*). Nos atos de negociação, conforme Goffman (1961), a qualidade de *fun* é construída nas interações dialógicas e dependentes dos construtos identitários dos sujeitos participantes da *performance*. Além do que o termo *fun* denota<sup>76</sup>, pode ser interpretado por um viés marxista na diferenciação entre trabalho e lazer, sendo um produto de consumo material ou imaterial. Os marxistas asseguram que as atividades que envolvem o *fun* (sexo, dança, nado, drogas, flerte, escrita, dentro outros entretenimentos) nem sempre garantem diversão e humor quando consumidas porque cada experiência dependerá de diversas variáveis, dentre elas os motivos de cada usuário, padrões socioculturais de uso e regras institucionalizadas. Um exemplo é a relação de prazer e apreciação que um psicopata tem ao cometer um crime (BLYTHE; HASSENZAHN, 2004, p. 94).

O prazer, assim, é uma das formas mais complexas do *fun*, refere-se ao desejo lacaniano, tratado no capítulo anterior, e à caracterização da malícia, trivialidade e relevância. É o oposto da seriedade e não é, necessariamente, constituído pela ausência da dor ou do medo, como defendem Blythe e Hassenzahl (2004) quando mencionam o exemplo da montanha-russa como sendo uma experiência de apreciação que é construída por meio do pavor. O desejo é um construto individual além de ser sociocultural e ele modela a maneira como se configura a comicidade, sendo motivado pelas fantasias da psiquê. Afinal, a atribuição de significado do risível é resultado de uma série de processos emocionais, como propõe Desmet (2004).

---

<sup>76</sup> Conforme a definição do dicionário Oxford (1999), *fun* é sinônimo de satisfação, prazer e comportamento brincalhão, de bom humor.

Em se tratando do *design* e das relações afetivas com artefatos, Desmet (2002) propõe um estudo sobre a expressividade de emoções causada na relação entre pessoas e objetos. Basicamente, o autor defende que não há possibilidade de o produto sozinho provocar reações afetivas. Embora alguns artefatos induzam fortemente reações por conta da estética, o que define a construção emocional é a atribuição de significado que cada sujeito codifica. O autor elenca, então, sete sensações de prazer, sendo elas: desejo, surpresa favorável, inspiração, divertimento, admiração, satisfação e fascinação; além de sete de desprazer, que são: indignação, desprezo, desgosto, surpresa desfavorável, insatisfação, desapontamento e cansaço. Essas reações podem ser misturadas e variam na temporalidade e espacialidade.

Desmet (2003) discute a produção de artefatos culturais que evoquem preocupação, avaliação e reação emocional a partir de cinco categorias motivadoras de afetividade, que são: o apelo instrumental e de usabilidade de um objeto, a qualidade estética e sensorial, o espaço sociocultural onde é disponibilizado, o aspecto de surpresa, como também é tratado em Desmet (2002), e as características que provocam interesse. A área do *design* que utiliza a estética do humor, para esse autor, precisa mergulhar nos estudos da cognição e da psicologia a fim de compreender as diversas possibilidades de associações afetivas que a plástica pode ocasionar e deve se comprometer diretamente com a pluralidade de significados que ela promove.

Já para Norman (2011), em sua discussão sobre o apelo emocional projetado pela área do *design* a partir dos estudos de Desmet (2002), tanto a comunicação como a propaganda dos artefatos culturais é que mais se beneficiam das narrativas entre usuário e objeto. É pelo olhar antropológico, que considera língua e atos de cultura, que se evidencia o impacto emocional que os produtos têm sobre os indivíduos. Esse autor entrecruza sua teoria da cognição do *design*<sup>77</sup>, como já mencionada no capítulo dois, com a análise de Desmet (2002) sobre as relações de afetividade com produtos a fim de explicar que os níveis interpretativos (visceral, comportamental e reflexivo) têm impactos diferentes na *performance* do usuário.

O humor, para Barthes (1990), reside no sentido obtuso, como já tratado no capítulo anterior. O processo de leitura e preenchimento do sentido para os mecanismos de comicidade e, portanto, da qualidade do *fun*, é de ordem conotada, que trabalha com a quebra de expectativas do indivíduo no ato de reconstrução da narrativa. O próprio culto a Dionísio<sup>78</sup>, no

<sup>77</sup> Norman (2011) faz uma discussão entre Norman (2008) e Desmet (2002).

<sup>78</sup> Aqui, Barthes (1990, p. 71) afirma que Dionísio representa um “deus complexo, dialético; é ao mesmo tempo um deus infernal (do mundo dos mortos) e da renovação; é o próprio deus desta contradição. É verdade que, ao se civilizarem, isto é, passarem à categoria de instituições civis, os gêneros dionisíacos (ditirambo, drama satírico e comédia) purificaram, simplificaram, apaziguaram o temperamento inquietante do deus: era uma questão de ênfase. Mas no que concerne a tragédia, a autonomia é flagrante: nada, neste gênero, pode vir do irracional dionisíaco, seja ele demoníaco ou grotesco.” O disfarce infernal se refere à *performance* teatral a essa entidade da luxúria,

teatro grego, remete à estética mitológica – do simulacro – por estratégias do drama satírico, como menciona o autor. A tragédia se remete ao grotesco, portanto, à uma ordem do divertido, fantástico e mascarado. A comédia, no entanto, como tipo de *performance* possui uma estrutura aquém da tragédia, que nubla a qualidade do risível; ela eleva o enredo à caricaturização, que é uma das estratégias de geração de humor, principalmente no conceito de superioridade e incongruência e, como ressalta esse autor, teria vindo dos cantos chamados fálicos<sup>79</sup>.

Conforme Wright (1875), a caricatura, também chamada de grotesco, teve sua primeira evidência no Egito com a narrativa mítica nas paredes e nos artefatos cerâmicos. Grécia e Roma obtiveram muita relevância na representação caricatural mítica, que ilustrava as divindades, a história social e política, além da encenação artística do teatro. No período cristão, a caricatura serviu de alegoria bíblica nos quadros e vitrais católicos. Após a idade média, os países anglo-saxões se serviram da caricatura como forma de comicidade à crítica social, política e racial. A caricatura, portanto, era explorada em jornais populares com objetivo de retratar as condições políticas. Mauro e Kubovi (1992, p. 433) dizem que “caricaturas lembram o espectador da identidade do sujeito através do uso de hipérbole imagética ou simbolismo. Uma caricatura *simbólica* busca evocar a identidade do sujeito através da depreciação de algo previamente associado a ele”. Na sua discussão sobre o humor depois da era vitoriana, Didoné (2012) caracteriza a sátira como um gênero artístico que, através da caricaturização, ilustra representações sociais do cotidiano e apresenta julgamentos morais no âmbito cultural e político.

Os estudos sobre o humor, desde a era clássica e medieval até a contemporânea,

---

cujos cultos se dava por meio da posse do Outro, da histeria e da dança como símbolo de satisfação e liberação, como esclarece esse autor. Nesse ínterim, os personagens entravam mascarados, o que remete à simulação da realidade e reconstrução das identidades socioculturais. Barthes (1990, p. 79) diz que “a máscara está a serviço de uma metafísica das essências psicológicas; não oculta, exhibe; é o verdadeiro antepassado da maquiagem moderna. Na época clássica, no entanto, essa função parece ser oposta: confundir, inicialmente, censurando a mobilidade do rosto, expressões, sorrisos, lágrimas, sem substituí-la por nenhuma outra”.

<sup>79</sup> Lipovetsky (2005) trata dos atos religiosos e do culto por meio dos artefatos culturais, que são de ordem metafísica e mágica, assim, “honrar os deuses é garantir-lhes uma vida luxuosa, preparar-lhes banquetes festivos, refeições servidas em baixela de ouro e prata, fazer-lhes oferenda de jóias preciosas e de vestimentas de aparato” (p. 30). No período da aristocracia europeia, essas manifestações metafísicas já não faziam parte da narrativa cultural tendo, então, como objeto de adoração, não os deuses, mas os objetos de luxo constitutivos de um jogo de aparências e da pertença a um grupo social específico. Assim, “da magia dos ritos e das palavras sagradas não resta mais que a dos preços e das coisas, nova promessa de felicidade das classes médias” (p. 46). O consumo do luxo é signo que caracteriza uma teatralidade ostentatória, como fala esse autor. A sensação de individualização e desinstitucionalização do burguês boêmio dá espaço à privatização do prazer, do gozo. “A idade pós-moderna é o teatro de uma democratização dos desejos e das compras de luxo. Naturalmente, os desejos de ostentação, o esnobismo e a vaidade continuam a ter aí sua participação, mas não devem ocultar o que mudou na ordem das motivações” (LIPOVETSKY, 2005, p. 58). O lúdico, o *fun*, assim, passa a fazer parte da construção da persona, do *modus operandi* da massa, que precisava dos artefatos culturais para ampliar o valor de segurança e conforto. A transgressão é a estratégia da mídia para disseminar os conceitos de grotesco e pornô-chique, simulacros e protestos anti-tabus socioculturais.

propõem o processo de caricaturação e de estereotipagem como mecanismos de geração de comicidade. Como afirma Wright (1875), a sátira, que é uma representação hiperbolizada e simbólica, é usada desde o início das produções do risível como sendo uma estratégia artística de grande crítica social, política, cultural e religiosa. Nos estudos sobre comicidade e cognição, Vandaele (1996) discute dois tipos de mecanismos de humor: incongruência e superioridade. O primeiro é conceptualizado como uma quebra de expectativa ou quebra de regras sociais do curso normal de interações. Para Gruner (1997), todo humor é gerado por meio de incongruência, elementos de surpresa e da relação dialética do vencedor e do perdedor, o que contempla a Teoria da Superioridade. A ironia, então, que é um símbolo de superioridade e construção surrealista da realidade é, também, mecanismo de comicidade (DYNEL, 2011). O valor do humor, portanto, como defende Raskin (1979), reside na qualidade estética, na conexão com a verdade, em padrões morais e éticos, costumes e regras sociais, na própria teoria, na dependência do espaço social além de considerar que a cultura é um construto e é representada pela sociedade. Dynel (2011), por sua vez, entende a geração do humor pela produção estratégica de narrativa com uso de ironia e de caricaturação. O humor, para Manuel (2013) pode ser um ato social.

Não apenas entendemos o discurso de Lacan (2014), no qual ele se refere à linguagem como evidenciação da psiquê humana e na qual está encoberto o desejo, portanto, o gozo do viver; ou de Freud (2015), que trata da cultura como sendo a grande idealizadora da castração simbólica; como também de Certeau (2014), que olha para o discurso como construto de identidade social, como já mencionados nos capítulos anteriores. A cultura, para Geertz (2017, p. 8), é um “documento de atuação” cuja ação é sempre simbólica e constitutiva de uma teia de significados que são efêmeros e adaptáveis ao tempo e espaço. O sistema de símbolos é congruente e narrativo, permite-nos compreender a historicidade do grupo e pode ser explicitado pelos artefatos culturais locais, que desvelam os estágios de consciência do povo. A produção da materialidade cultural que evoca aspectos satíricos da sociedade é inerente à cultura humana.

Geertz (2017, p. 17) diz que “o ponto global da abordagem semiótica da cultura é, como já disse, auxiliar-nos a ganhar acesso ao mundo conceptual no qual vivem os nossos sujeitos, de forma a podermos, num sentido um tanto mais amplo, conversar com eles.”. Isso quer dizer que o olhar para a linguagem e leitura simbólicas requerem o método semiológico que entende a cultura como um organismo vivo, repleto de atos simbólicos no discurso social. As diferenças entre o que se entende por sagrado, tudo que é permitido e regulamentado, e profano, tudo que quebra as regras, são os divisores míticos da narrativa cultural. Mesmo porque “olhar as

dimensões simbólicas da ação social – arte, religião, ideologia, ciência, lei, moralidade, senso comum – não é afastar-se dos dilemas existenciais da vida em favor de algum domínio empírico de formas não emocionalizadas; é mergulhar no meio delas”. (GEERTZ, 2017, p. 21).

Os conceitos de sagrado e profano, então, estão motivados pela produção mítica da cultura. Geertz (2017, p. 67-68) afirma que

os símbolos religiosos formulam uma congruência básica entre um estilo de vida particular e uma metafísica específica (implícita, no mais das vezes) e, ao fazê-lo, sustentam cada uma delas com a autoridade emprestada do outro. Deixando de lado o fraseado, uma coisa é certa: a noção de que a religião ajusta as ações humanas a uma ordem cósmica imaginada e projeta imagens da ordem cósmica no plano da experiência humana não é uma novidade. [...] Portanto, sem mais cerimônias, uma religião é: (1) um sistema de símbolos que atua para (2) estabelecer poderosas, penetrantes e duradouras disposições e motivações nos homens através da (3) formulação de conceitos de uma ordem de existência geral e (4) vestindo essas concepções com tal aura de fatalidade que (5) as disposições e motivações parecem singularmente realistas. [...] Os atos culturais, a construção, apreensão e utilização de formas simbólicas, são acontecimentos sociais como quaisquer outros; são tão públicos como o casamento e tão observáveis como a agricultura.

Geertz (2017), ainda, esclarece que “não deve causar surpresa alguma o fato de que os símbolos ou sistemas de símbolos que induzem e definem as disposições que estabelecemos como religiosas e qualquer que colocam essas disposições num arcabouço cósmico são, na verdade, os mesmos símbolos” (p. 72). O processo comunicativo de símbolos, todavia, é organizador do pensamento cultural. Como defende Geertz (2017, p. 36), “nossas idéias, nossos valores, nossos atos, até mesmo nossas emoções são, como nosso próprio sistema nervoso, produtos culturais – na verdade, produtos manufaturados a partir de tendências, capacidades e disposições com as quais nascemos, e, não obstante, manufaturados”. Os objetos são materializações de conceitos e percepções das necessidades da cultura, além de que

quanto à perspectiva estética a qual, sob a rubrica de “atitude estética” tem sido talvez a mais atentamente examinada, ela envolve uma espécie diferente de suspensão do realismo ingênuo e do interesse prático no fato de que, em vez de questionar as credenciais da experiência cotidiana, simplesmente se ignora essa experiência em favor de uma insistência ávida nas aparências, um açambarcamento das superfícies, uma absorção nas coisas “por si mesmas”, por assim dizer: “A função das ilusão artística não é o ‘faz de conta’... mas exatamente o oposto, o afastamento da crença – a contemplação das qualidades sensoriais sem os seus significados habituais de ‘aqui está a cadeira’, ‘aquele é o meu telefone’... etc. É o conhecimento de que o que está diante de nós não tem um significado prático no mundo que nos permite dedicar atenção à sua aparência como tal.” Como a perspectiva do senso comum e a científica (ou a histórica, a filosófica e a artística), essa perspectiva, esse “modo de ver” não é produto de alguma química cartesiana misteriosa, mas é induzida, mediada e, na verdade, criada por meio de curiosos *quase* objetos – poemas, dramas, esculturas, sinfonias – os que só as meras aparências podem alcançar. (GEERTZ, 2017, p. 82).

Ainda para esse autor, as narrativas simbólicas das crenças, que vão além da produção de artefatos de culto, não são de ordem apenas metafísica. A maneira como o mundo é organizado, para povos cujos sistemas religiosos perpassam a ontologia e cosmologia, evidencia o poder dos símbolos e das partes que eles têm nos relatos míticos. Os processos psicossociais são organizados por meio dos padrões culturais e fornecem empirismo à análise dos símbolos, que são mutáveis e adaptáveis conforme a necessidade de sua cocriação.

Miller (2013) fala sobre as diversas relações simbólicas – de parentesco, de ritos e de artefatos – que compõem o conceito de cultura. Para ele, toda materialidade – o treco, o troço e a coisa – passa pela incongruência entre a estética, que representa o como se percebe a materialidade, e o uso, que é constituído por meio da significação. No pensamento religioso, há, para algumas ideologias, como o Budismo, uma necessidade de desmaterialização e desapego, já para o viés econômico, “a acumulação de bens materiais é em si mesma a fonte de nossa capacidade expandida como humanidade. A pobreza é definida como o limite crítico à capacidade de nos realizarmos como pessoas, em razão da carência de bens” (MILLER, 2013, p, 106).

A efemeridade dos símbolos, no entanto, tem a ver com o que Certeau (2014) chama de *caça não autorizada*. Esse autor se refere a essa expressão para explicar a reinvenção do cotidiano que o indivíduo traz à cultura. Essa reinvenção é um construto individualizado embora os atos do sujeito nunca sejam neutros, são também motivados pelas ideologias nas quais ele está inserido. O espaço sociocultural corrobora para o indivíduo ter um repertório psicológico e de experiências rico passível de diversas leituras de mundo. Certeau (2014) defende o ato da leitura (da imagem ou do texto) como sendo uma ação motivada pelo ambiente, mediada pelos veículos comunicativos, todavia, ativa e construtiva de um fenômeno artístico, a interpretação de novas realidades. Barthes (1990) fala da leitura como sendo um processo de decodificação entre as referências de obviedade e os símbolos da obtusão, já Certeau (2014) coloca a leitura na categoria de atos do cotidiano, que ele chama de “semiocracia”, sendo, portanto, a leitura democrática, imotivada por forças repressoras. A produção silenciosa da leitura individual, privatizada, é que constrói a idealização de um produto de arte.

O sujeito social, que é o homem ordinário, nem um pouco notório, nessa escrita de um “texto artístico”, cujos atos são de moralidade, na sua própria linguagem, constituem, na visão de Certeau (2014), um leitor-narrador, é usuário e poeta: usa objetos do cotidiano e os ressignifica; poetiza sobre sua maneira de ver a realidade. A própria utilização de algum artefato que difere da sua funcionalidade inicial já se recodifica como sendo uma leitura daquele artefato, a função foi readaptada à real necessidade do indivíduo. As *maneiras de fazer* e

*maneiras de utilizar* requerem criatividade e remontam as regras do jogo social. Isso acontece, também, na linguagem, como já foi dito nos capítulos anteriores, sobre as *maneiras do falar*, afinal, o discurso produz efeitos.

Certeau (2014) discorre sobre a obtusão da leitura, porque, afinal, ela é

apenas um aspecto parcial do consumo [simbólico e individual depois da modernidade], mas fundamental. Numa sociedade sempre mais escrita, organizada pelo poder de modificar as coisas e reformar as estruturas a partir de modelos escritos (científicos, econômicos, políticos), mudada aos poucos em ‘textos’ combinados (administrativos, urbanos, industriais, etc.), pode-se muitas vezes substituir o binômio produção-consumo por seu equivalente e revelador geral, o binômio escrita-leitura. (CERTEAU, 2014, p. 239).

O ato da leitura, portanto, é uma jornada de interação de significação e atribuições de sentido que requer domínio sobre os signos verbais ou de iconicidade. É um produto individual. Certeau (2014, p. 245), ainda, diz que

a escritura acumula, estoca, resiste ao tempo pelo estabelecimento de um lugar e multiplica sua produção pelo expansionismo da reprodução. A leitura não tem garantias contra o desgaste do tempo (a gente se esquece e esquece), ela não conserva ou conserva mal a sua posse, e cada um dos lugares por onde ela passa é repetição do paraíso perdido.

Nesse pensamento de leitura e significação, Zizek (2017), ancorado na teoria lacaniana, que compreende o inconsciente como uma estrutura tal como a linguagem, apresenta o processo simbólico fragmentado em três estágios, sendo o primeiro o da função de campo de fala da linguagem, no qual a fala é o meio pelo qual se identifica o desejo do indivíduo. A leitura, nesse caso, orienta-se para o reconhecimento da intersubjetividade<sup>80</sup> e transferência da linguagem psicanalítica. Esse autor, ainda, cita a concepção fenomenológica dessa relação de fala por meio do olhar merleau-pontyano, que afirma que “o objetivo da análise [nesse caso, a análise psicanalítica] é produzir o reconhecimento do desejo pela ‘fala plena’, é integrar o desejo no universo da significação.”<sup>81</sup> (p. 37). O segundo estágio ocorre pelo jogo da fala e significação através dos processos de diacronia e sincronia da linguagem, sustentado pela teoria saussuriana. Já o último considera a posição do indivíduo no entrecruzamento com o Outro<sup>82</sup> e a construção

<sup>80</sup> Esse termo se refere à troca de experiências que constrói o fenômeno do Eu em relação ao Outro, conforme a teoria psicanalítica.

<sup>81</sup> Devemos lembrar que a psicanálise, nesta tese tratada, consolida o discurso pós-estruturalista lacaniano da interação do significante com o significado na investigação psicanalítica, cujo método reside nos atos de fala e no encadeamento da linguagem. A semiologia se aproxima grandemente da psicanálise no tocante à inferenciação dos símbolos e construtos das narrativas sígnicas.

<sup>82</sup> O termo *Outro*, cunhado por Lacan (2014), foi explicitado no capítulo anterior.

simbólica da linguagem que permeia essas duas personas e das leituras de mundo de ambas.

Nas diversas leituras de mundo, especificamente no que olha para os objetos, Zizek (2017) discute a semiologia por meio do conceito de fetiche<sup>83</sup> e, principalmente, pelo ato de desfeticização, que consiste na “inversão clássica entre o ‘signo’ e a ‘coisa’: [já que] costumamos entender o ‘signo’ como algo que representa, que substitui o objeto ausente, enquanto o fetiche é um objeto, uma coisa que substitui o ‘signo’ que falta” (p. 56). O poder da fala, dominado pelas Instituições Totais<sup>84</sup>, media as relações dialéticas e representacionais sígnicas da linguagem humana. Zizek (2017) afirma que no momento que o indivíduo é favorecido de alguma autoridade simbólica, ele passa a agir conforme esse construto hierárquico, por quem o Outro consegue coordenar. A fala e a leitura são motivadas pelos regimentos dessa assimetria sociocultural. Até mesmo a voz da consciência é direcionada pelas referências do Outro. Ainda para esse autor,

o signo é definido por uma relação fixa do significante com o significado representado pelo significante – sua *significação* –, ao passo que o significante, por seu constante deslizar, referindo-se a outros significantes na cadeia, provoca o efeito-de-sentido [propondo o processo de leitura]. O signo é um corpo relacionado a outros corpos, o significante é um puro fluxo, ‘acontecimento’. O signo se refere à plenitude substancial das coisas, o significante se refere ao sujeito enquanto vazio da negatividade que medeia a autorrelação da cadeia significante. (ZIZEK, 2017, p. 197).

A materialidade dos artefatos culturais propõe o sentido, que no viés deleuziano, entende o simbólico pela percepção da realidade e pela existência do ser humano ser-de-linguagem, como comenta Zizek (2017). O objeto, para Foucault (2019), é um fenômeno enunciativo<sup>85</sup>, passível de leitura e interação e, para isso, é necessário compreender que os discursos não devem ser entendidos apenas como agrupamentos de signos, compostos de elementos significantes que sustentam conteúdos e representações, todavia, como práticas [de leitura] “que

---

<sup>83</sup> O termo *fetiche* foi tratado no capítulo anterior a lume das teorias de Forty (2007), Lacan (2014), Lipovetsky (2009) e Miller (2013).

<sup>84</sup> Aqui, referimo-nos ao termo foucaultiano já tratado no capítulo anterior.

<sup>85</sup> No olhar foucaultiano, um enunciado “não é, pois, uma estrutura (isto é, um conjunto de relações entre elementos variáveis, autorizando assim um número talvez infinito de modelos concretos); é uma função de existência que pertence, exclusivamente, aos signos, e a partir da qual se pode decidir, em seguida, pela análise ou pela intuição, se eles ‘fazem sentido’ ou não, segundo que regra se sucedem ou se justapõem, de que são signos, e que espécie de ato se encontra realizado por sua formulação (oral ou escrita)” (FOUCAULT, 2019, p. 105). Também, “pode-se dizer, de modo geral, que uma sequência de elementos linguísticos só é enunciado se estiver imersa em um campo enunciativo em que apareça como elemento singular. [...] não há enunciado em geral, enunciado livre, neutro e independente; mas sempre um enunciado fazendo parte de uma série ou de um conjunto, desempenhando um papel no meio dos outros, neles se apoiando e deles se distinguindo: ele se integra sempre em um jogo enunciativo” (FOUCAULT, 2019, p. 120). Ainda, “chamaremos enunciado a modalidade de existência própria desse conjunto de signos: modalidade que lhe permite ser algo diferente de uma série de traços, algo diferente de uma sucessão de marcas em uma substância, algo diferente de um objeto qualquer fabricado por um ser humano” (FOUCAULT, 2019, p. 130).

formam sistematicamente os objetos de que falam. Certamente os discursos são feitos de signos; mas o que fazem é mais que utilizar esses signos para designar coisas. É esse mais que os torna irreduzíveis à língua e ao ato de fala” (p. 60).

A discussão sobre leitura obtusa, nesta investigação, é necessária para que possamos analisar, pelo viés do arcabouço teórico do *design* e da semiologia, artefatos culturais de produções filmicas motivados pela cultura do gótico, que é tratada abaixo. Assim, essa leitura obtusa de *fun* é motivada não apenas pela materialidade, que apresenta um projeto estético, mas também pelo repertório de sensações evocadas na interação do usuário com o objeto. E é na leitura da experiência que reside o aspecto do humor, sendo encadeado na comédia que compõe a comicidade, e na tragédia, que trata do simulacro da vida e dos aspectos sinistros da realidade. Os mecanismos de incongruência e superioridade do terror, portanto, podem corroborar uma leitura que perceba os signos do risível na manifestação do grotesco, na estética e na interpretação intersubjetiva.

## 4.2 IDENTIDADE GÓTICA E SUA REPRESENTAÇÃO NA ARTE

A sedução do obscuro é o que define a cultura<sup>86</sup> do gótico. Não apenas se referindo às obras arquitetônicas medievais ou às dos poetas do século XIX, o gótico romântico sempre representou o conforto dos grupos espontâneos – *outsiders* – que se interessavam mais pela noite do que pelo dia, como ressalta Baddeley (2005). O próprio termo, que teve origem germânica na tribo dos godos, que foi uma comunidade do século XIV<sup>87</sup>, relacionava-se ao

---

<sup>86</sup> Entendemos o termo *cultura* como um processo humano que se fundamenta tanto no nível de pensamento inconsciente como de consciência. A linguagem é um produto dessa relação e, por ser elemento de evidenciação dos atos culturais, não pode ser justaposta ou superposta à vida pelo fato de que o homem é considerado um ser social na mesma medida em que biológico. O modelo cultural apropria-se de elementos linguísticos, instrumentais, institucionais, estéticos, morais e religiosos para compor o mapa de comportamento. Com pensamento naturalista, a cultura é caracterizada por regras institucionais presentes na natureza. Assim, Lévi-Strauss (1958, p. 47) assevera que “tudo quanto é universal no homem depende da ordem da natureza e se caracteriza pela espontaneidade, e que tudo quanto está ligado a uma norma pertence à cultura e apresenta atributos do relativo e do particular”. Afinal, as relações são estabelecidas a partir do universo das regras de conduta, tanto na cultura como na linguagem e as ações sociais são entendidas pelo âmbito do simbólico. Leach (1970) menciona a universalidade do sistema cognitivo humano e a teoria de Lévi-Strauss sobre a variabilidade dos construtos culturais na discussão do simbólico. Para Leach (2006), assim como para Lévi-Strauss, a cultura é entendida pelos estudos de generalização capazes de evidenciar por suposições e induções as relações simbólicas da sociedade como um grande jogo. No entanto, como afirma Turner (1987), as relações simbólicas da sociedade constroem a ideologia da cultura, que são modelos da realidade. Geertz (2017), embora não se atenha à definição da palavra *cultura*, compreende-a como um espaço repleto de padrões de “significados transmitidos historicamente, incorporado em símbolos, um sistema de concepções herdadas expressas em formas simbólicas por meio das quais os homens comunicam, perpetuam e desenvolvem seu conhecimento e suas atividades em relação à vida”.

<sup>87</sup> Uma das evidências do movimento gótico se encontra na alegoria do Inferno, na obra *A divina comédia*, de Dante Alighieri, escrita no século XIV, na qual o apelo imagético já celebrava as divindades semi-humanas, com chifres e asas devorando humanos e celebrando com demônios cadavéricos.

barbarismo por conta dos atos de rebeldia e guerra contra o Império Romano. Quando esse império se desfez, iniciou-se a Idade das Trevas, cenário apropriado para a selvageria da época e à celebração pagã. Freud (2015) explica que a qualidade da barbárie humana é relativa à oposição de aculturação, ou seja, os povos não civilizados, de atitude animalesca, agem instintivamente, sem a repressão das personas do superego, como já mencionado anteriormente. Para esse autor, então, “a beleza, a limpeza e a ordem ocupam evidentemente uma posição especial entre as exigências culturais” (p. 95), que não são percebidas no povo bárbaro.

A era medieval, retratada como o período das trevas, abraçava um período “das sombras, da superstição, da irracionalidade [...] como um mundo de heroísmo, de misteriosa magia, de amores intensos e empolgantes aventuras”, como descreve Barros (2009, p. 170). Não apenas repleta de catedrais de arquitetura gótica, esse momento histórico consistia no processo sociocultural

de profundas transformações em que se assistiu a uma expansão da sociedade feudal em diversas direções, incluindo um notável reavivamento do comércio de longa distância e a revitalização do urbanismo medieval. É também o período de retomada do centralismo monárquico, ao mesmo tempo em que a Igreja vive um diversificado florescimento interno com a multiplicação de ordens religiosas e com a associação do clero ao novo desenvolvimento urbano (BARROS, 2009, p. 174).

Como explica Baddeley (2005), no período renascentista, as escavações de cidades arruinadas pelas guerras revelaram câmaras subterrâneas repletas de obras artísticas com artefatos culturais de estética erótica e com esculturas horripilantes. Entendeu-se, então, que esses locais eram de adoração a deuses profanos, principalmente por conta das imagens dessas divindades antropomórficas<sup>88</sup> que se relacionavam sexualmente nas orgias com prostitutas seminuas. Essas peças artísticas foram denominadas grotescas<sup>89</sup> e serviram de inspiração às pinturas renascentistas sobre o inferno<sup>90</sup>, onde, em meio ao fogo eterno, as entidades espirituais meio-humanas, meio-gárgulas, celebravam a escuridão em danças sensuais.

O propósito estilístico e sociocultural do grotesco opunha-se à arte sacra e evidenciava a narrativa folclórica. Desconsiderando a virtude religiosa, protestando contra as leis do Estado

---

<sup>88</sup> As deidades com chifres, para o paganismo, sobretudo para a religião céltica, representavam força, poder e controle sobre a natureza. Elas se assemelhavam aos animais considerados perigosos. Nasceram na narrativa oral e eram adoradas nas festas anuais. O Cristianismo, então, quando construiu a imagem bíblica do demônio, caracterizou-o como essas deidades pagãs. Alguns exemplos ilustrativos de demônios podem ser encontrados na pintura *A Descida de Cristo ao Limbo* (1480), de Bartolomé Bermejo; *O Sabá das Feiticeiras* (1797) e *O Sono da Razão Produz Monstros* (1799), de Francisco de Goya; *O Pesadelo*, de Henry Fuseli (1781), dentre outros.

<sup>89</sup> O termo *grotto-esque*, como afirma Baddeley (2005), originou-se por causa das obras artísticas eróticas e sombrias encontradas nas grutas medievais.

<sup>90</sup> Alguns exemplos dessa arte podem ser encontrados na escultura de Rodin, *A Porta do Inferno* (1880), nas gárgulas da arquitetura europeia, dentre outros.

e imergindo em uma ideologia da sexualidade livre, o grotesco explorou as práticas ocultas, obscenas e criminosas da época, evidenciando-as nas obras artísticas que construíram o movimento gótico. Enquanto as referências grotescas eram de pobreza, bestialidade e rebeldia, o gótico exibia a elegância vitoriana do artificial, ardiloso e exagerado.

Kayser (1964) discute a estética grotesca por um viés puramente literário, em que a função da narrativa do horror era mesclar o assombro e o riso, uma vez que o grotesco retrata a assimetria entre a realidade e o sinistro. O riso, para ele, é consequência da angústia pelo oculto, afinal, “é do abismo que surgem os animais do apocalipse, demônios irrompem na vida cotidiana” (p. 159). É a estética da loucura, da extravagância e da essência onírica que unem o horror e o grotesco constitutivos de elementos fantasmagóricos na função do humor.

Por outro lado, Bakhtin (1993), quando se refere à produção cultural do grotesco, olha para a cultura popular<sup>91</sup>, principalmente as obras carnavalescas renascentistas, não considerando apenas os referenciais artísticos, mas também os padrões de comportamento sociocultural. É nesse cenário que a narrativa do oculto provoca o riso através de elementos satíricos, irônicos ou sarcásticos. Essa provocação se dá por “imagens ligadas ao baixo corporal, à abundância, ao exagero, à coletividade e à monstruosidade”, como afirma Santos (2009, p. 143).

A estereotipização do grotesco, que alimentou a cultura Gótica, cuja base, segundo Bakhtin (1993), apropria-se do riso e da visão carnavalesca do mundo, é vista como um mecanismo em movimento, inacabado, enunciado pelos atos culturais de protesto. Santos (2009, p. 144), assim, explicita que a teoria bakhtiniana dessa estética identifica no grotesco “um fenômeno que vê a realidade concreta e imediata como via para a liberdade”, diferentemente de Kayser (1964), como já mencionado, que acentua sua teoria na literatura, desconsiderando os diversos elementos motivadores da cultura popular.

Como discorre Bakhtin (1993), a qualidade risível engendrada na cultura popular refere-se, basicamente, ao mistério entre o que é dado como sagrado ou profano. A narrativa da salvação que se dá pelo afastamento dos prazeres mundanos, conforme a ideologia cristã,

---

<sup>91</sup> Barthes (1990) assevera que a cultura popular, caracteriza pelas histórias em quadrinho, filmes, publicidade, produções de ficção científica e música pop, promove manifestações culturais cujos produtos se orientam à massa. A experiência da Modernidade trouxe à essa esfera a inversão de valores da aristocracia e burguesia fomentando o uso de tudo “que é desprezado” (p. 181), portanto, vulgar. Ela busca, via estética, proporcionar o duplo, o simulacro, a cópia da sociedade. O objeto da cultura pop é um *doppelgänger* subversivo e rebelde. Como o autor afirma, “a repetição do retrato leva a uma alteração da pessoa (noção simultaneamente civil, moral, psicológica, e, evidentemente, histórica) (p. 183). O movimento pop corrobora para a objetificação dessimbolizada por modelos franco-europeus e ressignifica a massa e o produto de consumo zerados de pré-conceptualizações. Afinal, “os objetos representados pela arte pop são não apenas factícios, nas encaram o próprio conceito de facticidade – e, assim, à sua revelia, recomeçam a significar: significam que nada significam” (BARTHES, 1990, p. 185).

também é motivo de sátira e ironia, uma vez que há um tremendo hiato que divide a Igreja e o povo. O arquétipo do diabo é uma grande representação do grotesco, já que se opõe à beleza da santificação. Passa a ser, portanto, ironizado com uma estética caricaturada. As caricaturas, então, sempre remetem ao obsceno, à deformidade e ao barbarismo, que são elementos do gótico.

Sodré e Paiva (2002) afirmam que o grotesco é a dissonância do *belo* platônico e, por isso, provoca comicidade. Afinal, “com efeito, não se trata aí do mero feio, mas do grotesco, um tipo de criação que às vezes se confunde com as manifestações fantasiosas da imaginação e que quase sempre nos faz rir.” (SODRÉ; PAIVA, 2002, p. 19). Um arquétipo que retrata esse modelo é o bufão, que entretinha a nobreza. De caracterização carnavalesca, “o bufão é a inversão do rei, o grotesco é o belo de cabeça para baixo” (SODRÉ; PAIVA, 2002, p. 28). Para esses autores, a produção artística do grotesco

funciona por catástrofe. Não a mesma dos fenômenos matematicamente ditos “caóticos” ou da geometria fractal, que implica a irregularidade de formas, mas dentro dos padrões de uma repetição previsível; trata-se da mutação brusca, da quebra insólita de uma forma canônica, de uma deformação inesperada (SODRÉ; PAIVA, 2002, p. 25).

No entanto, Santos (2009) afirma que uma terceira teoria sobre o gótico, tratada por Burwick (1987), tem o objetivo de entender a recepção do gótico nas produções culturais, ao invés de desbravar sua configuração, como fora feito tanto por Bakhtin (1993) como por Kayser (1964). Burwick (1987) analisa obras literárias românticas e situa o grotesco na caracterização do objeto via a leitura do espectador, aproximando, portanto, a teoria do humor pelo processo de significação de usos. Afinal, “o grotesco, tal como a beleza, existe nos olhos de quem vê”<sup>92</sup> (BURWICK, 1987, p. 18).

Essa atribuição de sentido de forma individual reflete a “incongruência entre a realidade interior subjetiva e a realidade exterior objetiva. Embora ainda constitutivo de elementos românticos, esse conflito parece ligado à própria valorização que o indivíduo ganha no pensamento romântico” (SANTOS, 2009, p. 148), aproximando a teoria da produção gótica à modernidade, afastando-se da vulgarização carnavalesca e abraçando o estranhamento sobrenatural do cotidiano, por uma visão do estranho e maravilhoso da literatura fantástica<sup>93</sup>.

<sup>92</sup> No original: “The grotesque, like beauty, exists in the eye of the beholder” (BURWICK, 1987, p. 18).

<sup>93</sup> Nesta pesquisa não tratamos da literatura fantástica embora saibamos que, conforme Todorov (1981, p. 24), “o fantástico não dura mais que o tempo de uma vacilação: vacilação comum ao leitor e ao personagem, que devem decidir se o que percebem provém ou não da “realidade”, tal como existe para a opinião corrente. Ao finalizar a história, o leitor, se o personagem não o tiver feito, toma uma decisão: opta por uma ou outra solução, saindo assim do fantástico. Se decidir que as leis da realidade ficam intactas e permitem explicar os fenômenos descritos,

Como afirma Burke (2009), a ideologia do gótico é motivada pela emoção romântica<sup>94</sup> da beleza, que se refere à cultura clássica, e do sublime, que é selvagem e assustador, e que se refere ao assombro. O cenário da beleza era o dos contos de fadas, onde as alamedas floridas ornamentavam a narrativa. Já o sublime era envolto pela nuvem negra dos castelos gélidos, dos cemitérios mórbidos e das escuras florestas. A cultura *dark* teve grande decadência quando o Romantismo foi substituído pelo Modernismo. Apenas em 1980, quando os grupos espontâneos, tidos como rebeldes, revisitaram as práticas culturais *underground*<sup>95</sup>, é que o gótico ressurgiu.

Como explicita Baddeley (2005), o movimento *underground* abraçou a indústria musical de forma eclética e compôs uma representação do gótico moderno conforme a imagem “surgida das cinzas da agonizante cena punk e alimentada pelo dandismo do *glam rock* da década de 1970” (p. 15). Esse *punk rock* gótico foi caricaturizado pela mídia como o perfil do rebelde vestido de preto que come morcegos. Não apenas no comportamento, mas na vestimenta, que buscava “artefatos culturais do passado” (BADDELEY, 2005, p. 15) a fim de compor a imagem dessa cultura, o gótico da década de 1980, como expõe Baddeley (2005, p. 16), é descrito como

um mundo de sonhos violentamente infantil, que envolve imensas parcelas de energia e representação [...]. Arruinado pelo imaginário religioso, decaído graças à inferência sexual, o artista gótico no palco raramente é feliz. Fora do palco, ele não dá a mínima. O artista gótico no palco grita, rosna e possui um aspecto severo. Fora do palco, ele enlouquece silenciosamente e se cerca de reverências a embriaguez, cultos pagãos e sofre a influência de filósofos franceses avariados por doenças psicológicas.

---

dizemos que a obra pertence a outro gênero: o estranho. Se, pelo contrário, decide que é necessário admitir novas leis da natureza mediante as quais o fenômeno pode ser explicado, entramos no gênero do maravilhoso. O fantástico tem pois uma vida cheia de perigos, e pode desvanecer-se em qualquer momento. Mais que ser um gênero autônomo, parece situar-se no limite de dois gêneros: o maravilhoso e o estranho. [...] o maravilhoso corresponde a um fenômeno desconhecido, ainda não visto, o por vir: por conseqüência, a um futuro. No estranho, em troca, o inexplicável é reduzido a feitos conhecidos, a uma experiência prévia, e, desta sorte, ao passado. Quanto ao fantástico em si, a vacilação que o caracteriza não pode, por certo, situar-se mais que no presente.”. Anos depois, Todorov e Genette (1975) especificam essas três variações estilísticas para o gênero de horror: estranho, maravilhoso e fantástico. A primeira apresenta ao final da narrativa elementos do sobrenatural, situações irreais ou atos que questionam a racionalização por serem incríveis, incomuns e perturbadoras. A segunda variação trata da irrealidade com elementos fenomênicos incompreensíveis que podem ser aceitos apenas no espaço e tempo da narrativa, como nos casos de monstros e seres extraterrestres. A última variação se refere às várias opções explicativas que a narrativa fornece, como no caso de apelos espirituais ou psicológicos.

<sup>94</sup> O período do Romantismo europeu, no século XIX, teve o movimento do gótico como centro. As grandes produções literárias da época ainda têm repercussão em estudos acadêmicos literários. A primeira obra dita gótica é *O Castelo de Otranto*, de Horace Walpole, publicado em 1764. Alguns dos escritores que exploraram a temática *dark* foram Lord Byron, Percy e Mary Shelley, William Blake, Emily Brönte, dentre outros. O pintor Henry Fuseli retratou as bruxas de Macbeth em *As Três Feiticeiras* (1783). A produção literária estadunidense dessa tendência conta escritores como Edgar Allan Poe, Nathaniel Hawthorne e Washington Irving, dentre outros. No Brasil, esse estilo literário foi explorado por Álvares de Azevedo, Augusto dos Anjos, Machado de Assis, dentre outros.

<sup>95</sup> O termo *underground* se refere à música não comercializada pelos grandes selos internacionais e escutada, basicamente, em bares e metrô.

Nesse sentido, não é somente pela musicalidade que esse construto perfilar aparece, mas também em campanhas comunicativas de diversas marcas internacionais. Um exemplo disso é a imagem publicitária lançada em 1990 da empresa de *vodka Smirnoff*, na qual há quatro mulheres góticas se observando em um espelho em um banheiro feminino, todas vestidas de preto, com cabelos lisos, unhas pintadas dessa mesma cor, sensuais. A mais elegante delas, cujo vestido mostra mais a pele, mais erotizada, não enxerga seu reflexo no espelho, vê apenas a garrafa da bebida alcoólica (BADDELEY, 2005).

Entre os anos de 1970 a 1990, a celebração da morte, o desaparego dos costumes socioculturais tradicionais e sacros, o interesse pelo macabro e pelo sobrenatural ainda se posicionaram como referenciais da primeira era gótica. Como defende Baddeley (2005, p. 19),

o gótico é uma barbárie sofisticada. É a paixão pela vida coberta pelo simbolismo da morte. É um amor cínico pelo sentimento. É uma combinação de extremos como sexo e morte. É utilizar a escuridão para iluminar. É acreditar que a obrigação é vã e a vaidade é um dever. É a compulsão por fazer a coisa errada por todos os motivos certos. É uma nostalgia ansiosa pelos dias sombrios que nunca existiram. É a negação da realidade e a transferência da fé para o imaginário. É o profano, o sinistro, o estranho.

Com o grande abalo que a revolução francesa trouxe à Europa, no século XVIII, desconstruindo a imagem da aristocracia e evidenciando as deficiências da sociedade da época, pequenos indícios do gótico aparecem na obra de Marques de Sade. O interesse pelo humor negro, sexualidade perversa, cenas de incesto, canibalismo e blasfêmia foram pinceladas que compunham a imagem do grotesco pós-guerra. Os aspectos românticos arquetípicos da menina virgem tentada por seres malignos, ludibriada pela malvadeza da feiticeira, apaixonada pelos vampiros caracterizaram a sociedade pré-moderna.

Fausto, Satã, Frankenstein, Corvo, dentre outros ícones<sup>96</sup> ocultistas, ilustraram o sentimento da adoração ao proibido. Ainda hoje, são realizados festivais góticos na Inglaterra, em castelos em ruínas, como a abadia de Whitby, em Yorkshire, que inspirou o local onde o conde Drácula habitava no romance de Stoker. Nos jogos de linguagem literária, Poe afirmava que o herói, entorpecido pelo espírito da tragédia, era como um verme que conquista a morte. O humor nas “piadas” de Poe, como menciona Baddeley (2005), é raramente engraçado e doentio, próximo ao gênero de paródia erótica, o que, possivelmente, o assemelharia a Sade.

A simbologia onírica motivou fortemente a caricatura do gótico ao ponto de ser

---

<sup>96</sup> Nesse caso, o termo *ícone* se refere aos personagens góticos que são conhecidos massificadamente, embora não desconsideremos o uso peirciano da palavra, como tratado no capítulo anterior.

explorada pela dramaturgia, inicialmente em 1920. Nesse período começam a surgir os gêneros filmicos e as classificações de enredos. O gótico se posicionou como uma onda ideológica que inundou a Alemanha, com as primeiras produções horripilantes, chamadas de *schauerfilme*. Tais manifestações exploravam o surrealismo e aplicavam a qualidade do inesperado a fim de provocar sustos, hoje consideradas potenciais de comicidade. Os melodramas hollywoodianos abraçavam, também nesse período, insinuações masoquistas, sobrenaturais e reproduções sonoras do medo. O masoquismo aparecia no figurino e nas maquiagens desfiguradas que os personagens usavam enquanto o cenário sempre sombrio e gélido, como no *Fantasma da Ópera*, exibido em 1925, como esclarece Baddeley (2005).

O apelo imagético do cinema<sup>97</sup> caracterizou a imagem do gótico para o mundo. Filmes e séries televisivas demonstravam o comportamento, o vestuário e o uso dos artefatos culturais característicos desse movimento, tais como: cruzeiros, caveiras, anéis com pedras gigantes, cartolas, capas, luvas, dentre outros. O movimento cinematográfico de produções do Expressionismo Alemão inaugura em 1922 a produção gótica de *Nosferatu*<sup>98</sup>, que é inspirada pela obra vampiresca de Stoker, *Drácula*. Assim como a sua referência, o personagem vampiro caricatura os aspectos do sombrio e do medo na construção do cinema de terror. Há um apelo romântico entre monstro, Nosferatu, e protagonista principal humana, Ellen, casada com um corretor de imóveis, Hutter, que precisa viajar à Transilvânia a fim de conhecer o Conde Orlok, que é o próprio vampiro.

Em 1931, com o lançamento do longa-metragem estadunidense *Drácula*<sup>99</sup>, cunhou-se o termo *terror* para o gênero de filmes. Esse gênero amplificou o crescimento cinematográfico e iniciou uma série de adaptações literárias de obras romântico-góticas até hoje<sup>100</sup>. Conforme

---

<sup>97</sup> A leitura simbólica do cinema, como Barthes (1990) defende, refere-se ao processo de identificação das imagens polissêmicas, dos objetos e atitudes que contemplam a mensagem simbólica do filme. Essa mensagem se constitui como um texto que “conduz o leitor por entre os significados da imagem. [...] o texto é realmente a possibilidade do criador (e, logo, a sociedade) de exercer um controle sobre a imagem: a fixação é um controle, detém uma responsabilidade sobre o uso da mensagem, frente ao poder de projeção das ilustrações; o texto tem um valor repressivo em relação à liberdade dos significados da imagem” (p. 33). É, ainda, como já tratado nos capítulos anteriores, tanto a discussão sobre cinema e semiologia como o método de análise semiológica da leitura do óbvio e do obtuso em imagens, o processo de denotação e conotação do sentido por meio de leitura obtusa imagética. Barthes (1971) fala da análise fílmica como sendo uma das diversas linguagens, explicitamente pelo facto de o cinema se caracterizar como arte narrativa.

<sup>98</sup> O filme *Nosferatu* (1922), do original *Nosferatu*, que foi inspirado por *Drácula*, de Bram Stoker, foi dirigido por F.W. Murnau, escrito por Henrik Galeen e categorizado como fantasia e terror. Teve como elenco Max Schreck, Alexander Granach, Gustav von Wangenheim, dentre outros, conforme afirma o site IMDB. Disponível em: <[https://www.imdb.com/title/tt0013442/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](https://www.imdb.com/title/tt0013442/?ref_=fn_al_tt_1)>. Acesso em: 19 out. 2020.

<sup>99</sup> O filme *Dracula* (1931), do original *Dracula*, que foi baseado na obra literária de Bram Stoker, foi dirigido por Tod Browning e categorizado como fantasia e terror. Teve como elenco Bela Lugosi, Helen Chandler, David Manners, dentre outros, conforme afirma o site Adorocinema. Disponível em: <<http://www.adorocinema.com/filmes/filme-1729/>>. Acesso em: 19 out. 2020.

<sup>100</sup> No original: “horror has become a staple across contemporary artforms, popular and otherwise, spawning vampires, trolls, gremlins, zombies, were-wolves, demonically possessed children, space monsters of all sizes, ghosts,

explicita Carroll (1987, p. 51), “o terror tem se tornado um gancho das artes contemporâneas, popular e variado, vampiros animais, *trolls*, *gremlins*, zumbis, lobisomens, crianças possuídas por demônios, monstros espaciais de todos os tamanhos, fantasmas, e outras misturas não nominadas ao passo de que a última década tenha sido considerada uma longa noite de Halloween”.

O monstro<sup>101</sup> romântico Frankenstein formalizou a conexão entre terror e humor por conta da sua morbidez e inocência e se tornou o monstro mais adorado pelos espectadores, lançada sua produção fílmica em 1931, baseada na obra gótica de Mary Shelly, publicada em 1818. Frankenstein quebra a regra do belo platônico, como já discutida, por conta da dialética do grotesco e do inocente. Mesmo sendo uma criatura animaléscia e monstruosa, ele é capaz de se apaixonar como um humano. Aqui reside a discussão da obra fantástica em que a irrealidade passa a ser normal no contexto da narrativa. Essa criatura representa a essência do gótico do período romântico sobre a impossibilidade de, na vida real, haver amor assimétrico, sempre sendo idealizado e inatingível. Para Freud (2015), a beleza e o encanto, desconsiderando a estética de Platão, são motivados pelas pulsões. Afinal, “o gozo da beleza não tem uma utilidade evidente, sua necessidade cultural não é reconhecível, e, no entanto, não se poderia prescindir dela na cultura.” (p. 76). Aqui, portanto, vê-se o romance entre monstro e humano como a quebra da idealização e uma animalização da relação, que também se caracteriza no Romantismo europeu, assim como o Drácula, que também se apaixonou por um humano.

Já em 1941, encerrando a era de ouro do gótico hollywoodiano, a Universal lançou *O Lobisomem*, que teve crítica negativa quanto à maquiagem pela falta de detalhes na caracterização do personagem. Como esclarece Baddeley (2005, p. 56),

a década de 1940 viu um declínio estável do filme de horror, tanto em termos de quantidade quanto de qualidade. Os censores britânicos, que já muito desaprovavam o gênero, usaram a Segunda Guerra Mundial como uma desculpa para bani-los

---

and other unname-able concoctions at a pace that has made the last decade or so seem like one long Halloween night.” (CARROLL, 1987, p. 51).

<sup>101</sup> Quando mencionamos o termo *monstro*, referimo-nos ao conceito de Carroll (1987), que diz que monstros podem ser de qualquer ordem sobrenatural ou de ficção científica. Nos dois campos, essa entidade explora os fenômenos psicoemocionais dos personagens, cujas reações sempre são de medo, ameaça e repulsa. Pela visão dos humanos, na narrativa de terror, os monstros se apresentam fisicamente anormais, que quebram as regras da naturalidade no espaço do mundo ordinário. Nos contos de fadas, em contrapartida, os monstros fazem parte do universo mágico onde os humanos habitam, que é um espaço extraordinário. Portanto, consideramos qualquer criatura de origem espiritual ou científica como sendo um monstro do gênero de terror. Amaral (2019) assevera que monstros podem ser toda espécie de alteridade, um alienígena, máquina de inteligência artificial, robô, que é o duplo do humano, na qualidade de gerarem um encontro da facinação e rejeição, atração ou medo. Os personagens de terror, que despertam desejos e pulsões, “adquirem uma qualidade espectral, fantasmagórica, da ordem do sobrenatural, encontrado em nossos pesadelos” (AMARAL, 2019, p. 3). Prohászková (2012) agrega à categoria de monstros os arquétipos: vampiro, lobisomem, cientista louco, demônio, fantasma, assassino em série, psicopata, criança malvada, pessoa possuída por demônios e o próprio anticristo.

enquanto durasse o conflito, com a alegação declarada de que “o chocante não era aconselhável para o público em geral, quando já havia tantos horrores provenientes da guerra”, como afirmava a *Variety*, publicação que cobria a indústria cinematográfica.

O ressurgimento do terror no cinema estadunidense brotou a partir da tecnologia 3D explorada na década de 1950. A nova visibilidade oferecia muito mais especificidade aos personagens e elevavam o espírito gótico com os monstros e cenários melhor cenografados, como em *A Casa de Cera* (1953) e *O Monstro da Lagoa Negra* (1954). Outra estratégia que impulsionou a revisitação a essa temática do sombrio foi o surgimento de estúdios de produção de baixo custo, que não utilizavam 3D e contavam com *performances* de personagens que saíam da tela e atuavam com o público dentro dos cinemas, aproximando a experiência do terror à realidade. Em 1958, os filmes *Macabro* e *A Casa dos Espíritos* marcaram essa nova estratégia *thriller*<sup>102</sup>.

Com o advento do cinema externo – *drive-in* – cujo objetivo era mais sexual que apreciativo, jovens estadunidenses não prestavam atenção aos filmes como nos cinemas tradicionais. Essa prática tornou-se sátira para a crítica de terror, levando o gótico hollywoodiano à redução a “metáforas toscas para a angústia adolescente” (BADDELEY, 2005, p. 60). A era do *rock’n’roll* trouxe aos *drive-ins* a qualidade rebelde que o gótico já apresentava. Os famosos monstros que assombravam passaram a ser paródia de uma noite de amor, originando o subgênero cinematográfico chamado de *trash-gótico*<sup>103</sup>.

Havendo tantas ramificações do gênero gótico, Baddeley (2005) explica a diferença entre horror, terror e gótico. Para o autor, o horror se caracteriza, principalmente, pelas produções fílmicas hollywoodianas iniciadas em 1931, com *Drácula*. O horror, portanto, é associado à repugnância dos monstros que “contraí, congela e aniquila aqueles que o experimentam” (BADDELEY, 2005, p. 63), enquanto o terror, que reside entre os gêneros ficção científica e pornografia, aproxima-se do “bom gótico” por evocar experimentações psicológicas além de expandir “a alma e desperta as faculdades para um nível vital mais

<sup>102</sup> O termo *thriller*, embora seja usado como sinônimo do gênero fílmico suspense no senso comum, caracteriza-se por uma estratégia psicológica de terror e suspense que consiste em evocar sensações de excitação, surpresa, medo, ansiedade e antecipação. Para o dicionário *Oxford Online*, o termo se refere às produções literárias que evocam surpresa e envolvem crime. Disponível em: <<https://en.oxforddictionaries.com/definition/thriller>>. Acesso em: 08 fev. 2019.

<sup>103</sup> De acordo com Ambrosio, Azzolino e Real (2010), dentro da cultura gótica há subdivisões por conta dos diversos estilos de vida na contemporaneidade. Dentre elas, encontram-se: *Trad Gothics*, que seguem o perfil prototípico de *old school rock*; *Cyber Gothics*, que se vestem com muitas cores e acessórios de moda futurísticos; *Gothic Lolitas*, que representam a cultura gótica na ásia; *Gothic Metal*, que consomem música de *metalrock* com melodias em tons clássicos; *Baby Goths*, que são pré-adolescentes que andam de skate e escutam *rock*; *Corp Goths*, que mesclam o estilo de moda gótico com vestuário profissional; e *J-Goths*, que se vestem de *cosplay* (tipo fantasia) de bandas góticas.

elevado” (BADDELEY, 2005, p. 63). Os personagens de enredos de horror modelam a maneira como devemos reagir aos monstros da ficção. Nossas emoções são espelhadas nas ações dos personagens, afirma Carroll (1987). Esse autor, ainda, menciona que é comum que a plateia, em uma sessão de cinema desse gênero sinta agitação emocional, contrações musculares, paralisias, tremores, congelamentos, gritos involuntários, dentre outras reações.

Fortemente marcado pelas temáticas de incesto, canibalismo e loucura, o gênero gótico, assim, ao revisitar obras literárias geralmente romanticistas e apresentar apelo folclórico e mítico de forma subversiva, é fragmentado em “bom gótico”, que, como dito, possui uma abordagem de cunho psicológico; e “gótico ruim”, cujo efeito é “visceral”, como explica esse Carroll (1987), que nos afeta “completamente de uma forma mais primitiva” (p. 63). Embora se sobreponham, esses gêneros originados do gótico buscam referenciais oníricos, simbólicos, de distorção da realidade, a fim de criar a atmosfera *dark* e impulsionar o medo na plateia. O efeito deve se aproximar da psicodelia e alucinação, fragmentado no subgênero de horror psicológico, como nas obras do romancista inglês Ramsey Campbell.

A ficção científica aproxima-se desses gêneros, também chamada de “horror cósmico”, por causa da exploração de Frankenstein no cinema e da sensação de paranoia do monstro em relação à sociedade. Considerado escritor de horror, o estadunidense Lovecraft, nos contos modernistas, explorou essas temáticas do mundo dos sonhos, da irrealidade, paranoia e ficção científica na construção de histórias macabras, violentas e sanguinárias. Isso abriu campo para a exploração de temas psicanalíticos no gênero. Histórias como a do *Jack, o Estripador*, *O Massacre da Serra Elétrica*, *O Silêncio dos Inocentes*, *Psicose*, dentre outros, marcaram a atmosfera do terror no cinema, fomentadas por *serial-killers* e práticas de necrofilia, abuso sexual e estudos anatômicos.

Conforme já explicitado, os anos de 1970 e 1980 impulsionaram o estilo de horror<sup>104</sup> e a estética gótica em vários campos das artes. As obras de Stephen King, como *Carrie*, *A Hora do Vampiro* e *O Iluminado*, tiveram grande popularidade nesse período e o posicionaram como o escritor com maior número de vendas nos Estados Unidos da América, como cita Baddeley (2005). Enquanto King elevava o gótico a um nível repulsivo, monstruoso e desumano, Anne Rice, com *Entrevista com o Vampiro*, resgata os referenciais elegantes e vitorianos do gótico.

---

<sup>104</sup> Apenas para evidenciar, o gênero de horror possui uma série de outras subcategorias além do que já mencionado nesta pesquisa. Proházková (2012) categoriza obras literárias e fílmicas em nove categorias: Horror Rural, como no caso do filme *Uma Noite Alucinante: A Morte do Demônio* (1981); Horror Cósmico, como as referências alienígenas de Lovecraft; Horror Apocalíptico, como a obra *Celular*, de Stephen King; Horror Criminal, como o filme *Seven* (1995); Horror Erótico, como as obras de Anne Rice; Horror Oculto, como *O Exorcista* (1973); Horror Psicológico, como *A Bruxa de Blair* (1999); Horror Surreal, como *Alucinações do Passado* (1999); e Horror Visceral, como *O Massacre da Serra Elétrica* (1974).

O horror gótico, então, sobreviveu por conta do abuso de tabus socioculturais e pelo alongamento da narrativa vitoriana até a narrativa moderna.

Nesse período, também, houve as produções literárias dos contos de fadas góticos, dos Irmãos Grimm. Como define Baddeley (2005), o gênero gótico propõe situações e personagens extraordinários “além da realidade com o intuito de se tornarem símbolos, idéias, paixões. O estilo tende a ser floreado, afetado – e, assim, contraria o eterno desejo humano de ver o mundo como ele é. O único humor do gênero gótico é o humor negro. E o estilo possui uma função singular – provocar incômodo.” (BADDELEY, 2005, p. 82).

Embora não sendo publicadas formalmente como os clássicos literários, as revistas de, inicialmente, cultura *punk*, e posteriormente de cultura *pop*, chamadas *Fanzines*<sup>105</sup>, criadas pelo público jovem em 1929, cujo objetivo se deu pelo alto teor de crítica sociopolítica baseada em romances, contos, prosas, poemas, dentre outros, foi ferramenta de liberdade de discurso por diversos grupos espontâneos ao longo de décadas, em vários países. O apelo estético e da reescrita caracterizaram a revista como uma produção de geração da individualidade dos fãs. O primeiro movimento ocorreu nos Estados Unidos da América e, ainda hoje, encontram-se publicações dessas obras.

Algumas referências ao gótico, também, eram encontradas nas séries de rádio entre os anos de 1930 a 1950. Um exemplo é o programa *O Sombra*, que tratava, basicamente, de temas de crime e drama. Nesse período surgiram as revistas em quadrinhos *pulp*<sup>106</sup>, como *Weird Tales*, criado por Lovecraft, com temática parecida, todavia, explorando o sobrenatural, como *The Witch's Tale*. De forma subversiva, esse autor define o programa de *talk show*<sup>107</sup> da Oprah Winfrey como entretenimento gótico por tratar de assuntos de delicado cunho moral. *Horror Pop*, como ele defende, abraça a cultura popular ao tratar do escatológico, sangrento, grotesco, escandaloso e sórdido.

Em 1950, com a ascensão do sistema televisivo, as séries radiofônicas perderam força e a indústria cinematográfica investiu em programas de televisão. Os ícones do terror, como *Drácula* e *Frankenstein* foram adaptados à moda *kitsch*<sup>108</sup> para o público infantil estadunidense

<sup>105</sup> Conforme o site *Info Escola*, a palavra *Fanzine* é derivada do termo *Fanatic Magazine*, mesmo porque se trata de uma revista que recria obras literárias já publicadas, alteradas pelos fãs. Disponível em: <<https://www.infoescola.com/curiosidades/fanzine/>>. Acesso em: 02 jan. 2020.

<sup>106</sup> O termo *pulp* era utilizado para as produções gráficas da era *Art Deco* de histórias em quadrinhos de baixo custo. As temáticas abordadas eram crime, investigação e sobrenatural. Abriram campo para as produções das empresas Marvel e Dc Comics. Disponível em: <<https://www.pulpmags.org/contexts/essays/golden-age-of-pulps.html>>. Acesso em: 08 fev. 2019.

<sup>107</sup> Os *talk shows* são programas televisivos, de auditório, cujo dinamismo ocorre por meio de entrevistas.

<sup>108</sup> Para Barthes (1990), o termo *kitsch* “implica, na verdade, o reconhecimento de um alto valor estético, mas acrescenta que esse gosto pode ser mau gosto, e desta contradição nasce um monstro fascinante,” (p. 177), esse conceito, também, refere-se à tendência de *design* do brega, mau gosto e popular. Surgiu com a burguesia, após a

em produções como *Vila Sésamo*, de 1972. A midiaticização do gótico lançou revistas fetichistas *underground* dedicadas à música, artefatos culturais e práticas socioculturais dessa tendência. A cultura *pop* abraçou o perfil da *femme fatale* como um arquétipo sexualizado da mulher, comedicamente personificada, como Madame Satã e Viúva Negra, anos mais tarde, por personagens como a Elvira, A Rainha das Trevas. Ou, ainda, a paródia *A Dança dos Vampiros*.

O humor negro extremamente explorado na década cinquentista resultou das histórias em quadrinhos de terror em séries televisivas preto e brancas, do tipo *A Família Addams* e *A Família Monstro*, amplamente aceita pela cultura *pop*. Baddeley (2005) afirma que o apelo cômico do gótico nessas produções televisivas se aproximava de um apelo doentio, que envolvia aspectos de loucura e paranoia. Afinal, conforme esse autor,

algo relacionado com a morbidez jubilosa do estilo de Addams permitia que ele [o humor nos quadrinhos] soltasse uma infinidade de subversões sem nenhum tipo de punição. Uma família de desviantes góticos e disfuncionais servia de foco para piadas horripilantes: eles derramavam óleo fervente sobre corais de cânticos de Natal, atraíam urubus colocando ossos nos alimentadores de passarinhos do jardim e geralmente orientavam o estilo de vida daqueles que se consideravam “saudáveis”. O oposto da família nuclear americana, revelando a miséria, a violência e a morbidez. (BADDELEY, 2005, p. 98).

Para Baddeley (2005), o humor dessas séries de televisão é motivado especificamente pelo fato de que a essência desses programas estava para revelar as criaturas góticas monstruosas e antissociais, subversivas e problemáticas, como serem da normalidade. O cotidiano desses personagens era considerado arbitrário ao das famílias estadunidenses e isso era fator de incongruência para o mundo gótico. Não apenas nos Estados Unidos da América como na Inglaterra foram produzidos programas de centralidade horrível. O canal BBC tentou lançar séries televisivas como *Terror Que Mata*, mas teve baixa recepção. Hollywood ainda dominava o campo do sobrenatural.

O movimento da Nova Era remanescente dos anos de 1960 abraçou uma série de práticas que resgatava as religiões pagãs e o ocultismo como forma de protesto à sociedade. A partir de então, chamado de *cybergothic*, os clubes ingleses de *rock* gótico tiveram grande crescimento por oferecer um espaço sombrio e *underground*. Em se tratando de filmes góticos, tais como: *O Bebê de Rosemary* (1969), *O Exorcista* (1973), *A Profecia* (1976), dentre outros muitos, ofereceram *insight* para a cenarização desses clubes com artefatos do terror e cunho satânico. Iniciaram-se, também, as produções de *serial killers* que perpassavam pelo campo tanto do

---

revolução industrial, por causa da individualização e privatização dos bens de consumo. Informação extraída no blog *TNB*. Disponível em: <<https://blog.tnb.studio/design-kitsch-quando-a-cultura-se-tornou-consumo/>>. Acesso em: 08 fev. 2019.

terror como da comédia, como explica Baddeley (2005). Esse gênero, que apresentou *Psicose* (1960), *O Massacre da Serra Elétrica* (1974), *Halloween: A Noite do Terror* (1978), *Despertar dos Mortos* (1978), *Sexta-Feira 13* (1980) e *A Hora do Pesadelo* (1984) tinham como fundamento o ato de “aproximar-se e atacar”, cuja essência residia não no limiar gótico, todavia, na “comédia pastelão” (BADDELEY, 2005, p. 132). Essas produções eram sonorizadas por *death rock* e *heavy metal*<sup>109</sup> a fim de criar a essência do terror.

Na década de 1980, *Uma Noite Alucinante: A Morte do Demônio* (1981) apresentou um subgênero do terror que evocava comicidade tanto pelo baixo orçamento investido como pelo apelo às mortes sangrentas irrealis e monstros caricaturados, abrindo campo para outras produções de *slashers*<sup>110</sup> com o mesmo estereótipo, como: *Brinquedo Assassino* (1988), *O Iluminado* (1980) e *Hellraiser: Renascido do Inferno* (1987). Como descreve Baddeley (2005, p. 133), filmes como esse proporcionavam “um espirituoso passeio de montanha-russa lotado até a boca de choques e gargalhadas [...] chuveiradas quentes e frias do horror e do humor, cada um sendo utilizado para enfatizar o efeito do outro”. Em 1988, foi lançada a comédia gótica sobrenatural, como descreve esse autor, de *Os Fantasmas se Divertem*. Trata-se de “uma atordoante casa de espelhos de parques de diversões” (BADDELEY, 2005, p. 138), que celebra humoristicamente a morte e a relação dialógica dos humanos com os espíritos. Outra produção com mesmo apelo de comicidade gótica é *Os Caça-Fantasmas* (1984).

Ainda na década oitocentista, a evolução das revistas seriadas *pulp* levou empresas como a Marvel e a Dc Comics a explorarem o gótico nas animações impressas em quadrinhos pela vida dos anti-heróis, que nasceram na onda da anti-cultura cinquentista. Personagens como o Motoqueiro-Fantasma, o Wolverine e o Justiceiro continuaram o terror que as primeiras impressões de quadrinhos da Marvel ofereciam com o Drácula, o Lobisomem e o Frankenstein. Já a Dc Comics, desde 1939, manteve o Batman como o principal defensor do mundo sombrio. Baddeley (2005) assevera que esse anti-herói de Gotham City foi levado a seu extremo gótico na *graphic novel* de 1989, *Asilo Arkham*. O nome do sanatório foi emprestado por Lovecraft e

---

<sup>109</sup> *Death rock* define-se por um subgênero da música *punk rock* e *heavy metal* que contém referências ao movimento gótico. Terror, humor negro e malícia são frequentes nesse estilo musical. A música também foi grande referência do gótico. Em 1956, *I Put a Spell on You*, escrita por Jalacy Hawkins, na *performance* de vários artistas, tornou-se ícone do jazz gótico. Em 1968, *Sympathy for the Devil*, dos Rolling Stones, foi consagrada como nascimento do movimento *punk*. No ano de 1974, The Doors mergulharam no romantismo vitoriano revisitando a estética gótica. Na sequência da musicalidade sombria, Alice Cooper, Sex Pistols, David Bowie, Cramps, Gun Club, dentre outras bandas inglesas e estadunidenses, aderiram o estereótipo ocultista norteado pela ideologia da *Golden Dawn* e as práticas pagãs divulgadas por Aleister Crowley. Alguns subgêneros surgiram, então, como Monster Rock, Rock Fantasmagórico, Horror Rock, Psychobilly, todos constitutivos de elementos do *rock* gótico inicial, até desaparecem em meio da referência britânica pós-*punk*, como as bandas Joy Division e Banshees (BADDELEY, 2005).

<sup>110</sup> *Slasher* é o termo utilizado para o gênero de filmes de terror no qual o assassino em série utiliza uma faca ou objetos cortantes.

oferece um cenário em cor sépia, obscuro e luxuriante. Nas histórias desse homem-morcego, o personagem de maior humor gótico aparece pelo Coringa, que é um vigilante psicopata piadista, que entende a comicidade como estratégia para se rebelar contra o mundo civilizado. Como diz Figueiredo (2012, p. 8-14), no Coringa,

o caráter de estranheza, a princípio, parece estar ligado à sua imagem disforme, colorida, patética [...] O Coringa é um personagem que exagera todo o tempo. Não sabe quando parar as suas piadas. O riso estampado no seu rosto é extremamente forçado, pra não dizer mesmo forjado. Basta lembrar que o Coringa não possui superpoderes, a sua arma mortal é o gás do riso, que quando inalado pela vítima faz com que ela ria de forma insana, por vezes levando até a morte. É nesse sentido que o cômico nesse personagem parece perder o efeito. [...] O Palhaço acredita em apenas uma: na insanidade. Para ele, exposto a uma dose de memórias repulsivas, qualquer homem tornar-se louco e insano, já que esta é a única saída de emergência. Essa saída de emergência é o lugar onde o riso é suportável<sup>111</sup>.

Mais próximo da contemporaneidade, *Arquivo X* foi lançado para revisitar o apelo de ficção científica dentro do gênero do gótico. No ano de 1990, foi liberada a estreia seriada de *It: Uma Obra-Prima do Medo* (1990) para a televisão estadunidense. Logo após, em 1992, foi apresentada aos jovens a série *Buffy*, a *Caça Vampiros*, considerada gótica suave, que compila arquétipos de terror dos anos anteriores e explora o cotidiano da jovem estudante que no contraturno luta contra o mal. Nessa onda de produções góticas para um público jovem, anos mais tarde, *O Corvo* (1994) resgatou a celebração da morte e do referencial de Edgar Allan Poe em um longa-metragem macabro. Buscando uma revisitação às primeiras produções cinematográficas góticas do estilo “aproximar e atacar”, *Pânico*, em 1996, abriu uma temporada de vários filmes, como *Eu Sei o Que Vocês Fizeram no Verão Passado* (1997), *Lenda Urbana* (1998) e *Medo em Cherry Falls* (2000) sobre adolescentes sendo atacados por um amigo maníaco. Essas produções foram satirizadas e consideradas mais próximas do cômico do que

---

<sup>111</sup> O perfil dramático e emocionalmente subversivo do anti-herói Coringa foi retratado no longa-metragem *Coringa*, no original *Joker*, dirigido por Todd Phillips, lançado nos cinemas em 2019, tendo como protagonista o ator porto-riquenho Joaquin Phoenix, que venceu o Oscar como melhor ator em 2020 por essa atuação. Embora não tenha agradado tanto aos fãs que esperavam uma produção de ação e mais próxima da Dc Comics, o filme demonstrou o lado sombrio da psicopatia do vilão, ressaltando o sorriso e a piada como fuga para recalques da infância. Como afirma o comentarista Rodrigues (2019), “a risada, algo obviamente associada a momentos alegres, virou algo sombrio, soturno, desconfortável. A figura do palhaço foi transformada em uma máscara que ia totalmente para lado oposto do que palhaços geralmente representam [...]. A tensão foi o que mais se destacou no filme. Coringa tratou, em um nível amplo, de privilégios, de desigualdade social, de influência midiática na tentativa de manipulação das massas. Porém, em um cenário mais particular, o foco esteve na perda da vontade de viver, no desaparecimento dos limites morais, no salto de um niilismo melancólico para a vontade anárquica de ver o circo pegar fogo. Com isso, veio também o perigoso ganho de confiança do personagem à medida que ele passou a gostar do caos. O medo de se identificar com o vilão, no fim das contas, não veio por causa da empatia com uma vítima de bullying ou de um distúrbio mental.”. Informação extraída no site Tenho Mais Discos Que Amigos. Disponível em: <<http://www.tenhomaisdiscosqueamigos.com/2019/10/05/coringa-e-perturbadora-transicao-da-melancolia-para-o-caos/>>. Acesso em: 20 fev. 2020.

do horror original.

O diretor que teve maior fama na produção do cinema gótico foi Tim Burton. Não apenas com produções filmicas, como *Batman* (1989), *Edward Mãos de Tesoura* (1990) ou *A Lenda do Cavaleiro Sem Cabeça* (1999), que mesclam ocultismo, sedução e aventura, animações adultas se apropriaram dessas temáticas como em *O Estranho Mundo de Jack* (1993), *A Noiva Cadáver* (2005) e *Frankenweenie* (2012). O apelo que esse diretor utiliza é suavizar o terror e aplicar elementos de comicidade e até romance. Na regravação dos musicais *A Fantástica Fábrica de Chocolate* (2005) e *Sweeney Todd: O Barbeiro Demoníaco da Rua Fleet* (2008), Burton explicita o macabro na estereotipização dos personagens, elevados ao nível da caricatura, e sua *performance* incomum que perpassa a loucura e a malícia, gerando medo e humor. Outro grande exemplo disso é o personagem O Chapeleiro Maluco, do *remake* de *Alice no País das Maravilhas* (2010).

Contudo, a estereotipização elevada aos níveis caricaturados do movimento gótico incluem desde aspectos das religiões pagãs e suas práticas ocultistas como também *piercings*, peças de roupas em couro preto e tatuagens demoníacas. Fetichismo a artefatos macabros, vampirismo e canibalismo, sadomasoquismo e libertinagem são práticas que definem essa ideologia que permaneceu por mais de 50 anos influenciando a moda, o cinema, a música, enfim, a arte em geral.

Hoje, o canal de produções seriadas *Netflix* tem investido grandemente em produções góticas. Em 2017 e 2018 a emissora lançou séries como *Dark*, *A Maldição da Residência Hill*, *O Nevoeiro*, *Stranger Things*, *Black Mirror*, dentre muitas outras que apelam às temáticas do gótico e do terror. *O Mundo Sombrio de Sabrina*, que é uma adaptação dos *comics*<sup>112</sup> estadunidenses sessentistas *Archie*, oferece quase todas referências ao gótico tratadas neste estudo, sensualidade, fetichismo, bruxaria, masoquismo etc. Inclusive, o *soundtrack* dessa série conta com músicas e artistas consagrados do movimento gótico, já mencionados, como *I Put a Spell on You* ou *Cramps*, por exemplo.

O consumo de artefatos da cultura do gótico está relacionado, portanto, também ao entretenimento, não apenas à ideologia de contratendência que esse grupo carrega. No que toca à diversão, o terror corrobora por conta do grotesco e da narrativa do inesperado, como defende Manuel (2013). A própria qualidade do sobrenatural que o terror assume muitas vezes, como no caso dos monstros que possuem superpoderes, tais como Jason Voorhees ou Chucky, é um elemento que, por ser da irrealidade, quebra as expectativas do espectador e, muitas vezes,

---

<sup>112</sup> Entendemos *Comics* como sendo a tradução de Histórias em Quadrinhos.

provoca o riso, seja ele como reação do susto ou pela qualidade *trash* da produção filmica.

Há, ainda, a condição de desumanização do personagem por conta da caricaturização, que hiperboliza o ridículo e provoca comicidade, como já mencionado. Assim como Olson (2007), Castellano (2010), ao tratar do consumo de filmes de terror, também afirma que, conforme as teorias do humor, a comicidade é motivada pelo escárnio no ato de superioridade. Aqui, também, entende-se a ligação do gótico com o humor, uma vez que o grotesco teve início pelo barbarismo e desprezo dos povos civilizados, principalmente pelos mecanismos de tensão.

A leitura obtusa filmica do gótico, para Carroll (1999), tem a ver tanto com a opressão que o medo provoca como à liberação que a comédia propõe. As alterações psicológicas constroem a sensação de entretenimento do terror. Como afirma o autor, Hitchcock, quando se referia ao *Psicose*, sempre relacionava o filme de terror à sua qualidade de comédia, não pela estereotipagem do cômico, mas pela alternância de sentimentos que essa produção sangrenta evoca. A linha é tênue entre o rir e o gritar e é nesse hiato que reside o humor do terror.

O próximo capítulo analisa o *corpus* desta tese e apresenta a teoria de *fun design*, como uma nova área do *design* que investiga o humor a partir de um pensamento cognitivo e de linguagem, evidente em processos de leitura obtusa, como no caso da cultura do gótico.

## 5 FUN DESIGN: APRESENTAÇÃO E ANÁLISE DO CORPUS

Neste capítulo, analisamos o *corpus* desta tese a partir das concepções teóricas tratadas nos capítulos anteriores, considerando tanto a área do *design* e da atribuição do *fun*<sup>113</sup>, como da cultura do Gótico a partir do método da semiologia. É, também, discutida a leitura obtusa dos artefatos culturais dos monstros de terror cruzando com o estereótipo cognitivo do Gótico. O *corpus* desta tese é construído por quatorze monstros<sup>114</sup> de filmes de terror dos anos de 1970, 1980 e 1990, que, abaixo, são apresentados. É feita, ainda, uma descrição do enredo de cada filme<sup>115</sup>, que foi escolhido a partir do site *Mezco*, que produz bonecos dessas criaturas góticas<sup>116</sup>, além de considerarmos que cada um dos filmes analisados é de conhecimento comum.

Os quatorze monstros de filmes góticos dos anos de 1970, 1980 e 1990 são: “Ash” Ashley J. Williams, do filme *Uma Noite Alucinante: A Morte do Demônio* (1981); Beetlejuice, do filme *Os Fantasmas se Divertem* (1988); “Chucky” Charles Lee Ray, do filme *Brinquedo Assassino* (1988); Eric Draven, do filme *O Corvo* (1994); “Freddy” Frederick Charles Krueger, do filme *A Hora do Pesadelo* (1984); Jason Voorhees, do filme *Sexta-Feira 13* (1980); John Daniel Edward “Jack” Torrance, do filme *O Iluminado* (1980); Michael Audrey Myers, do filme *Halloween: A Noite do Terror* (1978); Pazuzu, do filme *O Exorcista* (1973); Pennywise, do filme *It: Uma Obra-Prima do Medo* (1990); Pinhead, do filme *Hellraiser: Renascido do Inferno* (1987); Slimer, do filme *Os Caça-Fantasmas* (1984); Thing T. Thing, do filme *A Família*

<sup>113</sup> Nesta análise, quando mencionamos estética de humor, referimo-nos aos aspectos visuais de comicidade que o *design* utiliza para materializar personagens de desenhos animados, também caricatos, todavia, de outros repertórios aquém do terror. São qualidades que evocam comicidade motivados por essa estética e, que, na maior parte das vezes, a significação de *fun* reside na leitura da obviedade, não necessitando um olhar de obtusão para identificar o que é risível.

<sup>114</sup> Conforme as conceituações do *monstro*, propostas por Amaral (2019), Carroll (1987) e Prohászková (2012), teorizadas neste mesmo capítulo, para esta pesquisa optamos pelos mais conhecidos personagens de terror dos anos 70, 80 e 90 por conta de suas representações fílmicas e em *toys*, que são os bonecos desses personagens. Não consideramos, todavia, o repertório desses personagens em livros que antecedem ou sucedem suas produções cinematográficas. As imagens deste *corpus* foram extraídas do banco de imagens do Google e do site de *toys Mezco*, disponível em: <<https://www.mezcotoyz.com/>>. Acesso em: 10 jan. 2020. Nesta tese, não consideramos a teoria do gênero para a escolha dos monstros, nossa motivação foi apenas por personagens dos filmes que mais se aproximavam da temática desta investigação.

<sup>115</sup> Todos os filmes aqui mencionados serão apresentados com a data de exibição estadunidense e não brasileira. A descrição do enredo foi feita pelo autor a partir dos filmes. A organização dos monstros é feita apenas por caráter alfabético, sem referência a categorias analíticas.

<sup>116</sup> Como os bonecos são simulacros materializados dos personagens, na análise optamos por apresentar sua qualidade estética apenas para situar o leitor de que tanto na demonstração material como imaterial, que se refere às características do movimento gótico atribuídas às criaturas, a produção de sentido por meio da leitura de obtusão é a mesma pela figura ou pelo *toy*. O boneco, no entanto, pode ser considerado um totem que evoca humor por sua qualidade material. A área do *design*, embora muito orientada às produções industriais, considera, também, como visto no capítulo 2, os processos de significação por meio de símbolo, que contrói a narrativa pelo aporte imaterial do artefato.

*Addams* (1991) e *Zombie*, do filme *Despertar dos Mortos* (1978).

A seguir iniciamos a apresentação, análise dos monstros e discussão teórica desta tese.

### 5.1 “ASH” ASHLEY J. WILLIAMS - *UMA NOITE ALUCINANTE: A MORTE DO DEMÔNIO* (1981)

“Ash” Ashley J. Williams, interpretado pelo ator estadunidense Bruce Campbell, é um caçador de demônios que protagoniza a série fílmica *trash*<sup>117</sup> de *Uma Noite Alucinante* (*The Evil Dead*). No primeiro filme, Ash é caracterizado como um jovem covarde que precisa vencer o medo a fim de sobreviver ao ataque maligno dos espíritos que se apoderam de sua namorada e de seus amigos. No segundo filme, esse anti-herói, que é mais valente e mais maduro, para sobreviver é obrigado a amputar sua mão direita, que é possuída pelo demônio.

Ele acopla uma motosserra ao seu punho e passa a retalhar os humanos demonizados. Já na terceira produção, completamente masculinizado, Ash é adulto e destemido. Ele viaja no tempo à era medieval por conta de um encantamento e luta contra diversos monstros como um guerreiro treinado. É apenas nesse filme que Ash aparece como um personagem mais próximo de ser descaracterizado como humano, porque, além de lutar com a motosserra no seu braço, ele viaja no tempo.

*Uma Noite Alucinante: A Morte do Demônio*<sup>118</sup>, que é a primeira produção da série, inicia com cinco jovens encontrando uma cabana abandonada no meio de uma floresta enquanto viajavam de carro. Eles se obrigam a passar a noite e, ao vasculhar os diversos objetos que ficam no porão, encontram um livro antigo cheio de símbolos ocultistas e frases em outras línguas, denominado de Livro dos Mortos (*Necronomicon Ex-Mortis*), e uma fita cassete contendo falas de um professor que havia morado nessa cabana enquanto estudava os poderes

---

<sup>117</sup> Conforme o site *DLP*, a categoria de filmes *trash* tem esse nome por abraçar diversas produções fílmicas de baixo orçamento, que possuem estética pobríssima (fotografia, efeitos especiais, cenário, figurino). O roteiro desses filmes possui uma qualidade surreal e sempre perpassa por gêneros de terror, comédia e ficção científica. Os personagens são caricaturados: o vilão morre depois de milhares de tentativas; as mulheres são altamente sexualizadas; há presença de monstros de diversas espécies; as mortes são por armas poderosíssimas ou por objetos improváveis. Disponível em: <<http://tdlp.com/trash-por-definicao/>>. Acesso em: 10 jan. 2020.

<sup>118</sup> O filme *Uma Noite Alucinante: A Morte do Demônio* (1981), do original *The Evil Dead*, que possui dois filmes sequenciais, foi dirigido por Sam Raimi e categorizado como terror. Tem como elenco Bruce Campbell, Ellen Sandweiss, Richard DeManincor, dentre outros. Em 2015, foi estreada uma nova produção da trilogia, seriada televisiva chamada de *Ash vs. Evil Dead*, categorizada como terror e humor-negro, tendo Bruce Campbell ainda atuando como Ash. A história começa trinta anos após vencer os monstros de *Noite Alucinante 3* e Ash precisa não apenas salvar a si próprio contra o mesmo demônio da primeira produção, como também ser o salvador da humanidade. A série contém três temporadas com dez episódios cada. Informação extraída do site IMDB. Disponível em: <<https://www.imdb.com/title/tt0083907/>>. Acesso em: 13 jan. 2020.

mágicos dessa obra literária.

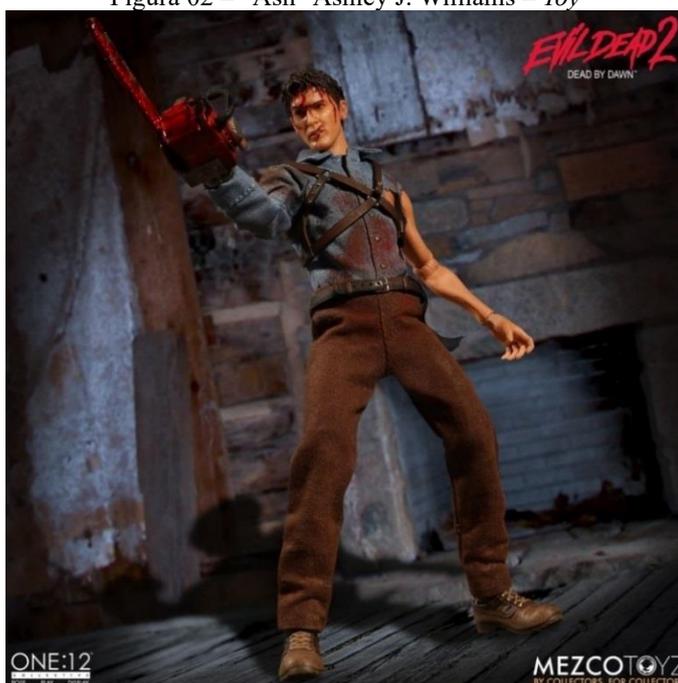
Ao tocar a fita, que contém um encantamento, os amigos acabam despertando um demônio que os possui. O único personagem que não é possuído é Ash, que precisa matar todos seus amigos, inclusive sua namorada, Linda, utilizando um machado e uma espingarda. A história acaba quando ele joga o livro na lareira, sai da cabana sozinho e, na última cena, é tomado pelo demônio que o surpreende.

Figura 01 – “Ash” Ashley J. Williams – *Uma Noite Alucinante: A Morte do Demônio* (1981)



Fonte: Google Imagens (2020).

Figura 02 – “Ash” Ashley J. Williams – *Toy*



Fonte: Mezco (2020).

## 5. 2 BEETLEJUICE – OS FANTASMAS SE DIVERTEM (1988)

Embora Beetlejuice seja um fantasma charlatão, desajustado e infantil que a todo custo quer ganhar dinheiro, ao longo do filme, essa criatura demonstra-se interessada em filosofia e em ajudar a humanidade, o que o torna uma entidade do bem. Alimenta-se de insetos e vermes e habita o mundo fictício de *Neitherworlds*, um lugar de monstros. Seus poderes são transfiguração, telecinese, teletransporte, embora sejam fracos quando ele se sente ameaçado por outras criaturas ou quando sua cabeça é separada de seu corpo. Quando ele altera sua forma, normalmente se mantém nas cores preta e branca, que são características de seu estilo. De vez em quando, ele erra algum encantamento e se transforma em seres/objetos diferentes, sempre o desfavorecendo. Algumas vezes, partes de seu corpo agem por conta própria desobedecendo o controle de Beetlejuice. Esse monstro passa a obedecer apenas Lydia, por quem é apaixonado. Ele odeia tomar banho, por isso sua aparência suja.

O filme *Os Fantasmas se Divertem*<sup>119</sup> trata de um casal, os Maitlands, que habita uma casa antiga na fictícia cidade de Winter River, Connecticut, nos Estados Unidos da América, e num determinado dia se percebe morto. Esse casal fica sabendo que a casa será residida por novos proprietários e, a fim de permanecer no lar sem precisar dividi-lo com os vivos, decide contratar um fantasma, Beetlejuice, que se intitula bio-exorcista, a fim de aterrorizar os compradores.

Enquanto alegremente reformavam a casa, numa ida à loja de ferramentas de Winter River, Adam e Barbara Maitland sofrem um acidente de carro e falecem. Eles demoram a perceber que se transformam em espíritos e se dão conta apenas no momento em que surge um livro chamado “Manual para os Recentes Falecidos” em sua casa. Dias depois, escutam movimento na casa e descobrem que ela está à venda, pois a família nova-iorquina Deetz a avalia para a compra.

Depois de várias tentativas de assombro, Adam e Barbara contratam Beetlejuice para expulsar os Deetz, mesmo porque os recém-mortos precisarão ficar cento e vinte e cinco anos atrelados à casa. A família Deetz é composta por um casal jovem, Charles e Delia, e sua filha Lydia, que é uma adolescente gótica e rebelde. Depois de diversas trapagens e brincadeiras macabras, Beetlejuice consegue expulsar o casal Deetz da casa, todavia, Lydia, que desenvolveu

---

<sup>119</sup> O filme *Os Fantasmas se Divertem* (1988), do original *Beetlejuice*, que possui um filme sequencial (2014), um musical (2018), uma série de animação (1989-1991) e uma produção em quadrinhos (1991), foi pensado a fim de ser uma comédia macabra que reunisse as produções *trash* com tom satírico, foi dirigido por Tim Burton e categorizado como comédia, fantasia e terror. Teve como elenco Alec Baldwin, Geena Davis, Michael Keaton, dentre outros, conforme afirma o site IMDB. Disponível em: <<https://www.imdb.com/title/tt0094721/>>. Acesso em: 15 jan. 2020.

uma amizade com os espíritos, opta por ficar morando com eles.

Figura 03 – Beetlejuice – *Os Fantomas se Divertem* (1988)



Fonte: Google Imagens (2020).

Figura 04 – Beetlejuice – *Toy*



Fonte: Mezco (2020).

### 5.3 “CHUCKY” CHARLES LEE RAY – *BRINQUEDO ASSASSINO* (1988)<sup>120</sup>

Charles Lee Ray<sup>121</sup>, interpretado pelo ator francês Brad Dourif, é um assassino em série foragido que, a fim de não ser pego pela polícia após ser baleado, em um ritual de vodu, transfere sua alma ao boneco altamente vendível Good Guy, em uma loja de brinquedos, na cidade estadunidense de Chicago. Na manhã seguinte, Karen Barclay compra esse mesmo Good Guy para seu filho, Andy, que começa a perceber a malignidade que envolve o brinquedo quando o boneco aparece em lugares diferentes de onde fora deixado. Esse brinquedo, que é residência do espírito do *serial killer*, pede para que o chamem de Chucky.

A primeira morte, na casa de Andy, é da babá, que é empurrada da janela depois de ser martelada pelo assassino. Quando o garoto leva a culpa pelo homicídio, ele começa a entender que o boneco é perigoso e tenta contar a verdade para sua mãe, que não confia nele e o manda a um sanatório. Na mesma noite, quando Karen tenta se desfazer do Good Guy, o boneco a fere e foge. Ela procura o detetive que estava cuidando do assassinato da babá, mas ele não acredita na história e, infelizmente, quando entra em seu carro, sofre um acidente por culpa de Chucky, que o estava esperando dentro do veículo. Mike consegue acertar um tiro no boneco, que sangra como uma pessoa por conta do feitiço feito.

Quanto mais tempo o espírito de Charles permanecesse dentro do boneco, mais humano ele se tornaria, por isso ele deveria encontrar um corpo para possuir, que seria o do filho de Karen. Chucky consegue chegar ao hospital onde Andy está internado e, ao tentar possuí-lo, o garoto escapa do local e vai para sua casa seguido pelo brinquedo assassino. Quando chegam lá, Chucky ataca Andy com um taco de beisebol e o deixa inconsciente a fim de efetuar o rito de transferência de corpo.

No momento da bruxaria, Karen e Mike chegam e impedem o boneco de conseguir concretizar o rito. Andy acorda e joga Chucky na lareira, queimando-o por inteiro. O boneco surge novamente, carbonizado, para atacar Andy. Karen atira com a arma de Mike, que está

---

<sup>120</sup> O filme *Brinquedo Assassino* (1988), do original *Child's Play*, que possui sete filmes sequenciais, foi baseado na história de Robert (um boneco dado por uma empregada bruxa a uma família que fora enfermizada pelo brinquedo), e foi dirigido por Tom Holland e categorizado como terror e suspense. Teve como elenco Alex Vincent, Brad Dourif, Jennifer Tilly, dentre outros, conforme o site IMDB. Disponível em: <<https://www.imdb.com/title/tt0094862/>>. Acesso em: 13 jan. 2020.

<sup>121</sup> Chucky é tão caricaturado e levado ao ridículo que é performizado em diversas produções cômicas, como *Mafia!* (1998), *Monster Mash Film* (2000), *Stan Helsing* (2009), que divide a comicidade com outros monstros fílmicos, como Freddy Krueger, de *A Hora do Pesadelo* (1984), Jason Voorhees, de *Sexta-Feira 13* (1980), Leatherface, de *O Massacre da Serra Elétrica* (1974), Michael Myers, de *Halloween: A Noite do Terror* (1978), Pinhead, de *Hellraiser: Renascido do Inferno* (1987); e *The Simpsons*, no episódio *The Falcon eo D'Ohman* (2011), dentre outras.

com a perna cortada, impossibilitado de se mover, e acerta o brinquedo, que é tomado por morto. Chucky surge mais uma vez e tenta estrangular outro policial que aparece para auxiliar e Mike consegue atirar no coração do boneco, que finalmente morre.

Figura 05 – “Chucky” Charles Lee Ray – *Brinquedo Assassino* (1988)



Fonte: Google Imagens (2020).

Figura 06 – “Chucky” Charles Lee Ray – *Toy*



Fonte: Mezco (2020).

#### 5. 4 ERIC DRAVEN – *O CORVO* (1994)

No longa-metragem *O Corvo*<sup>122</sup>, Eric Draven<sup>123</sup>, que é o personagem principal, ex-guitarrista, e sua noiva, Shelly Webster, são violentamente assassinados por um grupo de marginais na noite que antecede o *Halloween*, chamada de Noite do Demônio. Eric leva um tiro na cabeça, fica paralisado e observa o abuso e a morte de sua noiva. Exatamente um ano depois, Eric revive de sua tumba atraído por um corvo, que passa a ser seu guia. Descobre-se, então, com poderes sobrenaturais, como rápida regeneração da pele, capacidade de voar e agilidade na luta. Ele se dá conta de que voltou à vida quando volta ao apartamento onde foi morto e começa a relembrar a cena.

Sentindo falta de Shelly, Eric decide se vingar dos bandidos. Pinta o rosto de preto e branco, parecendo um palhaço gótico, e inicia a busca por cada integrante da gangue. Um dos assassinos, Top Dollar, é um grande criminoso procurado pela polícia e, com a ajuda de Eric, a polícia encontra Top. No entanto, o assassino se dá conta de que Eric perece quando o corvo que o acompanha é ferido e utiliza isso para atingi-lo. No final do filme, com a ajuda do policial Albrecht, Eric consegue matar Top. Eric, então, vai ao cemitério onde jaz seu túmulo, dorme e é acordado por Shelly.

Figura 07 – Eric Draven – *O Corvo* (1994)



Fonte: Google Imagens (2020).

<sup>122</sup> O filme *O Corvo* (1994), do original *The Crow*, que possui dois filmes sequenciais, um conto, oito livros, dezoito *comics* e uma série televisiva, foi baseado nas histórias em quadrinhos de James O'Barr, dirigido por Alex Proyas e categorizado como terror, embora Eric Draven seja estereotipado como um palhaço gótico. Teve como elenco Brandon Lee, Michael Wincott, Rochelle Davis, dentre outros, conforme afirma o site IMDB. Disponível em: <<https://www.imdb.com/title/tt0109506/>>. Acesso em: 16 jan. 2020.

<sup>123</sup> Eric Draven é um personagem gótico dos quadrinhos de *The Crow*, criado por James O'Barr, publicados pela *Caliber Comics*, in 1989. É referido como anti-herói sobrenatural, por ser um vingador e ter poderes mágicos, conforme o site *Comicvine*. Disponível em: <<https://comicvine.gamespot.com/the-crow/4005-42251/>>. Acesso em: 16 jan. 2020.

Figura 08 – Eric Draven – Toy



Fonte: Mezco (2020).

### 5. 5 “FREDDY” FREDERICK CHARLES KRUEGER – *A HORA DO PESADELO* (1984)

“Freddy” Frederick Charles Krueger<sup>124</sup>, interpretado pelo ator estadunidense Robert Englund, é um assassino em série que, no momento em que era queimado vivo, invocou os demônios que habitam os sonhos e foi presenteado com imortalidade e com o poder de transformar os pesadelos das pessoas em realidade. O Senhor dos Sonhos, como era referido, poderia ser vencido apenas quando alguém o trouxesse do sonho para o mundo real. Em 1939, Frederick nasceu de um abuso sexual coletivo que a freira Amanda Krueger sofreu, em um manicômio na Rua Elm, em Los Angeles, nos Estados Unidos da América.

O garoto foi adotado pelo senhor Underwood, que era alcoólatra e violento. Em uma das constantes brigas sangrentas que tinham, Freddy matou seu padrasto e passou a morar nas ruas da ficcional Springwood, em Ohio, Estados Unidos da América. Em uma determinada noite, quando ele vê uma criança sangrando depois de uma fuga, ele passa a se interessar

<sup>124</sup> Transformando-se em um ícone de terror, Freddy é mencionado em diversas produções cinematográfica não apenas desse mesmo estilo fílmico como também comédia, aventura, *cartoon* (desenho animado) e ação, como em *Deadpool* (2016), *Doug* (1993), no episódio *Doug's Monster Movie*, *Everybody Hates Chris* (2007), no episódio *Everybody Hates Chain Snatching*, *Logan* (2017), *Looney Tunes* (2011), no episódio *The Show*, *Scream* (1996), *Stranger Things* (2016), *Ted 2* (2015), *The Fresh Prince of Bell Air* (1990), no episódio *Mistaken Identity*, *Transformers* (2007), dentre outras.

grandemente por sangue e, depois de casado e com uma filha, começa a matar crianças dentro de um carro que vende sorvete. Em 1976, Loretta, sua esposa, encontra em casa objetos de tortura e, ao afrontá-lo, é assassinada na frente da filha, Katherine, que o denuncia e é preso.

Logo após, é solto por falta de documentação legal. Ele passa a buscar outras pessoas para retalhar e é pego de surpresa por vizinhos que o queimam vivo. No filme *A Hora do Pesadelo* (1984)<sup>125</sup>, que é a primeira produção da série filmica, Freddy, também conhecido por Springwood Slasher, ataca uma menina, Tina, enquanto ela dorme, mas ela consegue acordar e fugir do monstro. Na manhã seguinte, ela se encontra com o namorado, Rod, e a melhor amiga, Nancy, que também têm o mesmo pesadelo.

Na noite seguinte, Tina é encontrada morta e Rod é tido como o assassino, preso logo depois. No meio da aula de Inglês, Nancy acaba pegando no sono e sonha que Freddy a queima com um cano fervente, quando acorda no susto, ela percebe seu braço queimado. Na próxima noite, Nancy é puxada por Freddy para dentro de uma banheira com água e quase morre afogada, quando acorda pede ajuda ao seu namorado, Glen, para um experimento. A ideia era que Glen acordasse Nancy tão logo ela sinalizasse que estava em perigo, porém Glen pega no sono.

Os namorados vão até a prisão visitar Rod e o encontram assassinado, como se ele tivesse se enforcado. Glen pega no sono no seu quarto, à noite, e acaba sendo encontrado morto, completamente esvaziado de gordura. Nancy decide enfrentar Freddy sozinha e ajusta o despertador a fim de que ela fosse despertada enquanto segura o monstro para trazê-lo ao mundo real. Ele a persegue e ela é transportada para outro local onde todos que morreram estão vivos novamente, o que gera a dúvida se a história era verdade ou um sonho coletivo.

---

<sup>125</sup> O filme *A Hora do Pesadelo* (1984), do original *A Nightmare on Elm Street*, que possui oito filmes sequenciais, foi baseado nos acontecimentos relatados no jornal *LA Times* sobre pessoas que morriam enquanto dormiam, e foi dirigido por Wes Craven e categorizado como terror. Teve como elenco Heather Langenkamp, Johnny Depp, Robert Englund, dentre outros, conforme afirma o site IMDB. Disponível em: <[https://www.imdb.com/title/tt0087800/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](https://www.imdb.com/title/tt0087800/?ref_=fn_al_tt_1)>. Acesso em: 13 jan. 2020.

Figura 09 – “Freddy” Frederick Charles Krueger – *A Hora do Pesadelo* (1984)



Fonte: Google Imagens (2020).

Figura 10 – “Freddy” Frederick Charles Krueger – *Toy*



Fonte: Mezco (2020).

## 5. 6 JASON VOORHEES – *SEXTA-FEIRA 13* (1980)

Jason Voorhees<sup>126</sup> é o assassino em série principal dos filmes da saga *Sexta-Feira 13*<sup>127</sup>. Ele nasce na cidade de Crystal Lake, em 1946. É filho do abusivo Elias Voorhees, que nunca aparece nessa saga filmica, e da cozinheira do acampamento de verão local Pamela Voorhees, que se apresenta como uma das assassinas. Jason tem uma deformidade no rosto e apresenta traços de psicopatia desde a infância, o que fez com que Pamela o mantivesse em casa, sem qualquer convívio social desde muito pequeno. Ela mesma educou o garoto, que quase nunca fala. Ele opta por estar em silêncio.

Em um dia ordinário, Pamela é obrigada a levar Jason ao trabalho, no acampamento Crystal Lake, pois não conseguiu babá para ficar com ele. Essa foi a primeira vez que Jason teve contato com outras crianças que acabaram ridicularizando-o por sua condição física e o jogaram cruelmente na água do lago, uma vez que os instrutores do acampamento não estavam supervisionando. O corpo de Jason nunca fora encontrado e Crystal Lake acaba sendo fechado por um ano.

No primeiro filme, que é *Sexta-Feira 13* (1980), a história inicia um ano após o desaparecimento de Jason. Pamela, amargurada, mata os instrutores que estão cuidando dos jovens por os culpar pela morte do filho e quase todos os adolescentes ali acampados, exceto Alice Hardy, que no final da história consegue decapitar Pamela e fugir. Ela adormece no interior de uma canoa no lago e é puxada para dentro da água. Quando é resgatada pelos policiais, ela afirma ter visto um menino tentando matá-la, todavia, o caso é tomado como alucinação, pois não havia mais ninguém no local.

Jason assiste à morte de sua mãe e, quando Alice foge, ele busca os restos de Pamela e leva para sua cabana, na floresta, onde viveu sozinho desde o ocorrido no ano anterior. No filme *Sexta-Feira 13 II* (1981), Jason vai a Packanack Lodge, em Crystal Lake, que é uma residência de férias, a fim de procurar pelo assassino de sua mãe. A história se passa em 1984. Ele começa, então, a matar diversas pessoas, transformando-se em um ágil *serial killer*. Aparece vestindo

---

<sup>126</sup> Jason é um monstro que, além de ser um assassino em série, apresenta poderes sobrehumanos. De acordo com o site *Fandom*, ele tem extrema força e resistência à dor, inteligência aguçada e velocidade. É imortal e renasce diversas vezes, teletransporta-se, e é ágil com diversas armas: arma de fogo, corrente, faca, ferro quente, forquilha, lança, machado, machete, picador de gelo, serra de ferro, dentre outras. Não mata crianças, Disponível em: <[https://fridaythe13th.fandom.com/wiki/Jason\\_Voorhees](https://fridaythe13th.fandom.com/wiki/Jason_Voorhees)>. Acesso em: 16 jan. 2020.

<sup>127</sup> O filme *Sexta-Feira 13* (1980), do original *Friday The 13th*, que possui doze filmes da sequência, uma série televisiva (1987-1990), livros, *comics* e jogos digitais, foi dirigido por Sean S. Cunningham e categorizado como terror. Teve como elenco Adrienne King, Betsy Palmer, Jeannine Taylor, dentre outros, conforme afirma o site IMDB. Disponível em: <[https://www.imdb.com/title/tt0080761/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_2](https://www.imdb.com/title/tt0080761/?ref_=fn_al_tt_2)>. Acesso em: 16 jan. 2020.

um saco de estopa na cabeça, para cobrir sua deformidade, e segurando um machado.

Uma das únicas sobreviventes do massacre, Ginni, com o mesmo machado que Alice havia usado para matar a mãe de Jason, perfura o ombro do assassino e consegue fugir, trancando-se com Paul dentro de Packnack Lodge. O monstro ataca Ginni pela janela, que cai no chão, rouba o corpo de Paul, que não é mais encontrado e desaparece. A menina é socorrida por paramédicos, todavia, ninguém encontra o paradeiro do assassino. Apenas no terceiro filme da sequência, *Sexta-Feira 13 III* (1982), é que Jason aparece, pela primeira vez, com a máscara e um machete, que é sua representação mais conhecida.

Figura 11 – Jason Voorhees – *Sexta-Feira 13* (1980)



Fonte: Google Imagens (2020).

Figura 12 – Jason Voorhees – Toy



Fonte: Mezco (2020).

## 5. 7 JOHN DANIEL EDWARD “JACK” TORRANCE – *O ILUMINADO* (1980)

Em *O Iluminado*<sup>128</sup>, John Daniel Edward “Jack” Torrance, interpretado pelo ator estadunidense Jack Nicholson, é um escritor e ex-professor que luta contra o alcoolismo e com o comportamento violento há anos. Ele é marido de Wendy Torrance e pai do “Danny” Daniel Anthony Torrance, um esperto menino de seis anos de idade. Jack promete parar de beber álcool quando quase quebra o braço de Danny em uma das discussões violentas com Wendy. Afinal, ele não queria ser como seu pai, Mark Torrance, que também era alcoólatra e agressivo. Por conta do longo desemprego, Jack aceita cuidar do luxuoso hotel Overlook, no Colorado, nos Estados Unidos da América, ao longo do severo e nevado inverno. Os únicos que estariam dentro do hotel seriam Jack, Wendy e Danny.

Além de ter um salário, essa oportunidade o permitiria escrever seu livro por todo período em que ele e sua família estivessem no hotel. Danny vê monstros e conversa com um amigo imaginário chamado Tony, que o ordena ações. Na primeira visita ao hotel, Danny conhece o cozinheiro, Dick Hallorann, que ao revelar ao garoto que também possui habilidades telepáticas, avisa-o de que o hotel é perigoso e sugere ao menino nunca ir ao quarto de número 217, o que deixou Danny deveras curioso.

No hotel, começam a aparecer alguns espíritos dos hóspedes e funcionários que morreram ali anos antes, querendo que Jack e sua família também morram. A pressão da falta de inspiração para a escrita do livro e as longas conversas com os espíritos fazem Jack voltar a ficar bêbado e abusivo. Não havendo comunicação externa porque ele decide cortar os fios de rádio e telefone, Wendy e Danny precisam escapar do homem transtornado. Logo após bater em sua esposa, Jack é surpreendido por Dick, que aparece após pressentir que Danny e Wendy precisariam de ajuda. Logo após espancar Dick, deixando-o quase morto, Jack persegue sua família e acaba explodindo o hotel por conta do aquecimento que não havia sido controlado por horas. Danny, Wendy e Dick conseguem escapar e Jack morre dentro do local.

---

<sup>128</sup> O filme *O Iluminado* (1980), do original *The Shinning*, que se transformou em uma minissérie que leva o mesmo nome (1997), foi baseado na obra de Stephen King, e foi dirigido por Stanley Kubrick e categorizado como terror e drama. Teve como elenco Danny Lloyd, Jack Nicholson, Shelley Duvall, dentre outros, conforme afirma o site IMDB. Disponível em: <[https://www.imdb.com/title/tt0081505/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_2](https://www.imdb.com/title/tt0081505/?ref_=fn_al_tt_2)>. Acesso em: 13 jan. 2020.

Figura 13 – John Daniel Edward “Jack” Torrance – *O Iluminado* (1980)



Fonte: Google Imagens (2020).

Figura 14 – John Daniel Edward “Jack” Torrance – *Toy*



Fonte: Mezco (2020).

## 5. 8 MICHAEL AUDREY MYERS – *HALLOWEEN: A NOITE DO TERROR* (1978)

Em 1963, tendo apenas seis anos de idade, Michael Audrey Myers, que é o *serial killer* de *Halloween: A Noite do Terror*<sup>129</sup>, mata sua irmã adolescente, Judith, na noite da Festa das Bruxas, vestindo uma fantasia de palhaço e uma máscara, na cidade ficcional de Haddonfield, Illinois, nos Estados Unidos da América. É, então, levado ao hospital psiquiátrico Smith's Grove Sanitarium, que fica próximo da sua cidade natal, e permanece preso por quinze anos sendo observado pelo Dr. Sam Loomis, que o diagnostica como um psicopata sem expressão emocional alguma, o mais perigoso paciente já analisado, cuja força instintiva é enorme. Esse psiquiatra passa a estudar Myers de forma intensa porque entende que ele é uma representação do mal.

Em 1965, os pais de Michael morrem em um acidente de carro e sua irmã mais nova, Laurie, é adotada pela família Strode, que a leva visitar Michael no hospital uma vez enquanto ela ainda era pequena. Em 1978, aos vinte e um anos de idade, na noite de *Halloween*, Myers, que é interpretado pelo ator estadunidense Nick Castle, consegue escapar do sanatório no momento em que o Dr. Loomis organizava sua transferência ao tribunal para ser julgado. O assassino rouba o carro do médico e vai em busca de sua irmã caçula, por quem é obcecado.

Enquanto procura por Laurie, visita sua antiga casa, vai ao cemitério onde Judith fora enterrada, mata algumas pessoas e, ao encontrar uma loja de ferramentas, rouba luvas, facas e uma máscara branca, que passam a ser ícones do seu personagem. Na noite de *Halloween*, ele mata Annie e o namorado, amigos de Laurie, enquanto eles cuidavam de uma criança. Laurie, que estava na casa vizinha, também cuidando de uma criança, decide ir se encontrar com Annie. Quando Laurie vê os corpos de seus amigos, ela é surpreendida por Michael. Ele tenta matá-la e ela consegue esfaquear seu irmão com a lâmina que ele carrega e o perfura com uma agulha. Dr. Loomis, que aparece na cena, dispara seis tiros no peito de Michael, que cai da sacada e, quando o médico vai em busca de seu corpo, não o encontra mais. O assassino havia fugido.

---

<sup>129</sup> O filme *Halloween: A Noite do Terror* (1978), do original *Halloween*, que possui dez filmes sequenciais, foi inspirado em filmes *trash* dos anos de 1970, dirigido por John Carpenter e categorizado como terror e suspense. Teve como elenco Donald Pleasence, Jamie Lee Curtis, Tony Moran, dentre outros, conforme afirma o site IMDB. Disponível em: <[https://www.imdb.com/title/tt0077651/?ref\\_=nv\\_sr\\_srsrg\\_0](https://www.imdb.com/title/tt0077651/?ref_=nv_sr_srsrg_0)>. Acesso em: 13 jan. 2020.

Figura 15 – Michael Audrey Myers – *Halloween: A Noite do Terror* (1978)



Fonte: Google Imagens (2020).

Figura 16 – Michael Audrey Myers – *Toy*



Fonte: Mezco (2020).

## 5.9 PAZUZU – O EXORCISTA (1973)

Na produção cinematográfica *O Exorcista*<sup>130</sup>, um demônio chamado Pazuzu<sup>131</sup>, que se intitula de Demônio, possui o corpo de Reagan MacNeil, uma menina de doze anos de idade, interpretada pela atriz estadunidense Linda Blair. A história se passa na cidade de Washington, nos Estados Unidos da América. As evidências de possessão aparecem quando a menina começa a agir de forma estranhamente violenta, com convulsões e levitação; tendo alteração de voz, que passa a ser extremamente grave e plural. Primeiramente, Chris MacNeil, que é a mãe de Reagan, opta por uma investigação médica. Embora cogitada a hipótese de ela ter lesões cerebrais, é diagnosticada como saudável.

Com a intensificação da alteração de comportamento da menina, Reagan passa a se aconselhar com um psiquiatra. Com isso, um dos médicos que acompanha a situação sugere à Chris que busque um padre exorcista, uma vez que a suspeita passa a ser de possessão sobrenatural. Damien Karras é um jovem padre e psiquiatra que luta contra a perda de fé por conta da fulminante doença de sua mãe. Ele começa a acompanhar o caso de Reagan e, em primeira instância, cogita tratar-se de psicose, até que a menina começa a falar uma língua estranha, que, quando identificada, é inglês falado de trás para frente. Damien pede à Igreja a liberação para a *performance* do rito de exorcismo.

O arqueólogo e exorcista Lankester Merrin é convocado para auxiliar Damien no processo de demonização de Reagan. Afinal, Lankester estudou profundamente várias entidades malignas enquanto analisava sítios arqueológicos iraquianos. O rito foi performizado, todavia, infelizmente, após a violenta afronta do demônio, os dois sacerdotes morrem.

---

<sup>130</sup> O filme *O Exorcista* (1973), do original *The Exorcist*, que possui quatro produções fílmicas sequenciais e uma minissérie televisiva de duas temporadas (2016/2017), foi baseado no livro de William Peter Blatty, que, por sua vez se inspirou no relato verídico sobre Robbie Mannheim, um garoto de treze anos de idade, que passou por análise psiquiátrica e por rituais de exorcismo por apresentar alteração forte de comportamento. A cerimônia aconteceu no sanatório da Universidade de Georgetown, Washington. Disponível em: <<https://cinpop.com.br/conheca-5-casos-reais-que-inspiraram-os-maiores-classicos-do-terror-127731>>. Acesso em: 13 jan. 2020. O Exorcista (1973) foi dirigido por William Friedkin e categorizado como terror. Teve como elenco Ellen Burstyn, Linda Blair, Max von Sydow, dentre outros. Disponível em: <[https://www.imdb.com/title/tt0070047/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](https://www.imdb.com/title/tt0070047/?ref_=fn_al_tt_1)>. Acesso em: 13 jan. 2020.

<sup>131</sup> Conforme o site Megacurioso, na mitologia suméria, Pazuzu, que também é chamado de Zu ou Anzu, é datado mil anos antes de Cristo. É filho do deus Hanbi. Líder dos demônios do vento e rei dos habitantes do submundo, é responsável pela severa fome, tempestade e seca. Adorado, também, pelos povos assírio, babilônico e mesopotâmico, possui poder de curar doenças e lutar contra outros espíritos malignos. É ilustrado como humanamente corporeificado, revestido de escamas, tendo garras de águia ao invés de pés e cabeça de leão; além da cauda de escorpião e asas. Seus braços apontam para cima e para baixo, fazendo referência às tradições pagã e bíblica de que a natureza mortal é influenciada pela natureza espiritual. Pazuzu é satirizado no filme *Scary Movie 2*. Disponível em: <<https://www.megacurioso.com.br/misterios/104200-o-que-voce-sabe-sobre-pazuzu-o-demonio-aterrozante-de-o-exorcista.htm>>. Acesso em: 15 jan. 2020.

Lankester sofre um ataque cardíaco e, após conseguir, sozinho, expulsar Pazuzu de Reagan, atraindo o espírito para si mesmo, Damien atira-se da janela, suicidando-se. Reagan, que imediatamente recupera sua saúde, não se lembra de nada que aconteceu. Chris e sua filha decidem ir embora da cidade.

Figura 17 – Pazuzu – *O Exorcista* (1973)



Fonte: Google Imagens (2020).

Figura 18 – Pazuzu – *Toy*



Fonte: Mezco (2020).

## 5. 10 PENNYWISE – *IT: UMA OBRA-PRIMA DO MEDO* (1990)

O filme *It: Uma Obra-Prima do Medo* (1990)<sup>132</sup> apresenta o monstro Pennywise, interpretado pelo ator britânico Tim Curry, uma criatura sobrenatural e metamorfa que se alimenta dos medos das crianças. Normalmente apresenta-se como um palhaço, chamado de Robert Gray. A história acontece na pequena cidade fictícia de Derry, em Maine, nos Estados Unidos da América. Pennywise é uma entidade muitíssimo antiga que habita a Terra desde a época quando não havia humanos. Surgiu de uma colisão de um asteroide com o planeta e permaneceu escondida por anos, sendo vista entre ciclos de vinte e sete e trinta anos a fim de se alimentar de crianças, cujos temores são mais facilmente percebidos.

Esse monstro pode se alimentar de adultos, mas opta por crianças. Quando Pennywise enfrenta as crianças do grupo Clube dos Otários, como se intitulam, é posto em hibernação por magia até o próximo ciclo de alimentação. Pennywise possui diversos poderes sobrenaturais, tais como: controle sobre animais, força extra-humana, longevidade, manipulação mental, projeção astral, regeneração, telecinese, telepatia, teletransporte e autotransformação, como mencionados no site *Refinery29*<sup>133</sup>.

A história começa em 1958, quando um grupo com sete adolescentes (Ben, Beverly, Bill, Eddie, Mike, Richie e Stan) resolve desvendar o mistério da entidade assassina de crianças de *Derry*, logo depois que o garoto de sete anos, Georgie Denbrough, é brutalmente assassinado por Pennywise, dentro de um bueiro, em um dia de muita chuva. Nessa cena, o monstro se intitula de Palhaço Dançante, arranca o braço de Georgie e o deixa sangrar até a morte. Bill Denbrough, que é o irmão mais velho de Georgie, junta-se com outros seis amigos e, ao buscar referências sobre a criatura maligna, descobrem que Pennywise, a quem todos se referem de Coisa (*It*), é um demônio que acorda de tempos em tempos, mata e se alimenta de crianças.

Considerando que Pennywise matou Georgie, Bill sugere ao Clube dos Otários uma caça à entidade a fim de derrotá-la. Todos vão a uma casa velha que fica em cima do sistema de esgoto da cidade, concluindo que a criatura morava ali, e o encontram. Lutam contra ele, todavia, somente após compreender que *It* enfraqueceria se todos imaginassem sua destruição, uma vez que o monstro se alimenta dos pensamentos das crianças, os participantes do Clube

---

<sup>132</sup> *It: Uma Obra-Prima do Medo* (1990) é uma série televisiva estadunidense, do original *It*, inspirada na obra de Stephen King (que teve por base o assassino em série John Wayne Gacy, aprisionado por matar crianças, em 1972), foi dirigida por Tommy Lee Wallace e categorizada como terror. Teve como elenco Annette O'Toole, Richard Thomas, Tim Curry, dentre outros, conforme afirma o site IMDB. Disponível em: <[https://www.imdb.com/title/tt0099864/?ref\\_=ttfc\\_fc\\_tt](https://www.imdb.com/title/tt0099864/?ref_=ttfc_fc_tt)>. Acesso em: 13 jan. 2020.

<sup>133</sup> NICOLAOU, Elena. Can IT die? a deep dive into Pennywise's powers and weaknesses. *Refinery29*, 2019. Disponível em: <<https://www.refinery29.com/en-us/2019/09/8353548/it-2-pennywise-powers-abilities-red-balloons>>. Acesso em: 13 jan. 2020.

conseguem fazê-lo desaparecer visualizando sua morte de forma violenta. Considerando que estava morto, todos saem da casa e juram que se o monstro ressurgir trinta anos depois, eles se reencontrariam a fim de vencê-lo novamente.

Vinte e nove anos depois, em 1985, *It* acorda novamente, afinal, ele é um espírito movido por magia. Jornais de Derry começam a publicar artigos sobre novos desaparecimentos de crianças, o que chama a atenção de Mike, o único participante do Clube dos Otários que permaneceu na cidade. Como prometido, Mike entra em contato com todos os amigos (exceto Stan que cometeu suicídio) a fim de que voltem e o ajudem a vencer Pennywise novamente. Mike é atacado por um antigo marginal da cidade e acaba sendo hospitalizado, deixando apenas cinco amigos a lutar contra o monstro.

Na briga com Pennywise, eles descobrem que sua forma materializada mais próxima de sua essência é uma aranha, embora nunca se deixa revelar completamente. Eles conseguem vencer o monstro quando performizam o Ritual de *Chüd*, que destruiria a criatura. Esse ritual consiste em visualizar a destruição do monstro de formas criativas, tal como fora feito na primeira batalha. Nessa segunda, embora o livro tenha uma diferença da série televisiva<sup>134</sup>, Pennywise acaba sendo diminuído até sumir completamente.

Figura 19 – Pennywise – *It: Uma Obra-Prima do Medo* (1990)

---

<sup>134</sup> Conforme a Revista Superinteressante: “o livro narra as duas ocasiões em que o Clube dos Otários enfrentou a Coisa: em 1958, quando eram crianças, e em 1985, já adultos. Em ambas, o grupo usa o mesmo recurso para enfrentar o monstro: o Ritual de Chüd. Trata-se de um ritual nativo-americano em que é preciso morder a língua da Coisa e fazê-la rir. No livro, esse ritual não é interpretado literalmente, mas sim figurativamente: assim como a Coisa se alimenta do medo das crianças, a arma para vencê-la é usar a criatividade. Efetivamente, quando as crianças passam a imaginar que podem ferir a Coisa, elas conseguem. Isso não impede, porém, que a batalha seja psíquica, com Bill se vendo em um plano universal e prendendo a língua da Coisa com sua própria boca. Para vencer, ele repete o treino que usa para vencer a gagueira – “Ele soca postes de montão e insiste que vê assombração”. Dá certo nas duas vezes: em 1958, eles machucam a Coisa, que foge. Em 1985, eles finalmente a matam.”. As 8 maiores bizarrices do livro *IT* (e suas 1104 páginas). *Revista Superinteressante*, Mundo Estranho, 2017. Disponível em: <<https://super.abril.com.br/mundo-estranho/8-maiores-bizarrices-do-livro-it/>>. Acesso em: 14 jan. 2020.



Fonte: Google Imagens (2020).

Figura 20 – Pennywise – Toy



Fonte: Mezco (2020).

## 5. 11 PINHEAD – *HELLRAISER: RENASCIDO DO INFERNO* (1987)

O filme *Hellraiser: Renascido do Inferno*<sup>135</sup> apresenta o monstro Pinhead, que é o principal vilão da saga. Adepto às práticas da imoralidade e sadomasoquismo, é o senhor da tortura e mestre de todos os monstros que habitam um espaço onírico extradimensional, a terra dos Cenobites. Essas criaturas, incluindo Pinhead, são antigas almas humanas que morreram e foram demonizadas. A única maneira de os humanos acessarem esse local é por meio de uma ferramenta chamada de Configuração das Lamentações, parecida com um cubo mágico, que abre portais por onde essas entidades viajam à Terra. A lenda oferece ao que abre o portal a possibilidade de experimentar infinitas vivências de prazer sexual, o que não fica claro é que a alma desse humano é requerida pelos Cenobites.

Nascido Elliot Spencer, depois de ver todo sofrimento das pessoas que a Primeira Guerra Mundial trouxe à humanidade, Pinhead, que passa a ser o estereótipo do monstro que age de forma manipuladora, silenciosa e altamente inteligente, decide abrir a Configuração das Lamentações para residir na terra das entidades. Uma vez transformado, perde todas lembranças humanas e se dedica a servir a Leviafã, que é a entidade governadora das trevas. Sua função principal é torturar todos que acessam a caixa da Configuração das Lamentações.

No primeiro filme da saga, *Hellraiser: Renascido do Inferno*, enquanto viajava pelo Oriente, em uma loja de antiguidades, Frank Cotton garimpa uma Configuração das Lamentações a fim de experienciar as sensualidades prometidas. O que ele não imagina é que os prazeres oferecidos envolvem dor carnal: após decifrar o enigma de abertura da caixa, ele é raptado por Cenobites e pendurado em correntes com ganchos presos em sua pele, sofre torturas e prazer. É condenado a viver dessa maneira eternamente.

Larry, que é irmão de Frank, muda-se para a antiga casa de Frank, subentendendo que ainda não voltara de viagem. Quando Larry se machuca e gotas de seu sangue caem no assoalho, imediatamente o corpo de Frank, agora retalhado por toda flagelação provocada por Pinhead, começa a se regenerar. Sua aparência é monstruosa, sem pele. Frank volta à Terra. Julia, que é a esposa de Larry, havia sido amante de Frank há anos e, ao vê-lo, sente-se fortemente atraída novamente. Passa, então, a ajudá-lo em segredo, trazendo amantes para que ele sugue o sangue das vítimas e seja cada vez mais renovado.

---

<sup>135</sup> O filme *Hellraiser: Renascido do Inferno* (1987), do original *Hellraiser*, que possui oito produções sequenciais, foi dirigido pelo escritor inglês Clive Barker e categorizado como terror e suspense. Esse filme tem base no livro *The Hellbound Heart*, escrito por Clive. Teve como elenco Andrew Robinson, Ashley Laurence, Clare Higgins, dentre outros. Disponível em: <[https://www.imdb.com/title/tt0093177/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](https://www.imdb.com/title/tt0093177/?ref_=fn_al_tt_1)>. Acesso em: 16 jan. 2020.

Frank explica à Julia quem são os Cenobites e a urgência de escaparem, de modo que os monstros não os encontrem, afinal, foi nessa mesma casa que ele performizou o ritual de acesso ao mundo das entidades. Em um determinado dia, a filha de Larry e Julia, Kirsty, descobre que Frank está morando com eles no sótão e o vê se alimentando de um corpo humano. Ela desmaia e, quando retorna do hospital, encontra a caixa. Acidentalmente, ao decifrar o código, consegue abri-la.

Pinhead e alguns outros monstros, então, vão buscar a menina oferecendo-a extremo prazer. Ela negocia sua liberdade prometendo entregar Frank de volta aos Cenobites. O que ela não sabe é que Julia e Frank haviam assassinado Larry para que o irmão fosse completamente reconstituído. Logo após matar Julia e drenar seu sangue, Frank é, novamente, aprisionado por Pinhead, que o dilacera até a morte. O monstro vai em busca de Kirsty para aprisioná-la, todavia, ela argumenta que cumpriu com o acordo e, mexendo na Configuração das Lamentações, consegue expulsar todas as criaturas malignas de volta à terra paralela, salvando-se. A menina joga a caixa no fogo e, nesse momento, um demônio aparece roubando o artefato, que, na cena seguinte, surge na mesma loja de antiguidades do início do filme, com o mesmo mercador.

Figura 21 – Pinhead – *Hellraiser: Renascido do Inferno* (1987)



Fonte: Google Imagens (2020).

Figura 22 – Pinhead – Toy



Fonte: Mezco (2020).

## 5. 12 SLIMER – OS CAÇA-FANTASMAS (1984)

*Os Caça-Fantasmas*<sup>136</sup> é um filme de ação que apresenta o amigável monstro Slimer, que é uma criatura verde, gelatinosa, com pouca inteligência e esfomeado. Como afirma o site Fandom<sup>137</sup>, também é conhecido como Onionhead (cabeça de cebola), Little Spud (pequena batata) ou Green Ghost (Fantasma Verde). É um fantasma de puro Ectoplasma que espalha lodo verde por onde passa e o primeiro monstro a ser capturado pelos Caça-Fantasmas (Ghostbusters). Habita o décimo-segundo andar do Hotel Sedgewick, na cidade de Nova Iorque, até ser capturado pelos Ghostbusters. Quando é liberto, passa a residir em um carrinho de cachorro-quente, em frente ao complexo comercial Rockefeller Plaza.

Após serem demitidos pela reitoria da Universidade Columbia de Nova Iorque, os professores de parapsicologia e espiritualidade decidem trabalhar como caçadores de monstros sendo, portanto, contratados pelo Hotel Sedgewick para retirar um fantasma verde – Slimer –

<sup>136</sup> O filme *Os Caça-Fantasmas* (1984), do original *Ghostbusters*, que possui duas produções sequenciais, animações, *comics*, séries televisivas e jogos, foi dirigido por Ivan Reitman e categorizado como ação, comédia e fantasia. Teve como elenco Bill Murray, Dan Aykroyd, Sigourney Weaver, dentre outros. Disponível em: <[https://www.imdb.com/title/tt0087332/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_2](https://www.imdb.com/title/tt0087332/?ref_=fn_al_tt_2)>. Acesso em: 16 jan. 2020.

<sup>137</sup> Disponível em: <<https://ghostbusters.fandom.com/wiki/Slimer>>. Acesso em: 17 jan. 2020.

que assombra os hóspedes. Após terem sucesso na captura do fantasma, a agência dos acadêmicos é requisitada por diversos serviços sobrenaturais.

No entanto, devido à grande necessidade de espaço para armazenar todos os espíritos, a Agência de Proteção Ambiental dos Estados Unidos, que precisa inspecionar o local, acaba acidentalmente abrindo o receptor que mantinha os monstros presos, liberando-os por toda a cidade. Os Ghostbusters, depois de serem falsamente acusados pela situação, são libertados e contratados pela prefeitura a fim de caçar novamente todos os espíritos que foram libertados e têm sucesso. No final do filme, recebem aplausos da multidão.

Figura 23 – Slimer – *Os Caça-Fantasmas* (1984)



Fonte: Google Imagens (2020).

Figura 24 – Slimer – *Toy*



Fonte: Mezco (2020).

## 5. 13 THING T. THING – *A FAMÍLIA ADDAMS* (1991)

Chamado de Thing T. Thing<sup>138</sup>, em português O Coisa, é um personagem ficcional da série de produções de *A Família Addams*<sup>139</sup> que é uma mão sem um corpo. Inicialmente, ele era uma criatura inteira, todavia, horrível e impossível de ser identificado. Habita os arredores da mansão dos Addams. O enredo do filme *A Família Addams* (1991) inicia com o sofrimento de Gomez pelo desaparecimento de seu irmão, Fester, há mais de vinte e cinco anos. Sabendo da fragilidade de Gomez, seu advogado, Tully, e uma agiota, Abigail, tecem o plano de substituir Fester pelo filho dela a fim de que possam ter acesso à mansão da família e roubar o cofre. Gordon, que é o usurpador da identidade de Fester, aparece na mansão logo depois que é feita uma sessão de invocação espírita e Abigail, que nesse momento se passa por psiquiatra, explica como Fester retornou depois de tantos anos.

Depois de dada uma festa a fim de celebrar o retorno de seu irmão, que não consegue se lembrar de situações do passado, Gomez começa a desconfiar. A falsa psiquiatra assevera que Fester sofre de uma perda de memória devido à doença. Passam-se meses e Fester, estando cada vez mais aproximado da família, tem a ciência de que é herdeiro total da propriedade da família. Então, Tully expulsa todos, exceto Fester, que decidem residir em um motel.

Uma noite, Morticia, esposa de Gomez, decide ir à mansão e acaba sendo capturada e torturada por Abigail a fim de que ela revele a senha do cofre da casa. Quando vêem que Morticia não retorna, Gomez e sua família vão em busca dela na mansão. Encontram-na amarrada a uma roda de tortura. Gordon, amolecido com a situação, volta-se contra sua mãe, Abigail, e descortina a verdade. Com a ajuda de um encantamento lido em um livro, Gordon invoca um furacão que, atingindo a casa, lança longe todos.

Nesse momento, Gordon se dá conta de que ele é mesmo Fester, saindo do estado de amnésia causado por um acidente ocorrido vinte e cinco anos antes, no Triângulo das Bermudas. Abigail, sabendo quem ele era, o cuidou como filho, em Miami, até que ele pudesse levá-la à mansão. No final do filme, Tully e Abigail são lançados pelo raio diretamente ao cemitério, onde caem mortos; Morticia revela que está grávida; e Fester é abraçado por todos, inclusive

---

<sup>138</sup> O personagem *Thing T. Thing*, que foi criado para o *cartoon* publicado no *The New Yorker* (1930), também aparece nas produções televisivas (1964). Foi destituído do corpo para o filme *A Família Addams* (1991) e aparece dessa forma na animação de televisão (1992). Aparece, ainda, no início da comédia-musical (2009).

<sup>139</sup> O filme *A Família Addams* (1991), do original *The Addams Family*, que possui publicações em quadrinhos (1930), série televisiva (1964), filmes (1991) e animações (2019) e foi dirigido por *Barry Sonnenfeld* e categorizado como humor negro, teve como motivação a intensão de sátira do estereótipo da família do século XX. Teve como elenco *Anjelica Huston*, *Christopher Lloyd*, *Raul Julia*, dentre outros. Disponível em: <[https://www.imdb.com/title/tt0101272/?ref\\_=nv\\_sr\\_srg\\_3](https://www.imdb.com/title/tt0101272/?ref_=nv_sr_srg_3)>. Acesso em: 15 jan. 2020.

por Gomez.

Figura 25 – Thing T. Thing – *A Família Addams* (1991)



Fonte: Google Imagens (2020).

Figura 26 – Thing T. Thing – *Toy*



Fonte: Mezco (2020).

## 5. 14 ZOMBIE – *DESPERTAR DOS MORTOS* (1978)

O filme *Despertar dos Mortos*<sup>140</sup> é famoso por apresentar a guerra entre humanos e *zombies*, que são mortos-vivos, monstros canibais. Com temática apocalíptica, é um dos primeiros longa-metragens a abordar o tema que veio a ser parodiado e repetido diversas vezes em produções cinematográficas, séries televisivas, *cartoons*, *comics*, dentre outros. O enredo trata da transformação dos humanos nesses monstros e como as pessoas escapam deles.

Na cidade da Philadelphia, nos Estados Unidos da América, surge um ataque de mortos-vivos que põe todas as pessoas em alerta. Quando Fran, que trabalha para a emissora *WGNTV*<sup>141</sup>, percebe que as informações dadas pela rádio da empresa são desatualizadas, ela rapidamente combina com seu namorado, Stephen, que trabalha como piloto de helicóptero, para voarem para longe a fim de fugirem do ataque dos monstros.

Na base da *SWAT*<sup>142</sup>, o policial Roger, que é amigo de Stephen, convida um colega de trabalho a fugirem de helicóptero. Nesse momento surge um padre sem uma perna que sugere aos policiais matarem os *zombies* que estão dentro da base. Após terem sucesso em matar todos os monstros, eles se encontram com Fran e Stephen e entram no helicóptero. Depois de várias horas eles pousam em um *Shopping Center* para se refugiarem.

O lugar está repleto de *zombies* e eles optam por buscar mantimentos das lojas a fim de se manterem ao longo do ataque. Refugiam-se dentro de uma despensa para passar a noite e no dia seguinte decidem matar todos os monstros. Embora os quatro humanos estejam conseguindo sobreviver, Roger acaba sendo mordido por um *zombie* e começa a se transformar em um morto-vivo, tendo de ser assassinado por Peter, seu colega de trabalho.

Depois de alguns meses, Stephen pede Fran em casamento durante um jantar, mas ela não aceita devido à precariedade da situação. Eles ainda vivem dentro do *Shopping Center*, juntamente com Peter. Embora eles tivessem montado uma casa confortável dentro do local, seria inadmissível formalizar um relacionamento na condição de fuga que eles viviam.

Fran acaba engravidando nesse meio tempo e, por segurança, começa a aprender a pilotar o helicóptero. Em uma das aulas, eles são vistos por uma gangue de motoqueiros humanos que tenta entrar no *Shopping Center*. Em meio a uma discussão, Stephen é mordido

---

<sup>140</sup> O filme *Despertar dos Mortos* (1978), do original *Dawn of the Dead*, que é considerado a sequência de *A Noite dos Mortos Vivos*, do original *Night of the Living Dead* (1968), foi dirigido por George A. Romero e categorizado como terror e suspense. Teve como elenco David Emge, Ken Foree, Scott H. Reiniger, dentre outros. Disponível em: <[https://www.imdb.com/title/tt0077402/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_2](https://www.imdb.com/title/tt0077402/?ref_=fn_al_tt_2)>. Acesso em: 20 jan. 2020.

<sup>141</sup> A *WGNTV* é uma emissora televisiva estadunidense cuja base fica na cidade de *Chicago*, inaugurada em 1948.

<sup>142</sup> A *SWAT*, cuja sigla de *Special Weapons And Tactics*, tendo por tradução Táticas e Armas Especiais, trata de uma organização policial estadunidense para casos especiais.

por um monstro e se transforma em morto-vivo. A gangue vai embora, Peter mata Stephen, pega Fran e eles conseguem fugir de helicóptero.

Figura 27 – Zombie – *Despertar dos Mortos* (1978)



Fonte: Google Imagens (2020).

Figura 28 – Zombie – *Toy*



Fonte: Mezco (2020).

Esses são os monstros escolhidos para a discussão que segue.

## 5.15 SIGNIFICAÇÃO DO HUMOR NA MATERIALIZAÇÃO DO TERROR

O processo de significação da qualidade *fun* atribuído à cultura material gótica acontece por meio da relação interpretativa entre o construto do grotesco e os mecanismos que ele mesmo constrói, que além de evocarem o medo também são potenciais geradores de comicidade. Essa análise é sustentada pela teoria da semiologia, que investiga o processo sógnico da linguagem imagética a partir da estrutura linguística tradicional, que considera a leitura nos processos informativos, simbólicos e obtusos da *performance* humana com os artefatos culturais.

A construção do humor no terror, então, ocorre por meio dos mecanismos, como já discutidos, da superioridade, incongruência além dos processos estéticos da caricaturização e estereotipagem (BAKHTIN, 1993; BARTHES, 1990; OLSON, 2007; WRIGHT, 1875). A cultura do gótico nasceu dos movimentos de contracultura e abraça um repertório de subversão da sexualidade e das regras civis como protesto sociocultural (BADDELEY, 2005; CARROLL, 1987; KAYSER, 1964). É na qualidade profana que a produção cultural, material ou imaterial desse grupo social se constitui e promove a experiência do medo e, por um olhar de leitura obtusa, humor.

Entendemos, portanto, essa leitura obtusa como o aparato interpretativo não somente de símbolos, que emergem no âmbito sociocultural, sustentados de forma epistêmica ou empírica, mas também do construto individual do uso dos objetos do dia a dia (BARTHES, 1990; MILLER, 2013; CERTEAU, 2014). É nessa relação entre o usuário e o objeto que a área do *design* corrobora esta tese, principalmente, no que toca a estética, que é materializada por meio de projeto, e as sensações evocadas no aparato experimental de cada indivíduo. São nos jogos de sentido que se percebem as relações intersubjetivas da cultura, quem em nosso caso é sobre o grotesco, no qual são identificados nos atos de cultura as diversas rupturas da imposição da superestrutura<sup>143</sup> (BOURDIEU, 2015; BURKE, 2016; GEERTZ, 2017).

Como todo sistema de linguagem, a leitura obtusa nasce no arcabouço da semiologia, que trata da constituição do signo por palavra, imagem e objeto, e caminha pela psicanálise por conta dos processos interpretativos e da atribuição de sentidos plurais às experiências da vida. Num primeiro momento, o sentido fixo é chamado de denotativo porque guia a interpretação por meio da regra sociocultural, configurando-se como enciclopédico; já o sentido conotativo, que é mais amplo por abraçar três níveis de leitura, promove uma relação interpretativa mais individualizada que permite averiguar a *performance* narrativa de cada sujeito (BARTHES,

---

<sup>143</sup> Aqui, fazemos referência ao termo marxista que se orienta para as Instituições Totais, já tratadas anteriormente.

1990; DELEUZE, 2015; LACAN, 2014).

A partir desse ponto de vista, essas três camadas de leitura, cujo sentido primeiro é informativo, no qual ocorre apenas identificação de elementos na imagem; o segundo simbólico, que reside na leitura do óbvio, motivada pelo conhecimento coletivo; e o último sentido, que é o da leitura obtusa, refere-se inteiramente à relação individual da significância, embasam o aspecto não somente do ato de ler palavras como também imagens ou artefatos materializados. É com esse último mecanismo de leitura que analisamos os 14 monstros<sup>144</sup> nesta investigação considerando a jornada dessas criaturas na narrativa fílmica (CAMPBELL, 2008; JUNG, 2015) em termos de obviedade e obtusão do humor, que chamamos de *fun*.

Entendemos que é no jogo de significados que ocorrem as leituras plurais que envolvem o humor na esfera do terror. A cultura do gótico conta com elementos de contranarrativa do satírico, que se remete ao aspecto psicanalítico do desejo, que pode ser profano, marginal e erótico (BADDELEY, 2005; DYNEL, 2011; OLSON, 2007; RASKIN, 1979). A *performance* de leitura desses aspectos pode ser feita a partir do entendimento desse desejo lacaniano como sendo prazeroso, divertido, para o entretenimento humano. A cultura do gótico promove, então, artefatos culturais com essas características que motivam a interação de usuário e objeto por meio dos aspectos identitários dessa cultura, que se coloca como oposição protestante ao modelo de “família perfeita”, altamente privilegiada em termos político-econômicos (BONSIEPE, 2011; DEBORD, 2017; FOUCAULT, 2019; TURNER, 1987).

O *corpus* desta pesquisa é constituído tanto por criaturas sobrenaturais como por monstros que possuem desordem psicológica, conforme são qualificados nas narrativas fílmicas, sendo categorizados como construtos da cultura gótica, cujo movimento teve grande popularidade entre os anos de 1970 e 2000, período em que os filmes escolhidos para esta tese obtiveram sucesso. Consideramos a imagem do monstro na cena do filme e seu simulacro materializado em boneco na discussão da significação óbvia e obtusa, que evidencia os elementos motivadores de humor, em sua qualidade *fun* (AMARAL, 2019; CARROLL, 1987; METZ, 2014; PROHÁSZKOVÁ, 2012).

É pelo fato de os artefatos culturais conterem registros de memória que se faz relevante a análise da usabilidade deles. Os usos criativos dos objetos do cotidiano demonstram os processos de leitura nos quais se explicitam os discursos polissêmicos de significantes e significados. São nos atos simbólicos das situações comunicativas que se evidenciam a realidade, que pode ser lúdica e espetacular. A coisificação do objeto, que remonta o fetichismo,

---

<sup>144</sup> Todos os personagens aqui analisados são nomeados, por nós, de monstros por serem constitutivos de características góticas (psicóticas ou sobrenaturais), como já mencionadas no capítulo anterior.

configura os atos que permeiam as interpretações individuais e multiculturais, que constroem a coisificação da emoção (DEBORD, 2017; LIPOVETSKY, 2009; NORMAN, 2008).

O mundo dos fenômenos simbólicos pode ser coletivo, também. As manifestações socioculturais, como no caso do gótico, agrupam os motivos de protesto que configuram o grotesco, o satírico, a celebração da morte, o erotismo, enfim, a quebra de diversos tabus sociais, como construtos identitários, que passam a ser referenciais semióticos, passíveis de análise linguística e imagética. Aqui reside o poder simbólico do imaginário coletivo desse grupo, no qual a sua produção cultural demonstra o sistema de valores motivadores que compõem o conteúdo semiológico (prazer, diversão, entretenimento). São metafóricos e metonímicos porque constituem o universo da leitura obtusa, das percepções e atribuições de diversos sentidos (FORTY, 2007; FREUD, 2015; ZIZEK, 2017).

Na saga dos filmes de *Uma Noite Alucinante*, dos anos de 1981, 1987 e 1992, o personagem principal, “Ash” Ashley J. Williams, que na primeira produção é desajeitado e covarde, começa a apresentar qualidades sobre-humanas até se tornar, no terceiro filme, o Herói dos Céus, por isso o categorizamos como monstro aqui nesta tese. As características desse anti-herói demonstram o desenvolver do seu caráter, que é selvagem e instintivo. Ash amadurece ao longo da narrativa ao ponto de se tornar o salvador, considerando os sacrifícios que ele deve fazer, como o de matar sua namorada e seus amigos possuídos por uma entidade maligna, amputar a própria mão que havia sido possessa pelo demônio ou acoplar uma motosserra a esse braço. Ele permanece com a motosserra até o terceiro filme da saga.

Na leitura da obviedade, conforme o método de Barthes (1990), a alteração de tempo e espaço são permitidos por conta da qualidade onírica da história, tanto das modificações climáticas e temporais irrealis no segundo filme como do teletransporte pelo portal do tempo, na última produção. O personagem enfrenta, então, a malignidade na cabana, nesse primeiro filme, mas nas produções sequenciais ele é levado a outros locais e outras eras, como a medieval, por exemplo, no terceiro filme (1992). As armas que Ash utiliza são objetos constitutivos de referenciais heroicos, tais como: machado, espingarda e motosserra, ícones do gênero fílmico de terror. Já na qualidade do fantástico, a invocação espiritual que leva Ash a se constituir como um herói acontece por meio de um livro de encantamentos encapado em carne humana, escrito em sangue, cujo idioma é incognoscível e fitas cassete gravadas por um historiador do ocultismo. O filme acaba quando o livro é posto na lareira, uma vez que o fogo é entendido por consumir o mal, todavia, mesmo assim, um espírito se apodera de Ash. A cenarização do filme já apresenta elementos do fetichismo gótico e caricaturado, uma cabana antiga no mato, um livro de feitiços e espíritos, por exemplo, remontam uma narrativa

folclórica, popular. Os efeitos especiais e maquiagem remontam o gênero fílmico *trash*, com muito sangue, decapitações, sujeira e violência. O segundo filme inicia com Ash sendo liberto do espírito que o aprisiona e precisa sair da cabana. Aqui, ele é constitutivo de comportamentos cartunescos, exagerados e paranoicos.

Já na leitura da obtusão, ainda de acordo com o processo metodológico de Barthes (1990), em que reside o sentido do risível, o posicionamento de superioridade humana que Ash assume quando aceita a missão de vencer o demônio o afasta da caracterização da ordinariedade, elevando-o ao patamar de herói, o que demonstra incongruência da vida real, ainda mais quando Ash viaja no tempo e espaço. O construto da realidade é o que se define por sagrado, que é motivador da organização sociocultural pelas leis e regras de conduta. No início da narrativa, Ash demonstra ser desajustado para essa realidade, em alguma medida até malandro. Ele acaba se tornando herói somente em uma outra realidade, a do sobrenatural, na qual tudo é lícito. É no lugar do profano, onde não há regras sociais, que há permissividade do instinto, e seres inumanos, tais como: espíritos malignos, bruxas e outras entidades. Esse perfil anti-herói corrobora a imagem caricata do humano desacertado que precisa amadurecer a fim de ser reconhecido como símbolo de fortitude.

Assim, Ash encontra no mundo irreal, forçado pela própria natureza animalesca, a oportunidade de ser vencedor, mesmo que seja sobre os demônios de um mundo fantasmático. Aqui reside o desejo do personagem, transformar-se em um justiceiro valente que evolui de um local de fraqueza, passa pelo domínio da sua psiquê fragilizada até se revelar o senhor da profecia, o Herói dos Céus. A quebra da expectativa no comportamento desse personagem está justamente para o fato de ele, primeiramente, se posicionar como um humano fracassado ao passo de vencer o demônio e ser equiparado à divindade, como no final do terceiro filme. A customização materializada de Ash, conforme a Figura 02, é feita pela cena em que ele se levanta bravamente pronto para vencer o demônio, agora sobre-humano, imbricado no poder da arma que faz parte do seu corpo. O boneco mostra os cortes no rosto e a roupa de guerreiro, tais como no filme, como se percebe na Figura 01. A representação em *toy* desse monstro se mantém fiel ao construto imagético da história e não apresenta estética de humor. A leitura de *fun*, portanto, reside somente na significação individual e não de ordem material motivada.

Na produção fílmica de *Beetlejuice – Os Fantasmas se Divertem* (1988), a entidade principal, que é um fantasma chamado Beetlejuice, apresenta-se como sendo um espírito profissional que presta serviços de expulsão de humanos de suas casas. Suas características principais são sobrenaturais, além dos diversos poderes que possui, Beetlejuice possui a

habilidade de alterar sua forma, o que faz dele um *shapeshifter*<sup>145</sup>, a fim de se transfigurar em coisas estranhas, incomuns, desconhecidas do mundo real, como andar sem cabeça, por exemplo. No que toca à sua composição simulacra, esse fantasma apresenta uma personalidade divertida, desajustada, todavia, perspicaz e trapaceira. Numa condição instintiva indomesticada, além de não se banhar, esse monstro se alimenta de insetos e vermes. O cenário onde se passa a história, principalmente na casa antiga, é fantasmático e corrobora o fetichismo constitutivo do modelo gótico.

A leitura do óbvio considera que a *persona* do Beetlejuice é um fantasma trapalhão, cujas trapaças são esperadas pela sua qualidade sobre-humana. O processo caricatural dele ocorre não somente pelo construto identitário estético, que é bárbaro, como também pelo seu comportamento profissionalizado na sua função de serviço e pelo ar satírico dos seus atos, que relembram o perfil carnavalesco. O que é claro nesse filme em relação à condição onírica e fantástica da narrativa é o fato de que o casal que habita a residência antiga, quando se percebe mortos, não quer deixar o lugar para compradores humanos. O processo de percepção da morte ocorre por meio de pistas que são evidenciadas, como o “Manual para Recentes Falecidos” e a presença do fantasma bio-exorcista. O tom da narrativa já é cômico, inclusive na qualificação do gênero da produção, que é de comédia, fantasia e terror.

O sentido obtuso, aqui, está para a incongruência de uma criatura finada ter responsabilidades profissionais no espaço do sobrenatural aplicadas à dimensão humanizada. Consideramos, ainda, essa contradição no construto do fantasma, que para o senso comum é um ser do mal, profano e incivilizado, de ele ser engraçado e desengonçado, cujos encantamentos erroneamente pronunciados produzem efeitos animais. É, mesmo assim, uma entidade do bem, moralizada, que se interessa por filosofia. Portanto, fazedor do bem para a humanidade. A qualidade que se aproxima de um repertório e comportamento humano é a paixão que Beetlejuice tem por Lydia, a menina viva de estilo gótico, filha da família Deetz, que passa a habitar na residência do casal falecido. Os processos de superioridade e inferioridade, que são mecanismos geradores de humor, são percebidos justamente pelo desejo que Beetlejuice tem de se aproximar de um comportamento humano, não se afastando da sua essência excêntrica caricata. Percebida, também, no simulacro do trabalho que ele presta. Outra especificidade de incongruência é de Lydia se rebaixar à condição de fantasma quando opta por continuar vivendo com os fantasmas na residência, no momento que seus pais decidem, depois de muitas tentativas macabras, deixar o lugar. A materialidade do boneco de Beetlejuice, como

---

<sup>145</sup> Na mitologia, as criaturas metamorfos são chamadas de *shapeshifters*. Essa habilidade sobrenatural também aparece em *Pennywise*, aqui também analisado.

se vê na Figura 04, mantém a maquiagem cadavérica e a constituição da loucura nas roupas e no repertório de cores, seguindo igualmente a imagem filmica, tal como na Figura 03. A representação em *toy* dessa criatura, diferentemente de Ash, apresenta estética de humor, que aqui é caricata e não descaracteriza o terror. A leitura de *fun*, então, não reside apenas no âmbito da atribuição de sentido por leitura obtusa, em que o comportamento do monstro evoca comicidade, mas também é motivada pelo apelo estético.

Em *Brinquedo Assassino* (1988), o boneco Good Guy ganha vida ao ser incubo do espírito de um assassino em série. O que é óbvio na narrativa é o fato do transtorno psicológico do espírito, que parte de uma condição do real para o sobrenatural, ser relacionado à possibilidade de o boneco comportar-se como um humano. Aqui há os dois âmbitos da história que tratam da condição psíquica do *killer* se contrastando ao aparato mágico, que por meio de um ritual vodu possibilita essa humanização do boneco. A relação onírica, portanto, permite que esses aspectos do fantástico e da irrealidade se apresentem e sejam aceitos pelo público. O boneco avivado utiliza diversas ferramentas para cometer os crimes, tais como revolver, taco de beisebol, martelo, além de algumas vezes optar por estrangular suas vítimas, que são objetos do ideário gótico; o que é posto como clichê de gênero *trash*: a babá “jovem e bonita” ser morta violentamente. Essa situação motiva o aprisionamento do garoto, Andy, no sanatório local, uma vez que é entendido como sendo aquele que comete a atrocidade. Tomado por psicótico, Andy, no hospital luta contra o boneco, cuja entidade quer possuir seu corpo humano e não mais habitar um objeto de plástico. Chucky é queimado por inteiro e somente depois de levar tiros é que aparece como morto. A qualificação do filme é suspense e terror.

A leitura obtusa dessa produção filmica considera o binarismo entre o psicológico e o espiritual como características da cultura gótica, além de apresentar o boneco de vodu, onde o espírito humano reside. Charles, que é um adulto homicida, fala de maneira perversa e sarcástica, o que é incôngruo ao comportamento de uma criança, sobretudo, de um boneco infantil. Afinal, o boneco Good Guy remonta o estereótipo do garoto estadunidense, arruivado, de olhos azuis, de pele branca. Jamais se esperaria que um artefato pudesse tomar vida e, por isso, Andy é considerado culpado do crime. Essa condição simulacra mostra que Chucky pode agir como humano, pois ele dirige veículos, manipula ferramentas, caminha e sangra. O que diverge é, por meio de uma qualidade de superioridade, o boneco não ser facilmente vencido, mesmo porque ele sofre diversos atentados e sempre ressurge, o que o coloca em uma posição, também, sobre-humana. Sua potência seria aumentada se possuísse o corpo de uma pessoa, o que revela o desejo de tomar Andy. O ideário do grotesco está tanto para os cenários dos assassinatos como para a representação do boneco que, antes de ser lar da entidade, tem

aparência inofensiva. Todavia, uma vez possuído, transfigura-se de modo caricato com ar malévolo e exhibe seus ferimentos no rosto, que são referenciais de terror, como se vê na Figura 05. Chucky, nessa polaridade, é instintivo e incivilizado, o que marca o perfil de um psicopata que age aquém da realidade. Já na sua materialidade, Chucky é projetado com metade do rosto cortado, mostrando os ossos e a carne, além do ar maquiavélico das feições. Ele carrega um revólver, conforme a Figura 06. A representação em *toy* desse monstro é explícita no terror e não motiva a produção de sentido a partir de uma estética de humor. O processo de significação de *fun*, portanto, ocorre inteiramente pelo viés da obtusão.

No filme *O Corvo* (1994), que já é inteiramente estereotipada da cultura gótica, considerando tanto sua narrativa, na qual a figura de caráter folclórico do pássaro preto cumpre uma função de animal de poder ao guiar Eric à vida, como a estética, que corrobora o estilo gótico do personagem, que tem cabelo comprido preto, roupas de couro e maquiagem fúnebre, como se percebe na Figura 07, há uma clara caracterização dos temas do grotesco e do profano, tanto que é categorizado no gênero fílmico de terror. Eric, quando ressurgente dos mortos, percebe-se constitutivo de poderes inumanos, como o de voar, extrema resiliência física e conhecimento das artes marciais, que o levam a agir como um justiceiro, buscando vingança pela morte de sua namorada e de seu próprio e violento assassinato. É posto como óbvio que, na jornada do herói, havendo obstáculos e necessidade de adaptação do uso da sua condição sobre-humana, sobrenatural, Eric consegue, ao final, estabelecer justiça para, enfim, descansar.

O que permanece na obtusão é o fato de Eric possuir não apenas simbolicamente como também fisicamente as habilidades animais e mágicas do corvo, que o instrui ao longo da narrativa. Essa ave, também, simbolicamente, assume o arquétipo de mestre que reaviva o vândice, treina-o e suporta-o até o fim. Essa condição demonstra a incongruência entre a realidade dos vivos e essa outra realidade espelhada, na qual o fantástico é passível de ocorrer. O estereótipo gótico que Eric assume quando retorna à vida, imbricado no caráter do animal, é caricato e, portanto, faz referência à obra de Edgar Allan Poe<sup>146</sup>. Isso aparece no momento que o corvo perece quando Eric leva um tiro, no final da narrativa. Nesse hibridismo, Eric age de maneira instintiva, violenta e incivilizada, uma vez que já não faz parte inteiramente do mundo real. No espaço da sobrenaturalidade, o comportamento de vingador profano, anti-herói, mesmo buscando por retidão conforme seu repertório, o que também é incongruente, é permissível à animalidade. A qualidade hiperbolizada do vingador gótico, cujo auxílio extranatural vem do

---

<sup>146</sup> *The Raven* (O Corvo), publicado primeiramente no periódico *New York Evening Mirror*, em 1845, foi escrito pelo poeta romântico estadunidense Edgar Allan Poe. A narrativa é de gênero do fantástico, na qual a qualidade onírica é permitida, trata de um diálogo entre dois personagens, o corvo e um humano. Ela é desenvolvida de maneira a ser lida musicalmente e trata, basicamente, da perda da mulher amada, Lenore (POE, 2019).

corvo, demonstra, também, superioridade sobre os humanos porque ele consegue atingir o objetivo de matar seus oponentes. Esse ato de pagamento revela o desejo que o trouxe à vida. E a cenarização do filme, como a torre onde Eric habita ou os becos gélidos do espaço urbano, compõe a atmosfera do sinistro, que corrobora a representação do dia do *Halloween*, que foi a noite em que Eric foi assassinado. A materialização de Eric em *toy*, como se vê na Figura 08, é fortemente caricata do movimento gótico, assim como o personagem fílmico, como já foi explicitado. O processo de significação de *fun* reside, assim, no entendimento dessa atribuição de valor do gótico, pela leitura obtusa, e não por uma qualidade estética de humor.

Na produção seriada de *A Hora do Pesadelo* (1984), cujo gênero se caracteriza por terror, a criatura principal é o assassino em série, Frederick Krueger. Uma vez se tornando imortal pelas forças malignas do demônio, Freddy, que antes de morrer fora diagnosticado como psicopata e internado em sanatórios, na sua forma fantasmática, passa a atuar de maneira violenta nos sonhos dos humanos, em que ele tem a possibilidade de cometer diversas torturas até que cheguem à morte física. O que é posto como óbvio nesse filme é o fato de que Freddy, tanto na sua *performance* monstruosa como no ato homicida, é resultado de uma série de abusos na infância, que desenvolveram nele psicoses. Nascido de um abuso, posto à adoção, criado por um pai alcoólatra e violento, que foi a primeira vítima de Freddy, a criatura mágica passa a perseguir jovens a fim de saciar seu desejo de morte, que pode ser motivado por instinto de vingança. Característico desse gênero fílmico, o *killer*, em vida, traveste-se de algo inofensivo para atrair suas vítimas, como de vendedor de sorvete na carrocinha.

A caracterização do gótico, aqui, acontece, não somente pela narrativa dos assassinatos, todavia, pela representação caricata de Krueger, que morre queimado e ressurge como uma entidade deformada. No ponto de vista da leitura obtusa dessa obra, o desejo do monstro encarnado por matar pessoas se estende à irrealidade, o que demonstra o caráter do fantástico. Enquanto a narrativa ocorre com Freddy sendo um monstro psicopata humano, o gênero de terror permanece no âmbito do psicológico. Entretanto, quando ele surge com poderes oníricos, o olhar passa a ser pelo sobrenatural, no qual toda qualidade fantástica é possível de correr. Isso demonstra a incongruência entre as duas dimensões na capacidade de a criatura maligna atuar no sonho até que se torne realidade e de Freddy poder retornar inteiramente ao mundo dos vivos como essa entidade inumana significa o desejo de retorno, o fetiche de se aproximar do mundo real. O fato de ele receber do demônio a imortalidade o capacita, também, com poderes da sobrenaturalidade, o que revela um caráter sobre-humano, de superioridade, sobre a fragilidade dos humanos. O cenário que Freddy utiliza é do repertório de medos de cada vítima, e sempre é constituído por elementos que definem o gótico, tais como: espaços sombrios, sem

movimento, passíveis de crimes tortuosos. Uma vez que Freddy atua primeiramente enquanto as pessoas dormem, nesse lugar do subconsciente, ele pode agir de maneira instintiva e animalisca por não sofrer as consequências punitivas de uma civilização. Sua representação física, conforme se vê na Figura 09, é de um espírito disforme com corpo ainda humano e, ao invés da mão direita, ele possui garras, que metaforizam o aprisionamento da mente. Ele possui roupas de humano e um chapéu. Sua representação materializada, na Figura 10, segue a mesma estética e considera, ainda, os fortes traços de pele queimada no rosto, que demonstram ser característica do gótico, também. Assim como Chucky, a qualidade de terror é explícita no *toy* de Freddy Krueger e não remete à estética de comicidade. A leitura de *fun*, no entanto, é inteiramente feita por meio de obtusão, imotivada por referenciais de humor.

Diferentemente de *A Hora do Pesadelo* (1984), em que o assassino em série já aparece como uma entidade demoníaca desde o primeiro filme, embora seja categorizado, também, pelo gênero de terror, *Sexta-Feira 13* (1980) apresenta o maníaco Jason Voorhees. Essa criatura desenvolve o desejo de matar pessoas depois de sofrer abusos paternos, ter sido criado enclausurado sem nunca ter tido qualquer convívio social e, no primeiro contato com outros jovens, ser severamente ridicularizado pela sua deformidade facial. Após ter sido alvo de violência física que o fez se afogar, surge como uma entidade sobre-humana apenas nas produções sequenciais da história.

Todo esse contexto emocional é posto de maneira óbvia no filme e tudo indica que o gatilho que levou Jason a se transformar em assassino em série seja ver sua mãe ser assassinada no primeiro filme, que aparece como um referencial de psicopatia já que ela, por vingança, decide tirar a vida dos monitores do acampamento de verão onde Jason desaparece e é tomado como morto. Na qualidade de sobrenaturalidade, Jason é extremamente ágil e resiliente, superior a um comportamento humano, elevando-o à condição de renascimento e imortalidade além de se teletransportar. O que marca, também, a narrativa gótica é o uso de diversas ferramentas como equipamentos de tortura às vítimas, tais como revólveres, correntes e facas, que são entendidas como armas comuns, além de outros objetos menos prováveis, como picador de gelo, lanças e forquilhas.

Pelo olhar da leitura obtusa, o aspecto profano de Jason está na questão de ele ser completamente isento de qualquer empatia, agindo instintivamente e motivado pelo senso de uma justiça deturpada e desenfreada, o que o coloca como um personagem bárbaro, desprovido de atos de civilidade. O fato de seu rosto ser deformado, que motiva os jovens caçoarem dele, demonstra o tabu dual entre o perfil estético de beleza, o qual a maioria dos jovens possui, e o que apresenta pluralidade, que, nesse caso, é de deformidade física. A quebra da expectativa do

espectador em relação à condição sobre-humana de Jason, sobretudo, sua força inigualável, consolida o aspecto de superioridade. Ele, sobre todos, é vencedor na sua missão psicótica. Sua primeira aparição como o temível monstro maníaco tem um saco de estopa cobrindo seu rosto; na sequência de produções dessa saga, a criatura maligna passa a usar uma máscara de *hockey* e um machete como símbolos de seu personagem. Apenas em um terceiro momento ele vem na sua essência mágica e inumana. O espaço do primeiro filme, que se dá em um acampamento de verão, na floresta e no lago, já revela a essência do grotesco, cujo tempo percorre a noite, e corrobora a representação caricata do assassino indecifrável, que caminha vagarosamente perseguindo suas vítimas e sempre as encontra em situações propícias para o massacre. Essa retratação, como se percebe na Figura 11, é a mais conhecida, em que Jason segura o facão e a máscara, que são igualmente vistos na sua materialização em boneco, conforme a Figura 12. A leitura de *fun*, para esse *toy*, dá-se por meio da significação obtusa e não por uma ordem estética, uma vez que a representação de Jason segue a imagem filmica – de qualidade humana – e não apresenta estética de humor.

Em *O Iluminado* (1980), o monstro Jack Torrance vive fragmentado entre uma condição emocional alterada pelo álcool ou pelo desemprego e supostas experiências espirituais. Os dois objetivos de Jack em aceitar o emprego de caseiro do Hotel Overlook são, basicamente, a oportunidade de trabalhar uma vez que estava desocupado e escrever silenciosamente um livro a ser publicado. Afinal, um dos seus sonhos era ser um renomado escritor que, por muitas vezes, fracassou. Vindo de uma família que lutava contra o violento comportamento da embriaguez, Jack pensa que estando no hotel com somente sua família o ajudaria na desintoxicação. Mesmo porque, estando lá ele teria tempo para consertar a relação com sua família, destruída pelos atos de violência doméstica e infantil ocorridos. Quando a família de Jack se muda para esse hotel, seu filho Danny apresenta uma vivência de espiritualidade telepática, o garoto percebe movimentações fantasmagóricas além de conversar assiduamente com um amigo imaginário. No final da narrativa, sua família consegue fugir do hotel, todavia, Jack morre em uma explosão e passa a habitar esse lugar juntamente com os outros mortos, no plano do sobrenatural.

O que é entendido como óbvio nessa produção filmica é essa qualidade psicológica desestruturada de Jack, motivada por sua infância, seus vícios e incapacidade de obter sucesso ou consistência profissional e familiar. O estereótipo do pai e marido frustrado justificaria a motivação que ele tem por voltar a beber álcool, principalmente quando descobre o bar do hotel. Nesse momento, ele se percebe em meio a bailes de gala conversando com pessoas e se deleitando na sua fraqueza. Ele volta, então, a ser violento e incapaz de terminar seu projeto de escrita, aprisionando sua esposa e seu filho dentro do local coberto por neve. O espaço invernal

da narrativa também o qualifica como gótico, principalmente, na qualidade da introspecção que esse período do ano evoca. A impossibilidade de sair do hotel intensifica a tensão de todos os personagens, sobretudo de Jack, que se vê obrigado a perseguir e matar sua família.

Aqui inicia a jornada narrativa que fomenta a qualidade do fantástico nesse filme e que dá voz às visões de Danny. A leitura de obtusão desvela a incongruência entre o questionamento de que tudo posto no filme seja motivado pela alteração de consciência causada pelo álcool e psicodelia (a violência de Jack, a incompetência de escrever seu livro, as visões sobrenaturais) ou, ainda, mediado por forças malignas (os diálogos com os espíritos das pessoas que morreram dentro do hotel, as conversas de Danny com as entidades, o auxílio do antigo cozinheiro, que também é telepata). O comportamento instintivo e profano de Jack remonta a oposição perfilar do marido/pai perfeito, um simulacro desqualificado tal como um monstro humano, o que o coloca com força quase que sobre-humana aparentemente alimentada pela qualidade espiritual, no limiar da essência onírica da narrativa. Embora compreendamos que o gótico também olha para o aspecto grotesco da situação, a expectativa do espectador é que Jack, ao assumir o cargo de cuidador do hotel, terá tempo e espaço para se reestruturar como cidadão civil, no entanto, tudo ocorre de maneira aquém, fomentando o perfil dele ainda mais como psicopata. Na Figura 13, Jack aparece com um rosto maquiavélico, pronto para cometer homicídio. A imagem icônica desse filme é de Jack segurando o machado e olhando de maneira psicótica pelo espaço da porta. No seu simulacro materializado, conforme a Figura 14, contendo o mesmo olhar, o boneco segura o machado, que foi o artefato que ele utilizou para quase assassinar sua família. A significação de *fun*, aqui, também, ocorre por meio da leitura de obtusão, não sendo motivada por qualidades estéticas de comicidade.

No filme *Halloween: A Noite do Terror* (1978), motivado por um desejo de assassinar suas irmãs, Michael Myers, que, logo após esfaquear Judith, é levado ao sanatório e diagnosticado como sendo um psicopata sobre-humano. Anos depois, essa criatura consegue escapar do hospital psiquiátrico e vai à sua antiga casa procurar por Laurie, sua irmã mais nova. Na noite da celebração do Dia de Todos os Mortos, os irmãos se encontram e Myers, motivado pelo instinto que o fez assassinar sua outra irmã, persegue a mais jovem. Antes que ele consiga assassiná-la, é abordado pelo próprio psiquiatra, que dispara seis tiros em seu peito e o faz cair de uma sacada. O corpo de Michael some, no primeiro filme, e retorna recuperado na produção sequencial da saga.

A construção identitária de Michael e o seu aparente desejo de vingança revelam a leitura óbvia dessa obra filmica. Ele é posto como um infante transtornado que jamais demonstra afeto ou emoção. É animalesco e é preso psicologicamente a algum aspecto familiar,

que o faz retornar à casa onde cresceu ou ao cemitério onde seus pais foram enterrados após um acidente de trânsito. Na maior parte de sua vida, esse assassino em série viveu no sanatório, sendo avaliado pelo Dr. Loomis, que entende que a qualidade instintiva de Michael é forte o suficiente para o pôr como sobre-humano, com incrível força, agilidade e resiliência. É, ainda, claro que Myers representa o personagem psicopata do gênero de filmes trash, uma vez que, mesmo sendo violentado, não morre. Ele caminha vagarosamente em busca das suas vítimas e, na maior parte das vezes, obtém sucesso em as massacrar. A cenografia desse filme de terror e suspense, como é categorizado, aborda elementos do gótico populares nesses gêneros, como casas vazias na noite de Halloween, o cemitério municipal, o sanatório, dentre outros.

A leitura do obtuso se dá pelo fato de que Michael representa um monstro passível de ser encontrado na realidade, diferentemente dos monstros Freddy ou Jason, que desenvolveram qualidades sobrenaturais. Embora Michael demonstre grande capacidade de regeneração, nada indica que ele possui habilidades do fantástico, como poderes mágicos ou experiências fantasmáticas. Ele é elevado ao nível da caricatura nessa construção de frieza e psicose além da sua vestimenta, em geral um macacão cinza, e da máscara que o impersonifica, como se vê na Figura 15. A noite de Halloween é o momento em que muitas pessoas se travestem de diversas criaturas do ideário do gótico, e isso faz com que Michael fique camuflado a fim de conseguir cometer seus crimes mais facilmente. Quando Myers assassinou Judith, ele estava vestido de palhaço e, na busca por Laurie, veste a famosa máscara do rosto pálido, sem qualquer expressão humana, o que metaforiza seu perfil emocional. Ao mesmo tempo que caricaturiza Michael, o desejo de matar suas irmãs e a agilidade humana que ele tem o coloca de maneira superior aos outros humanos, afinal, quando adulto é abordado diversas vezes e nunca é pego. A incongruência desse filme está no fato de ele, quando criança, esfaquear sua irmã, quebrando o perfil estadunidense de família perfeita, na qual os filhos são saudáveis com futuro promissor. Michael apresenta, desde então, uma qualidade psicológica que impede a família de se encaixar nessa categoria utópica. Isso fica evidente quando os pais de Michael morrem no acidente deixando Laurie à adoção. Esse construto familiar, no primeiro filme, é completamente destruído, dando a Myers a possibilidade de ele cumprir com seu objetivo perverso. Em relação à sua materialidade, conforme a Figura 16, Michael Myers é retratado com o mesmo macacão cinza, a faca e a máscara. Tal como o *slasher* Jason Vorhees, o *toy* de Michael não gera humor por ordem estética. Ele é representado como um humano em seu aparato de mistério, como a máscara, evocando leitura de *fun* apenas por meio de obtusão.

A entidade maligna Pazuzu, que possui o corpo da menina Reagan, em *O Exorcista* (1973), retrata o perfil de oposição à instituição Igreja e põe à prova os poderes divinos nessa

guerra espiritual. A narrativa crística e de terror, conforme a categorização do gênero, nesse caso, evidencia claramente a antítese do sagrado e do profano, principalmente nos atos de rebeldia e fala perversa que Pazuzu tem. Posto como óbvio, nesse filme, diferentemente de Jack Torrence ou Jason Vorhees, o enredo, que se baseia em fatos reais, é caracterizado inteiramente pela sobrenaturalidade e não pelo questionamento de condições doentias da psiquê de Reagan, mesmo porque, no início do filme, é o terapeuta da menina quem sugere que passe pelo rito de exorcismo ao invés de investir tempo em psicanálise ou internamento psiquiátrico. Uma vez considerada possessa, Reagan passa por transformações físicas que modificam seu rosto, sua voz e a maneira de andar, além da fala lasciva e automutilação. Reagan é liberta apenas quando o padre jovem, Damien, oferece-se como incubo à entidade, levando-o ao suicídio.

O olhar da obtusão nesse filme está para a incongruência da *performance* animalesca de Pazuzu, performada por Reagan, que fica desprovida de comportamento humano. O corpo da menina passa a se modificar rapidamente como se o tempo fosse acelerado, ao passo que a menina, que é doce e angelical, passa a agir de maneira profana e perversa, hiperbolizada ao ponto de se parecer uma caricatura, grotescamente superior à qualidade humana real. O que também diverge é a Igreja, representada pelo jovem sacerdote, em obter ‘sucesso’ ao exorcizar a menina a partir da barganha de troca de corpo feita com a entidade maligna. A espera de que um espírito de outra dimensão se submeta às regras civis é um pensamento primevo, como afirma Freud (2013). A qualidade onírica, também, é evidenciada nos atos de sexualidade que o espírito faz, como em se masturbar com a cruz, que passa a representar um fetiche, ou ofender verbalmente o padre, nessa relação de superioridade da entidade poder dominar e ser instintiva, amoral. Em sua materialidade, Reagan é retratada com o mesmo perfil demonizado (Figura 17), inclusive no seu corpo com mãos e pernas retraídas e o olhar dissimulado. O boneco veste, também, a mesma camisola da menina, como se vê na Figura 18. Sua representação em *toy* não é motivada por estética de humor, possibilitando sua significação de *fun* ser apenas por leitura de obtusão.

No filme *It: Uma Obra-Prima do Medo* (1990), a criatura sobrenatural amorfa que se alimenta dos medos dos humanos, Pennywise, também chamado de Coisa, é uma entidade antigüíssima que aparece no mundo real a cada 27 anos. Na sua primeira aparição, surge vestido de palhaço, todavia, por ser metamorfo, pode se travestir de qualquer outro elemento. O enredo dessa história, categorizado pelo gênero de terror, narra a aventura de pré-adolescentes que, após a morte de Georgie, decidem vencer esse espírito e a única maneira é, utilizando a imaginação, visualizar o monstro diminuir até sumir, como já explicitado. Essa estratégia se baseia em um rito mágico que os jovens descobrem. O local onde o monstro atua é no submundo

da cidade de Derry, no sistema de esgoto, cuja convergência de canos se dá embaixo de um mausoléu abandonado, tido pela população como mal-assombrado, conforme a leitura do óbvio.

Já pela leitura obtusa, entende-se que a qualidade onírica da obra remonta a permissibilidade de o sobrenatural atuar no âmbito da realidade. O tempo e o espaço, para Pennywise, passam a ser diferenciados, inclusive nas formas que assume, como no caso de uma aranha que, metaforicamente, entretece a teia dos medos dos humanos, o que revela o desejo da entidade em sempre aprisionar e se alimentar dos humanos. Esse monstro, também, pode se adaptar à representação de assombro de cada personagem o que revela uma qualidade incongruente porque quebra a expectativa do espectador que o tinha apenas como um palhaço fantasmático, no primeiro momento. A superioridade presente nessa história está para a idade do monstro e para os ciclos de retorno, além das qualidades mágicas que tem, que o fazem se teletransportar, mover objetos com o poder mental além de manipular animais, rápida regeneração e extrema força. Esses poderes sobrenaturais o colocam como um personagem sobre-humano vencido por um grupo de jovens. A qualidade maléfica dele desvela, ainda, o instinto incivilizado que ele tem e o pensamento profano, não apenas nos assassinatos como também nas torturas que causa. O grupo de jovens que vence essa criatura é composto pelos jovens mais rejeitados da escola, tanto que ele se chama de Clube dos Otários, identificando-se com a Jornada do Herói, na qual há o amadurecimento dos personagens ao passo que vencem os desafios propostos. Nesse caso, o grupo venceu a entidade maligna e mais nociva do estado de Maine. Pennywise, na sua materialidade, aparece na forma de palhaço. A retratação do boneco é da regravação desse filme lançado em 2017, como se vê na Figura 20. Sua materialidade, em relação à sua primeira *performance*, na Figura 19, é muito mais assombrosa, possuindo uma quantidade maior de dentes e garras mais afiados. O arquétipo do palhaço ainda hoje é conectado com o gênero de terror pela incongruência de ele alegrar crianças e, ao mesmo tempo, matá-las<sup>147</sup>. A materialidade de Pennywise representa fortemente a qualidade de terror, tal como a de Chucky, afastando-se de uma estética do humor. A significação de *fun*, portanto, ocorre apenas pela leitura obtusa.

O filme *Hellraiser: Nascido do Inferno* (1987) explora explicitamente as temáticas do profano e da irrealidade, tanto pela imoralidade como por temas de sadomasoquismo. Uma vez humano que se eterniza ao optar para viver no mundo sobrenatural de Leviatã, o monstro

---

<sup>147</sup> John Wayne Gacy foi um assassino em série estadunidense em meados de 1970 que se vestia de palhaço para alegrar as crianças nas suas festas de aniversário, no entanto as raptava, estuprava e assassinava. Colocava seus corpos no porão da sua casa. Seu nome artístico era Pogo e inspirou diversas produções literárias e fílmicas. Informações extraídas no site Darkside. Disponível em: < <https://darkside.blog.br/killer-clown-conheca-os-filmes-inspirados-no-sinistro-palhaco-pogo/>>. Acesso em: 19 abr. 2021.

Pinhead passa a trabalhar em favor do submundo, prometendo aos humanos que acessam o portal por meio da Configuração das Lamentações, que é uma caixa mágica, eternos momentos de prazer. O que é posto como óbvio é a condição humana de aceitar o prazer eterno sem considerar as consequências que, nesse mundo fantasmático, requer violência física. As pessoas que aceitam passar por diversas experiências sexuais libertinas são acorrentadas e severamente machucadas. Pinhead se encarrega de oferecer esse serviço e levá-las à essa outra dimensão. O que é posto como óbvio nesse filme, categorizado como terror e suspense, é, portanto, a fantasia humana, a pulsão sexual, elevada a um nível de extrema tortura e deleite. A narrativa explora diversas práticas de sexualidade fetichizadas, como uso de couro, *piercing*, dentre outros aportes de desejo, que revelam, também na cenografia, o aspecto gótico da rebeldia, da sensualidade e da quebra das regras da vida, destituindo o padrão de perfeição, como no caso da família Cotton, em que há adultério e mentiras.

No que toca à leitura obtusa, nessa busca hiperbolizada instintiva do ser humano pelo prazer, a qualidade inumana e incivil dos espíritos malignos é o que demonstra o preço por buscar seu próprio desejo. O que corrobora isso é o fato de haver um mundo paralelo, de monstros sobre-humanos, que controla o desejo humano. Esse espaço onírico é caricato não somente na abordagem estética, que é escuro, cavernoso, violento, como também pela temática de barganha do demônio com o humano, como ocorre em *Fausto*, de Goethe. A incongruência está no fato de que o tempo e o espaço são diferentes nos mundos humano e sobrenatural, as pessoas – ainda humanas – ficam eternizadas no mundo de Pinhead, sendo torturadas constantemente. Apenas um humano, Frank, consegue fugir e reaparece no mundo humano monstruosamente modificado, com faltas de pele e banhado em sangue. Esse estereótipo é característico de filmes em que o uso extremo de sangue passa a representar o terror em caricatura. Frank começa a recuperar sua forma original, saudável, quando lhe são oferecidos corpos humanos para recomporem sua energia vital. A incongruência está, ainda, na capacidade de regeneração do corpo humano nessa intercambialidade de energias, motivada por ordens mágicas. Uma vez que o humano teve contato com a esfera do sobrenaturalidade, ele passa a ser sobre-humano, agir de maneira superior no espaço da realidade. O cubo mágico metaforiza a realidade tridimensional oferecendo ao que consegue manipulá-lo adentrar nesse mundo de fantasia perversa. Assim como Ash, no filme *Uma Noite Alucinante* (1981), a solução que Kirsty encontrou para se livrar desse objeto enfeitiçado é atear fogo à caixa, na metáfora crística do fogo purificador. Pinhead, como se vê na Figura 21, é um perfil típico do movimento gótico, vestindo couro, pele pálida, olhos penetrantes e pinos ao redor de todo rosto. Ele segura a Configuração das Lamentações. Na sua adaptação de *toy*, mantiveram-se exatamente esses

mesmos elementos da cena do filme, conforme a Figura 22. O sentido de *fun* é atribuído ao *toy* de Pinhead apenas pelo olhar da leitura obtusa e não é motivado por ordem estética de humor, uma vez que não apresenta qualidades de comicidade explícita.

O monstro Slimer, de *Os Caça-Fantasmas* (1984), já aparece de maneira caricata e risível. Por ser categorizado em ação, comédia e fantasia, esse filme propõe elementos da comicidade de forma explícita. De maneira óbvia, a leitura dessa criatura ectoplasmática verde é construída por aspectos estereotipados. Ele tem pouca inteligência e, por isso, age de maneira infantil, inocente e instintiva, é esfomeado e, por comer tudo que aparece pela frente desenfreadamente, parece obeso. Sua forma é gelatinosa e possui qualidades humanas, como seus olhos, nariz, boca dentada e braços com mãos. Essa quebra de expectativa no perfil fantasmático já demonstra aspectos do risível. O filme trata de temas da sobrenaturalidade, todavia, de maneira comédica e sempre elevando a narrativa ao ridículo, que é um mecanismo característico desse gênero.

No que toca à leitura obtusa, embora o que é posto como óbvio já contemple os elementos que nesta tese identificamos como sendo de leitura implícita, Slimer é altamente preconceituado por ser esse ser disforme. Os nomes pelos quais ele é conhecido, Onionhead, Little Spud ou Green Ghost, já são categorias do cômico que confirmam a sátira desse elemento que compõe o repertório do fantástico. Apesar de ser tido de maneira divertida, Slimer continua sendo uma criatura inumana e incivilizada, que age de maneira animalesca e profana, como na gula, por exemplo. É, também, amigável, simpático e sorridente, o que demonstra a desconfiguração de um fantasma de originalidade gótica, o que revela incongruência. No contexto da superioridade, em geral, os monstros são tidos como superiores aos humanos por conta dos poderes mágicos. Nesse caso, até mesmo por causa dos apelidos que Slimer possui, é tido como um ser inferiorizado, que habita uma carrocinha de cachorro quente e de baixa sofisticação intelectual. O enredo do filme corrobora essas permissões que quebram o limiar da cultura gótica, propõe, nesse âmbito onírico, a possibilidade de os humanos serem caçadores de espíritos que são desajeitados e, de certa forma, inofensivos. Na Figura 23, vemos a representação filmica de Slimer na sua qualidade mágica subhumana e esfomeada. Quase numa mesma representação, em sua materialidade, como se vê na Figura 24, temos o *toy* do Slimer, sorrindo e de braços abanando, que são característica de estética de humor explicitando a leitura de *fun*. A qualidade obtusa do *fun*, aqui, está no comportamento do fantasma.

Nesse mesmo contexto de humor gótico, temos a criatura Thing T. Things (Mãozinha), de *A Família Addams* (1991). Embora esse monstro apareça desde a criação dos quadrinhos em 1950, somente na década de 1990 é que foi retratado filmicamente. Um ser inumano, que antes

era parte de um corpo inteiro e agora é apenas uma mão, é um dos personagens que compõe o repertório do risível nesse filme. Addams é uma família atípica que quebra a expectativa do padrão familiar estadunidense. É gótico tanto na representação estética como no comportamento macabro e arriscadamente perto da morte. A casa onde habitam é de arquitetura gótica, eles passeiam pelo cemitério e se vestem de preto. Há, também, elementos da sobrenaturalidade, como práticas de magia e rituais de ocultismo, como invocações espirituais. Nesse cenário, Thing T. Thing aparece correndo pelos corredores e se comunicando com a família apenas utilizando seus dedos, que são também seus “membros” para se movimentar, características postas como óbvio.

Em se tratando de um olhar de obtusão, esses elementos gótico, tanto da família como do monstro em si, representam aspectos da sensualidade, como a personagem Mortícia; loucura, como Fester; infelicidade, como Wendy; dentre outros, que remetem à ideia de que há um mundo idealizado, que é o das famílias vizinhas tradicionais e um simulacro profano e incivilizado. Não apenas essa estética do macabro como também a criatura-mão representam a incongruência que gera o humor. As brincadeiras violentas e o perfil caricato dos personagens também são mecanismos de comicidade, porque quebram as expectativas de comportamento de uma família padrão, que preza pela saúde e segurança, enquanto os Addams agem de maneira instintiva. O fato de representarem a minoria, os integrantes dessa família e, sobretudo, a criatura mágica Thing T. Thing, são monstros que se colocam como superiores aos humanos porque têm poderes mágicos ou porque constituem um estilo de vida do maravilhoso. Na Figura 25, vemos a representação de Thing T. Thing e na Figura 26 vemos sua materialização em boneco. Por ser apenas uma mão, a significação de *fun* se dá na desconstrução do monstro sem corpo, que na estética não apresenta qualidades de humor. A mão humana, porém, evoca comicidade no seu comportamento estranho e é constitutiva de terror. A leitura óbvia já preenche o significado de *fun*, nesse sentido. A leitura de obtusão corrobora essa significação do humor pelos aspectos de superioridade e incongruência já mencionados.

Em um contexto apocalíptico, o filme *Despertar dos Mortos* (1978) promove tanto uma narrativa como uma cenografia de fim de mundo em que as pessoas precisam lutar contra os mortos-vivos, que são os ex-humanos infectados com um tipo de vírus que os transformou em zombies. Eles se alimentam de carne humana e morrem novamente somente depois de serem dilacerados. Nesse filme, não há um monstro específico, como nos filmes anteriores. Aqui, o contexto de zombie se refere à categoria de todas as criaturas inumanas da narrativa. Nessa tentativa de sobrevivência e reorganização social, os personagens tentam não ser mordidos por esses monstros, pois a transmissão do vírus está no contato da saliva com o sangue. As

características que constroem o gênero de terror e suspense, como esse filme é categorizado, são, basicamente, a explicitação da violência corporal, na qual há permissividade de destruir a carne humana, comer cérebros e arrancar membros, que são imagens do construto do grotesco.

A leitura obtusa, que evoca humor, aqui é pela incongruência de um mundo futurístico ser habitado por duas categorias de pessoas, as vivas e as mortas, não atribuindo nenhum fato do ideário da sobrenaturalidade ou qualidade mágica. A dualidade dessa era é provocada por uma condição biológico-química que transforma os mortos em seres sem afeto, o que se entende por desalmados, instintivos e incivilizados, como se percebe na Figura 27. Uma vez que fazem parte do mundo dos mortos, não precisam agir de maneira racionalizada e demente, altamente estereotipados. Apenas agem para suprir o ato antropofágico. O fato de os mortos-vivos serem desprovidos de inteligência demonstra o aspecto da superioridade dos humanos em relação aos zombies, que são animais. A irrealdade da era apocalíptica, portanto, está ligada ao elemento do fantástico e simula uma era futurística do caos. Na sua materialidade, que se vê na Figura 28, o zombie é um monstro que sempre é coberto por sangue humano, seus olhos são retorcidos, o que demonstra inconsciência, e o movimento corporal é lento. Essas são características do repertório do gótico que, em leitura óbvia, não evocam humor. O *toy*, também, não possui estética de humor fazendo com que a significação de *fun* acontece apenas por meio da leitura obtusa.

Assim, esses quatorze monstros marcaram trinta anos do retorno às telas do gênero fílmico gótico, subcategorizado como terror, suspense, comédia ou fantasia. A produção massificada desses filmes teve o ápice nos anos 80 com a emergência dos *slashers*, como Jason Vorhees, Chucky e Jack Torrence. O que sustenta a qualidade da cultura gótica tanto nesses filmes como nesses personagens do grotesco é o fato de serem postos como caricaturas e estereótipos por meio de referenciais de superioridade ou incongruência, que são mecanismos potenciais geradores de comicidade, portanto, de *fun*. Essas estratégias podem ser lidas a partir do poder foucaultiano que as artes simulam da realidade e, ainda, protestam. Os filmes dessas três décadas, então, são considerados produções de caráter ‘pastelão’, cujo apelo de terror é hiperbolizado à caricatura do tosco pelo baixo investimento orçamentário de produção. Ainda mais, porque eram filmes de *drive-in*, cujo objetivo era instigar o medo de maneira barata e acessível à população jovem da época.

Assim, como estratégia desse gênero, algumas criaturas surgem como justiceiros que passam pela Jornada do Herói na busca por vingança. Eles podem aparecer como humanos que possuem habilidades extra-humanas, como Ashley J. Williams, ou ex-humanos, como Eric Draven. Amadurecem ao longo da narrativa e, inicialmente, representam aspectos de anti-

heroísmo por buscar justiça a partir dos seus construtos de moralidade e, depois, podem ser elevados à condição de salvadores. Outros seres desconfiguram o estereótipo de malignidade a partir de um comportamento que não objetiva ferir ninguém, como Beetlejuice, que trabalhava em favor dos fantasmas, Slimer, que possui baixo intelecto e divertido ou, ainda, Thing T. Thing, apenas existe na narrativa onírica dos Addams, andando pela casa.

Em contrapartida, há, também, as entidades do mal, como Pazuzu ou Pennywise, que são criaturas fantásticas que surgem do âmbito do sobrenatural e atuam sobre a realidade que parasitam os humanos. Pazuzu é um demônio antigüíssimo que precisa do corpo humano para manifestar sua linguagem profana. Já Pennywise, embora não precise habitar nas pessoas, alimenta-se de seus medos ao ponto de ser cada vez mais poderoso, assim como Freddy Krueger, que sobrevive do espaço onírico e, dependendo da permissão das pessoas, pode habitar o mundo real. Além disso, Pennywise e Beetlejuice possuem o mesmo poder sobrenatural, são criaturas metamorfas que podem se travestir dos medos dos humanos.

Essas qualidades sobre-humanas são construtos de superioridade que destacam os monstros do perfil humanizado, fazendo-os ou seres caricatos, elevados ao ridículo, ou seres incongruentes, elevando-os à surrealidade, pela condição onírica. Esses mecanismos do risível definem a cultura do gótico pelo repertório de referenciais do terror, do erótico e do surreal. Em geral, todas as criaturas aqui estudadas possuem características de comportamento instintivo, portanto, animalesco; incivilizado, ou por meio de atos de vingança, pela essência espiritual maligna ou, ainda, pelo desregulamento da psiquê humana; e grotesco, que acomodam as especificidades da cultura do gótico não apenas na estética do monstro como também no seu construto mental ou de personalidade, ágeis e perspicazes.

Exceto Michael Myers, Pazuzu, Pennywise e Slimer, todas as outras criaturas são ex-humanos que passaram a habitar material ou imaterialmente outros planos do fantástico. A maioria deles perpassa o âmbito da realidade e da sobrenaturalidade ou atua no entrelugar da condição psíquica e espiritual. Chucky, por exemplo, é um espírito humano que precisa de um corpo humano embora habite o boneco Good Guy e atue no mundo real; Freddy Krueger era um assassino que habita hoje nos sonhos das pessoas e tem como objetivo retornar à realidade; Jason Vorhees, que também atua na realidade, inicia sua jornada como *Seria Killer* humano e adquire poderes sobrenaturais à medida que foram lançadas as sequências filmicas de Sexta-Feira 13; Jack Torrence, ao retornar ao alcoolismo, questiona-se sobre o mundo real ou fantasioso e atua intercambiado neles; Pinhead é um espírito que habita o inferno e pode retornar à Terra para agir conforme sua missão, que é angariar humanos que queiram experimentar extremo prazer sexual. Os zombies também são ex-humanos mutantes que agem

por instinto animalesco sem qualquer consciência de moralidade.

O ideário do cômico, então, é construído por meio dos mecanismos de incongruência e superioridade que são identificados pelo perfil estético ou de comportamento das criaturas filmicas da cultura do gótico aqui tratadas. A teoria do *fun design*, aqui discutida, que é quase inexistente nos discursos da área do *design*, busca considerar pelo arcabouço da semiologia barthiana os processos de leitura do óbvio e, sobretudo, do obtuso, que revelam o caráter de humor nessas produções filmicas do movimento do grotesco, embora, em um primeiro olhar, não sejam evidentes os referenciais do risível pela própria camuflagem que o gênero do gótico atribui. A leitura de *fun* está nessa terceira interpretação, que vai além do simbólico e perpassa o nível da coletividade, cuja significância se articula com o repertório de cada indivíduo que assistir aos filmes desse gênero. A leitura obtusa, assim, possibilita o preenchimento de diversos sentidos, também comédicos, às criaturas malignas, porque, como afirmam Barthes (1990), Deleuze (2015) e Lacan (2014), pela leitura da obtusão o ‘leitor’ atribui sentidos flutuantes aos significantes, que são os monstros. Nesse caso, sem significados fixos, que não são construídos apenas por aspectos do simbólico sociocultural, mas passíveis de esvaziamento e releituras polissêmicas.

O conceito de cognição foi utilizado não por meio de estudo epistemológico de sua origem ou aplicabilidade, como é feito nas áreas da semântica, psicolinguística, neurocognição ou, ainda, neurodesign. Foi necessário para encadear as linhas teóricas desta pesquisa. Nos processos de leitura do *design*, a cognição está na relação emocional de uso dos artefatos culturais, bem como nos modelos de construção da realidade e interpretação do mundo sensível, imagético, materializado ou, ainda, imaterializado. Já pelo olhar da semiologia, a cognição está para a relação associativa cerebral que motiva a leitura de mundo e a atribuição de sentidos plurais às experiências da vida, não somente nos níveis de obviedade como também na conotação obtusa, que exige um repertório intelectual mais sofisticado. Em se tratando de *funology* e teorias do humor, a cognição está diretamente ligada ao aspecto emocional da leitura de mundo e às qualidades lúdicas que motivam e potencializam a significação do risível por meio dos mecanismos de superioridade e incongruência. Por meio dos estudos da linguagem e da psicanálise, a cognição perpassa todo processo linguístico, discursivo e imagético, principalmente, no que se refere às interpretações e *performances* do dia a dia.

Portanto, respondendo à problematização desta tese, essa leitura obtusa dos artefatos dos monstros góticos, analisadas aqui a partir das imagens das criaturas nas cenas dos filmes e suas materializações em *toys*, que também contempla a área do *design*, pode evocar comicidade e, portanto, o caráter de *fun*, por conta da incongruência da estética macabra em relação ao

objeto do cotidiano e da caricaturização do personagem fílmico como protesto de contracultura às regras do que é sagrado e civilizado. Esses objetos evocam, por um lado, medo pela leitura conotada e simbólica do óbvio, e por outro, humor pela leitura conotada do sentido e valor obtusos. Exceto Beetlejuice e Slimmer, cuja significação de *fun* se dá, também, pela leitura de obviedade por meio da estética do humor, mesmo porque a categorização dos seus filmes é comédia, os outros monstros não possuem qualidades imagéticas do cômico. O sentido de *fun*, então, é atribuído apenas pelo olhar da obtusão.

Nesta tese, contudo, o conceito de *fun design* formaliza-se como a área dos estudos da linguagem e dos processos culturais que imbrica o arcabouço do *design*, no que toca à materialização dos artefatos culturais, bem como sua narrativa imaterial; o método de leitura semiológica, que consiste no olhar da obviedade e da obtusão para a construção do humor, além do entendimento de que as artes visuais, como em nosso caso, o cinema e os *toys* dos monstros, compõem textos que necessitam de significação em níveis de leitura nos quais residem a qualidade *fun*; a teoria do humor, nos mecanismos geradores de comicidade por meio de superioridade e incongruência; e a apresentação da cultura do gótico e do seu manifesto sociocultural. *Fun design*, então, abrange essa área que estuda as leituras de humor a partir de aspectos estéticos por meio da significação por obtusão.

## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta tese tratou da significação do humor atribuída a artefatos culturais do movimento do gótico através da leitura obtusa do *design*. O objetivo geral da pesquisa foi investigar como ocorre esse processo de relações de sentido da leitura imagética na conotação de *fun* a criaturas monstruosas de filmes de terror. Os objetivos específicos contemplaram (a) a conceptualização da área do *design* e da cultura material no que toca à relação entre a *performance* do usuário e o objeto cultural; (b) a especificação e uso da teoria da semiologia como um método de leitura obtusa de artefatos culturais góticos; (c) a caracterização da cultura do gótico e sua relação com a arte, mais precisamente, com o cinema e sua teoria; (d) a discussão por meio da semiologia do processo de significação do *fun* em artefatos culturais góticos de 14 criaturas fílmicas; (e) e a aproximação da teoria do *fun design* às considerações finais desta pesquisa.

A fim de cumprir com esses objetivos, primeiramente, foi necessária uma discussão teórica sobre a área do *design*, que não reside inteiramente na área da linguística, embora toque o âmbito da linguagem visual e processos culturais. O *design*, como explicitado no capítulo 2, em harmonia à teoria antropológica da cultura material, olha para o artefato cultural não somente como um objeto cuja funcionalidade ou estética constroem narrativas e *performances* de uso, mas também como símbolos de construtos identitários e processos cognitivos, socioculturais e de historicidade (BONSIEPE, 2011; CARDOSO, 2016; MANZINI, 2017; MILLER, 2013; NORMAN, 2008). Defende, ainda, o aspecto cognitivo da leitura da materialidade e a pluralidade de significações que o usuário atribui aos objetos do dia a dia, além da narrativa por meio dos registros de memória (BAUDRILLARD, 2015; FLUSSER, 2007; FORTY, 2007; LIPOVETSKY, 2009). O *design* orientado, por meio de projeto, ao indivíduo é o que corrobora o processo de leituras diversas da materialidade e que revelam as relações híbridas da experiência e da sociedade (CERTEAU, 2014; DEBORD, 2017).

Foi, assim, apresentada a área do *design* nesta tese com o objetivo de contemplar a discussão entre o aspecto estético dos artefatos culturais da cultura do gótico, nas suas formas materiais e imateriais, no que toca à leitura do humor. Isso aparece no *corpus* desta pesquisa, tendo como exemplo as criaturas fílmicas Slimer ou Thing T. Thing. Os artefatos de terror, no entanto, quando esvaziados de qualquer referencial estético de *fun*, sendo mimetizados a especificidades da cultura gótica, como por dentes afiados, garras monstruosas, indícios de violência por sangue, dentre outros, podem evocar medo. O fato é que, para leitores do movimento gótico, que se interessam pela produção cultural desse grupo, o medo pode ser ressignificado adquirindo aspectos de humor, que motiva a leitura de *fun*. Nesse caso, monstros

como Jason Vorhees ou Michael Myers, que são *slashers*, ou, ainda, demoníacos como Pazuzu ou Pennywise, confirmam essa hipótese.

Para entender essa atribuição interpretativa do humor no terror, não apenas como teoria, mas também como método desta tese, utilizamos a área da semiologia, no capítulo 3. O olhar da linguagem escrita e imagética guiou a discussão das leituras conotadas da obviedade, que se referem à atribuição de sentidos plurais aos símbolos da cultura além da identificação de elementos imagéticos primevos em imagens do cotidiano, e da obtusão, que se configuram como processos cognitivos de leitura (interpretação, *performance* e sentidos) individualizadas e metafóricas, nas quais são evocados referenciais do repertório de cada pessoa, de onde podem vir os referenciais de comicidade (BARTHES, 1990; BOURDIEU, 2015; FOUCAULT, 2019; FREUD, 2015; LACAN, 2014). Foi feita uma breve abordagem dos estudos linguísticos tradicionais, nos quais se entende a linguagem por meio de uma sequencialidade de signos e construtos identitários, que estruturaram os estudos da semiologia, que olha à leitura imagética também pelo aparato sógnico e polissemia (BAKHTIN, 1993; JAKOBSON, 1970; PAVEL, 1990; SAUSSURE, 2006; VANOYE, 1983).

Nesta tese, o estudo dos signos considera a leitura dos artefatos culturais não apenas por processos de linguagem escrita, como no caso da literatura ou, ainda, de análises linguísticas, senão também por um repertório de investigação imagética que aproxima as áreas visuais, como o cinema e o *design*, dos estudos da comunicação. Essa teoria da visualidade nos favoreceu no estudo da estética de *fun* por meio da leitura conotada de obtusão, que contempla níveis cognitivos, interpretativos e de significação além da denotação ou, ainda, dos aspectos simbólicos da obviedade. É nessa terceira leitura – a do obtuso – que se percebem as relações do humor construído a partir do repertório de terror, na cultura do Gótico. Essa condição de atribuição de sentido do cômico, por vezes motivada pelos referenciais caricatos dos monstros – por superioridade – ou, também, no aspecto incongruente sobre-humano, no que toca às qualidades de comportamento moral e ético, é o que aproximou a área do *design* à essa tese, a partir do estudo do *fun design*.

No capítulo 4, o conceito de *fun* foi tratado tanto no âmbito do *design*, mesmo que com certa brevidade, como também pelas teorias do humor e suas relações com a inteligência artificial (BLYTHE et al., 2004). A qualidade de *fun* é considerada, portanto, um aparato do risível por meio de estratégias sociopolíticas e linguísticas, mesmo que imagéticas. O aspecto de humor, então, pode estar na estereotipização ou na caricaturização de perfis comportamentais, evidenciando as especificidades hiperbolizadas de algum grupo social. Dessa maneira, a cultura gótica pode ser explicitada a partir do processo de superioridade, em que

alguém detém o poder para satirizar o Outro; ou por processos de incongruência da narrativa fílmica, nos quais há a quebra das expectativas dos espectadores, podendo evocar medo e humor (CARROLL, 1987; CASTELLANO, 2010; DELEUZE, 2018; DYNEL, 2011; GRUNER, 1997; MANUEL, 2013; METZ, 2014; RASKIN, 1979; VANDAELE, 1996).

Ainda, com a finalidade de apresentar a cultura do gótico, foram discutidos os mecanismos de geração de humor e as leituras de comicidade a partir do *design* e da semiologia. Foi, também, explicitado o conceito do cinema na sua relação com a leitura imagética e com o repertório do terror (BADDELEY, 2005; BAKHTIN, 1993; BURWICK, 1987; CARROLL, 1987; KAYSER, 1964). O movimento gótico nasceu na arquitetura do século XIII, todavia, teve sua produção cultural formalizada no século XIX, com a escola romântica. Trata, basicamente, de manifestos dos que são incivilizados, bárbaros e lascivos, como são chamados os monstros dessa esfera. A alegoria da celebração da morte e do interesse pelo ocultismo é que motivam o repertório do grotesco e desse construto identitário do terror.

Nessa tendência, surgem não apenas obras literárias como produções cinematográficas. Os diretores apostaram em um novo gênero fílmico chamado *trash*, que abraça a estética e o enredo do sombrio com elementos da sobrenaturalidade e baixo custo. São filmes de *drive-in* que extrapolam na caracterização do medo tosco e do assombro risível. Outros movimentos que se originam dessa cultura do sombrio são os *punks*, com o repertório musical, a cultura *pop*, com os manifestos em quadrinhos *pulp*, e a comédia do terror, como *A Família Addams*, por exemplo. Entre os anos de 1970 e 1990, houve o investimento massificado em filmes de terror que abordam temas de *serial killers*, entidades espirituais malignas, além de personagens inumanos carismáticos. Tudo corroborou para a formação do terror ser caricaturado e, portanto, elevado à comicidade (BADDELEY, 2005; BAKHTIN, 1993; BURKE, 2009; BURWICK, 1987).

A leitura das produções culturais do movimento gótico contempla esses referenciais de subversão social. O mundo da fantasia, da produção fantástica e irreal, corrobora o escapismo da realidade para um espaço em que tudo passa a ser permissível. Funciona, ainda, como protesto em favor de grupos espontâneos, que são minorias porque possibilita os discursos da irreverencialidade. A construção do movimento gótico possui essa característica e a explicita nos seus referenciais. O *design* coordena cada vez mais projetos que são orientados às individualidades das pessoas, buscando compreender as realidades plurais que cada uma cria. Nesse pensamento, trazer o *design* ao estudo do gótico solidificou ainda mais a investigação da leitura individual que nos possibilitou entender que a qualidade *fun* pode ser identificada por meio dos sentidos obtusos que os artefatos monstruosos de terror comunicam.

A análise desta tese, que está no capítulo 5, contou com quatorze criaturas góticas de produções filmicas desse período de investimento em entretenimento pelo terror e pela comédia aterrorizante. Os monstros foram “Ash” Ashley J. Williams, do filme *Uma Noite Alucinante: A Morte do Demônio* (1981); Beetlejuice, do filme *Os Fantasmas se Divertem* (1988); “Chucky” Charles Lee Ray, do filme *Brinquedo Assassino* (1988); Eric Draven, do filme *O Corvo* (1994); “Freddy” Frederick Charles Krueger, do filme *A Hora do Pesadelo* (1984); Jason Voorhees, do filme *Sexta-Feira 13* (1980); John Daniel Edward “Jack” Torrance, do filme *O Iluminado* (1980); Michael Audrey Myers, do filme *Halloween: A Noite do Terror* (1978); Pazuzu, do filme *O Exorcista* (1973); Pennywise, do filme *It: Uma Obra-Prima do Medo* (1990); Pinhead, do filme *Hellraiser: Renascido do Inferno* (1987); Slimer, do filme *Os Caça-Fantasmas* (1984); Thing T. Thing, do filme *A Família Addams* (1991) e Zombie, do filme *Despertar dos Mortos* (1978). Além de serem apresentados em suas narrativas filmicas, foram representados imagneticamente na cena dos filmes em que aparecem e no seu simulacro materializado – *toy* – pela empresa Mezco. Todos os bonecos se mantiveram próximos às representações filmicas tanto na imagem explícita do terror (Pazuzu) como na sua evidenciação cômica (Slimer). A discussão se deu pelo aporte teórico aqui já tratado, principalmente, no olhar da construção do humor – *fun* – a partir da leitura obtusa e do processo de significação do terror para o humor.

Como já mencionado, partimos do pressuposto, portanto, de que, por meio dos mecanismos geradores de humor, que são a incongruência e a superioridade, residentes da teoria do *fun*, somado ao repertório protestante do gótico e seu construto identitário sociocultural, evidenciado nas produções filmicas desse gênero, o processo de leitura de *fun*, então, ocorre por meio da significação obtusa, que vai além da simbólica ou óbvia, no espaço de interpretação e atribuição de sentido conotados. Os referenciais estéticos e comportamentais dos monstros dos filmes aqui analisados demonstram ser hiperbolizados, elevados ao nível da caricatura ou, também, demonstram incongruência nos aspectos da realidade e sobrenaturalidade. A leitura óbvia dos artefatos culturais góticos evoca medo, todavia, a leitura obtusa promove comicidade e entretenimento do *fun*.

Imbricamos, assim, por meio desta discussão teórica, as áreas do *design*, no que se refere ao projeto material e imaterial da cultura, no projeto estratégico, conceito cultural e aparato de cognição; da semiologia, que oferece o método desta investigação por meio das leituras de obviedade e obtusão motivadas pela multiplicidade de significados da linguagem; dos processos culturais a partir do movimento gótico e a teorização do humor e da qualidade *fun*; e a ampliação da teoria de *fun design*, que trata da atribuição de significados cômicos não somente a artefatos de estética risível, como aqui defendemos, senão também, de um repertório cognitivo aquém

da comicidade explícita, sendo atribuída apenas pela leitura da incongruência ou superioridade no processo das diversas *performances* e construções de sentidos, na polissemia do terror que os personagens monstruosos evocam.

Entendendo que a área do *fun design* é jovem e ainda pouco explorada academicamente, há a possibilidade de que sejam feitas pesquisas futuras ainda mais detalhadas no campo freudiano do sagrado e do profano, no que toca ao aspecto simbólico do cotidiano; nos discursos psicanalíticos lacanianos da construção do medo e do desejo que tanto o *design* como a semiologia podem subsidiar; e, ainda, um olhar etnográfico para os participantes da cultura do gótico e como ocorre a *performance* de leitura individual ou coletiva do terror a partir de artefatos culturais. Esta tese, sobretudo, procurou explorar o conceito de *fun design* nesse repertório do terror a partir da confluência de teorias, cujo resultado se abre a novas possibilidades de pesquisa.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AMARAL, Adriana. Espectros da ficção científica: a herança sobrenatural do gótico no cyberpunk. **Verso e Reverso**. Revista de Comunicação da Universidade do Vale do Rio dos Sinos, v. 18, n. 38, p. 1-15, 2019. Disponível em: <<http://revistas.unisinos.br/index.php/versoereverso/article/view/7324>>. Acesso em: 03 jan. 2020.

AMBROSIO, Julia M.; AZZOLINO, Adriana P.; REAL, Victor K. C. O universo gótico e o cinema. **Intercom** – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. XV Congresso de Ciências da Comunicação da Região Sudeste, Vitória, ES, 2010. Disponível em: <[http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/modules/mydownloads\\_01/visit.php?cid=33&lid=5817](http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/modules/mydownloads_01/visit.php?cid=33&lid=5817)>. Acesso em: 07 jan. 2020.

ANDERSON, Michael. 5 casos reais que inspiraram os maiores clássicos do terror. **Cinepop**, 2016. Disponível em: <<https://cinepop.com.br/conheca-5-casos-reais-que-inspiraram-os-maiores-classicos-do-terror-127731>>. Acesso em: 15 jan. 2020.

ARENDDT, Hannah. **A condição humana**. Rio de Janeiro: Gen Forense Universidade, 2011.

ARVATOV, Boris. Everyday life and the culture of the thing: toward the formulation of the question. **October Magazine**. Massachusetts Institute of Technology, n. 81, p. 119-128, 1997. Disponível em: <<https://www.jstor.org/stable/779022>>. Acesso em: 27 mar. 2020.

AS 8 maiores bizarrices do livro IT (e suas 1104 páginas). Revista Superinteressante, Mundo Estranho, 2017. Disponível em: <<https://super.abril.com.br/mundo-estranho/8-maiores-bizarrices-do-livro-it/>>. Acesso em: 14 jan. 2020.

ASHLEY, Mike. **MIKE Ashley's 'the golden age of pulp fiction'**. The Pulp Magazines Project. Disponível em: <<https://www.pulpmags.org/contexts/essays/golden-age-of-pulps.html>>. Acesso em: 08 fev. 2019.

BADDELEY, Gavin. **Goth chic: um guia para a cultura dark**. Rio de Janeiro: Rocco, 2005.

BAKHTIN, Mikhail. **A cultura popular na Idade Média e no Renascimento: o contexto de François Rabelais**. São Paulo: Hucitec, 1993.

BAKHTIN, Mikhail. **Marxismo e filosofia da linguagem: problemas fundamentais do método sociológico na ciência da linguagem**. São Paulo: Editora Hucitec, 2006.

BARROS, José D'Assunção. O romantismo e o revival gótico no século XIX. Revista **Artefilosofia**, Ouro Preto, n. 6, p. 169-182, 2009. Disponível em: <<https://periodicos.ufop.br/pp/index.php/raf/article/view/704>>. Acesso em: 03 jan. 2020.

BARTHES, Roland. **A aventura semiológica**. Lisboa: Edições 70, 1985

BARTHES, Roland. **Aula: aula inaugural da cadeira de semiologia literária do colégio de França**. São Paulo: Cultrix, 1977.

BARTHES, Roland. **Elementos de semiologia**. Tradução de Izidoro Blikstein, São Paulo: Cultrix, 1971.

- BARTHES, Roland. **Mitologias**. Rio de Janeiro: Betrand Brasil, 1989.
- BARTHES, Roland. **O império dos signos**. Tradução de Leyla Perrone-Moisés. São Paulo: Martins Fontes, 2016.
- BARTHES, Roland. **O óbvio e o obtuso: ensaios críticos III**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1990.
- BARTHES, Roland. **O prazer do texto**. São Paulo: Perspectiva, 1987.
- BARTHES, Roland. **O sistema da moda**. São Paulo: Martins Fontes, 2009.
- BAUDRILLARD, Jean. **O sistema dos objetos**. São Paulo: Perspectiva, 2015.
- BLYTHE, Mark; et al. **Funology: from usability to enjoyment**. Dordrecht: Kluwer Academic Publishers, 2004.
- BLYTHE, Mark; HASSENZAHL, Marc. The semantics of fun: differentiating enjoyment experiences. In: BLYTHE, Mark A. et al. **Funology: from usability to enjoyment**. Dordrecht: Kluwer Academic Publishers, 2004, p. 91-102.
- BONSIEPE, Gui. **Design, cultura e sociedade**. São Paulo: Blucher, 2011.
- BONSIEPE, Gui. **Design como prática de projeto**. São Paulo: Blucher, 2012.
- BONSIEPE, Gui. **Do material ao digital**. São Paulo: Blucher, 2015.
- BOURDIEU, Pierre. **A economia das trocas linguísticas: o que falar quer dizer**. 2. ed. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1998.
- BOURDIEU, Pierre. **A economia das trocas simbólicas**. São Paulo: Perspectiva, 2015.
- BRANDTZAEG, Peter B.; FOLSTAD, Asbjorn; HEIM, Jan. Enjoyment: lessons from Karasek. In: BLYTHE, Mark A. et al. **Funology: from usability to enjoyment**. Dordrecht: Kluwer Academic Publishers, 2004, p. 55-66.
- BROWN, Bill. Thing theory. **Chicago Journals**, v. 28, n. 1, p. 1-22, 2001. Disponível em: <[https://projects.iq.harvard.edu/files/riverbed\\_seashore/files/brown.pdf](https://projects.iq.harvard.edu/files/riverbed_seashore/files/brown.pdf)>. Acesso em: 27 mar. 2020.
- BÜHLER, Karl. **Theory of language: the representational function of language**. Amsterdam: John Benjamins Publishing Company, 2011.
- BURKE, Edmond. **A philosophical enquiry into the origin of our ideas of the sublime and beautiful**. New York: Routledge, 2009.
- BURKE, Peter. **Hibridismo cultural**. São Leopoldo: Ed. UNISINOS, 2016.
- BURWICK, Frederick. **The haunted eye: perception and the grotesque in English and German romanticism**. Heidelberg: C. Winter, 1987.

CAMPANA, Humberto. **Cartas a um jovem designer: do manual à indústria, a transfusão dos Campana**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2009.

CAMPBELL, Joseph. **Mito e transformação**. São Paulo: Ágora, 2008.

CARDOSO, Rafael. **Design para um mundo complexo**. São Paulo: Ubu Editora, 2016.

CARROLL, Noel, Horror and humor. **The Journal of Aesthetics and Art Criticism**. Blackwell Publishing on behalf of The American Society for Aesthetics, v. 57, n. 2, p. 145-160, 1999. Disponível em: <<https://www.jstor.org/stable/432309>>. Acesso em: 11 fev. 2019.

CARROLL, Noel, The nature of horror. **The Journal of Aesthetics and Art Criticism**. Blackwell Publishing on behalf of The American Society for Aesthetics, v. 46, n. 1, p. 51-59, 1987. Disponível em: <<https://www.jstor.org/stable/431308>>. Acesso em: 11 fev. 2019.

CASTELLANO, Mayka. “Quem já riu de um filme de terror?”: distinção e sociabilidade no consumo de cultura trash. **Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação**. XXXIII Congresso de Ciências da Comunicação da Região Sudeste, Caxias do Sul, RS, 2010. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2010/resumos/R5-1663-1.pdf>>. Acesso em: 21 jan. 2020.

CERTEAU, Michel de. **A invenção do cotidiano: 1. Artes de fazer**. Rio de Janeiro: Vozes, 2014.

CHAUÍ, Marilena. **Iniciação à filosofia: ensino médio**. São Paulo: Ática, 2014.

CHAUÍ, Marilena. **Simulacro e poder: uma análise da mídia**. São Paulo: Editora Fundação Perseu Abramo, 2006.

CHOMSKY, Noam. **Syntactic structures**. The Hague: Mouton. 1957.

DEBORD, Guy. **A sociedade do espetáculo**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2017.

DELEUZE, Gilles. **Cinema 1: a imagem-movimento**. São Paulo: Editora 34, 2018.

DELEUZE, Gilles. **Lógica do sentido**. São Paulo: Perspectiva, 2015.

DERRIDA, Jacques, **Of grammatology**. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1976.

DESIGN kitsch: quando a cultura se tornou consumo. TNB. Disponível em: <<https://blog.tnb.studio/design-kitsch-quando-a-cultura-se-tornou-consumo/>>. Acesso em: 08 fev. 2019.

DESERTI, Alessandro. **Metaprogetto: riflessioni teoriche ed esperienze didattiche**. Milano: Poli.design, 2003.

DESMET, Pieter M. A. A multilayered model of product emotions. **The Design Journal**, v. 6, i. 2, p. 4-13, 2003. Disponível em: <[https://www.researchgate.net/profile/Pieter\\_Desmet2/publication/228786196\\_A\\_Multilayered](https://www.researchgate.net/profile/Pieter_Desmet2/publication/228786196_A_Multilayered)>

d\_Model\_of\_Product\_Emotions/links/0deec535b6979b10b9000000/A-Multilayered-Model-of-Product-Emotions.pdf>. Acesso em: 21 jan. 2021.

DESMET, Pieter M. A. **Designing emotions**. Delft: Delft University of Technology, 2002. Disponível em: <<https://studiolab.ide.tudelft.nl/studiolab/desmet/files/2011/09/thesis-designingemotions.pdf>>. Acessado em: 21 jan. 2021.

DESMET, Pieter M. A. Measuring emotions: development and application of an instrument to measure emotional responses to products. In: BLYTHE, Mark A. et al. **Funology: from usability to enjoyment**. Dordrecht: Kluwer Academic Publishers, 2004, p. 111-124.

DIDONÉ, Fabiana M. Caricatura e sátira no desterro do século XIX: O periódico crítico matraca. **VIII EHA**. São Paulo: Unicamp, p. 152-162, 2012. Disponível em: <<http://www.unicamp.br/chaa/eha/atas/2012/Fabiana%20Machado.pdf>>. Acesso em: 27 fev. 2021.

DURAND, Gilbert. **As estruturas antropológicas do imaginário: introdução à arquetipologia geral**. São Paulo: Martins Fontes, 2012.

DYNEL, Marta (Ed.). **The pragmatics of humour across discourse domains**. Amsterdam & Philadelphia: John Benjamins, 2011.

ECO, Umberto. **Interpretação e superinterpretação**. 3º ed. São Paulo. WMF Martins Fontes, 2012.

ECO, Umberto. **Tratado geral da semiótica**. São Paulo: Perspectiva, 2014.

FARACO, Carlos A. **Linguística histórica: uma introdução ao estudo da história das línguas**. São Paulo: Parábola Editorial, 2006.

FELTES, Heloisa P. de M. (Org.). **Produção de sentido: estudos transdisciplinares**. São Paulo: Annablume; Porto Alegre; Nova Prata; Caxias do Sul: educs, 2003.

FIGUEIREDO, Arizangela O. O estranho humor n'a piada mortal: ou o dia em que o Coringa fez o Batman rir. **Revista Diálogos**. Revista de Estudos Culturais e da Contemporaneidade da UPE/Faceteg, Garanhuns, n. 7, p. 05-19, 2012. Disponível em: <[http://www.orfeuspam.com.br/Periodicos\\_JL/Dialogos/Dialogos\\_7/1\\_Arizangela\\_Piada\\_Mortal\\_Batman.pdf](http://www.orfeuspam.com.br/Periodicos_JL/Dialogos/Dialogos_7/1_Arizangela_Piada_Mortal_Batman.pdf)>. Acesso em: 10 fev. 2019.

FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado: por uma filosofia da comunicação**. São Paul: Cosac Naif, 2007.

FORTY, Adrian. **Objetos de desejo: design e sociedade desde 1750**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

FOUCAULT, Michel. **As palavras e as coisas: uma arqueologia das ciências humanas**. São Paulo: Martins Fontes, 2016.

FOUCAULT, Michel. **A arqueologia do saber**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2019.

FOUCAULT, Michel. **Microfísica do poder**. Rio de Janeiro/São Paulo: Paz e Terra, 2019.

- FREUD, Sigmund. **Compêndio da psicanálise**. Porto Alegre: L&PM, 2017.
- FREUD, Sigmund. **O mal-estar na cultura**. Porto Alegre: L&PM, 2015.
- FREUD, Sigmund. **Totem e tabu: algumas concordâncias entre a vida psíquica dos homens primitivos e a dos neuróticos**. São Paulo: Penguin Classics Companhia das Letras, 2013.
- GEERTZ, Clifford. **A interpretação das culturas**. Rio de Janeiro: LTC, 2017.
- GENETTE, Gérard. **Discurso da narrativa**. Lisboa: Veja, 1976.
- GOFFMAN, Erving. **Estigma: notas sobre a manipulação da identidade deteriorada**. Rio de Janeiro: Zahar, 2004.
- GOFFMAN, Erving. **Manicômios, prisões e conventos**. São Paulo: Perspectiva, 1961.
- GREIMAS, A. J. **Semiótica e ciências sociais**. São Paulo: Cultrix, 1981.
- GRUNER, Charles R. **The game of humor: a comprehensive theory of why we laugh**. London: Transaction Publishers, 1997.
- HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Rio de Janeiro: Lamparina, 2015.
- HARVEY, David. **Condição pós-moderna**. São Paulo: Edições Loyola, 2013.
- HASSENZAHN, Marc. The thing and I: understanding the relationship between user and product. In: BLYTHE, Mark A. et al. **Funology: from usability to enjoyment**. Dordrecht: Kluwer Academic Publishers, 2004, p. 31-42.
- HJELMSLEV, L. **Prolegômenos a uma teoria da linguagem**. São Paulo: Perspectiva, 2006.
- HUSSERL, Edmund. **Logical investigations: volume 1**. New York: Routledge, 2001.
- HYMES, Dell. (ed.), **Language in culture and society: a reader in linguistics and anthropology**. New York: Harper & Row, 1964.
- IMDB. Disponível em: <<https://www.imdb.com/title/tt0094862/>>. Acesso em: 13 jan. 2020.
- JAKOBSON, Roman. **Linguística e comunicação**. São Paulo: Cultrix, 2003.
- JAKOBSON, Roman. **Linguística, poética, cinema**. São Paulo: Editora Perspectiva, 1970.
- JASON Voorhees. Fandom. Disponível em: <[https://fridaythe13th.fandom.com/wiki/Jason\\_Voorhees](https://fridaythe13th.fandom.com/wiki/Jason_Voorhees)>. Acesso em: 16 jan. 2020.
- JORDAN, Patrick W. Foreword. In: BLYTHE, Mark A. et al. **Funology: from usability to enjoyment**. Dordrecht: Kluwer Academic Publishers, 2004, p. xi.
- JUNG, Carl G. **Memórias, sonhos, reflexões**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2016.

JUNG, Carl G. **O livro vermelho**: liber novus: edição sem ilustrações. Petrópolis, RJ: Vozes, 2015.

KAYSER, Wolfgang. **Lo grotesco**: su configuración en pintura y literatura. Universidad de California: Nova, 1964.

KIRKLAND, Lori. **Using neuroscience to inform your UX strategy and design**. UX Matters, 09 de julho de 2012. Disponível em: <<https://www.uxmatters.com/mt/archives/2012/07/using-neuroscience-to-inform-your-ux-strategy-and-design.php#top>>. Acesso em: 13 fev. 2019.

KRESS, Gunther. **Multimodality**: a social semiotic approach to contemporary communication. New York: Routledge, 2010.

KRESS, G.; VAN LEEUWEN, T. **Reading images**: the grammar of visual design. London: Routledge, 1996.

LABOV, William. **Sociolinguistic patterns**. Philadelphia: University of Pennsylvania Press, 1972.

LACAN, Jacques. **Escritos**. São Paulo: Perspectiva, 2014.

LACAN, Jacques. **O seminário**: livro 1: os escritos técnicos de Freud. 3. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1986.

LEACH, Edmund R. **As idéias de Lévi-Strauss**. São Paulo: Cultrix, 1970.

LEACH, Edmund R. **Repensando a antropologia**. São Paulo: Perspectiva, 2006.

LÉVI-STRAUSS, Claude. **Antropologia estrutural**. Paris: Librairie Plon, 1958.

LIPOVETSKY, Gilles. **O império do efêmero**: a moda e seu destino nas sociedades modernas. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

LIPOVETSKY, Gilles. **O luxo eterno**: a idade do sagrado ao tempo ds marcas. São Paulo: Companhia das Letras, 2005.

LOCKE, John. **An essay concerning humane understanding**. London: Printed by Eliz. Holt, for Thomas Basset, 1690.

LOWE, E. J. **The four-category ontology**: a metaphysical foundation for natural science. New York, NY: Oxford University Press, 2007.

MANUEL, Marisa. Horror-comedy: the chaotic spectrum and cinematic synthesis. **Oglethorpe Journal of Undergraduate Research**. v. 2, p. 1-49, 2013. Disponível em: <<https://digitalcommons.kennesaw.edu/ojur/vol2/iss2/1/>>. Acesso em: 21 jan. 2020.

MANZINI, Ezio. **Design**: quando todos fazem design: uma introdução ao design para a inovação social. São Leopoldo: Ed. UNISINOS, 2017.

MARCUSCHI, L. A. Atividades de referenciação, inferenciação e categorização na produção de sentido. In: FELTES, H. P. de M. (Org.). **Produção de sentido**: estudos transdisciplinares.

Caxias do Sul: Educus, 2003. p. 239-261.

MAURO, R.; KUBOVY, M. Caricature and face recognition. **Memory & Cognition**, v. 20, n. 4, p. 433-440, 1992. Disponível em:

<<https://pdfs.semanticscholar.org/3786/ff7efb3ca3800c08cf414bc8f28d37a908a7.pdf>>.

Acesso em: 27 fev. 2021.

MERLEAU-PONTY, Maurice. **Phenomenology of perception**. New York: Routledge Classics, 2005.

METZ, Christian. **A significação no cinema**. São Paulo: Perspectiva, 2014.

METZ, Christian. **O significante imaginário: psicanálise e cinema**. Lisboa: Livros Horizonte, 1980.

MEZCO. Disponível em: <<https://www.mezcotoyz.com/>>. Acesso em: 10 jan. 2020

MILLER, Daniel. **Trecos, troços e coisas: estudos antropológicos sobre a cultura material**. Rio de Janeiro: Zahar, 2013.

MILLER, G. A.; MCKEAN, K. A chronometric study of some relations between sentences. **The Quarterly Journal of Experimental Psychology**, 16(4), 1964, p. 297–308. Disponível em: <<https://psycnet.apa.org/record/1965-07658-001>>. Acesso em: 29 set. 2020.

MINSKY, Marvin. **Society of mind**. New York: Touchstone Book, 1986.

MUNARI, Bruno. **Das coisas nascem coisas**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

NICOLAOU, Elena. **Can IT die?** a deep dive into Pennywise’s powers and weaknesses. Refinery29, 2019. Disponível em: <<https://www.refinery29.com/en-us/2019/09/8353548/it-2-pennywise-powers-abilities-red-balloons>>. Acesso em: 13 jan. 2020.

NORMAN, Donald A. **Design emocional: porque adoramos (ou detestamos) os objetos do dia-a-dia**. Rio de Janeiro: Rocco, 2008.

NORMAN, Donald A. Designing emotions: Pieter Desmet. **The Design Journal**, v. 6, i. 2, p. 60-62, 2011. Disponível em:

<<https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.2752/146069203789355444>>. Acesso em: 21 jan. 2021.

OLSON, Erick D. **The horror of humor: tension, dehumanization, and related observations**. Minnesota: Gustavus Adolphus College Senior, 2007.

OVERBEEKE, Kees; et al. Let’s make things engaging. In: BLYTHE, Mark A. et al. **Funology: from usability to enjoyment**. Dordrecht: Kluwer Academic Publishers, 2004, p. 7-18.

OXFORD advanced learner’s dictionary. Oxford: Oxford University Press, 1999.

OXFORD living dictionaries online. Disponível em: <<https://en.oxforddictionaries.com/>>. Acesso em: 26 mar. 2020.

PAVEL, Thomas. **A miragem lingüística**: ensaios sobre a modernização intelectual. Campinas, SP: Pontes, 1990.

PEIRCE, Charles S. **Semiótica**. São Paulo: Perspectiva, 2017.

PIETROFORTE, A. V. **Semiótica visual**: os percursos do olhar. São Paulo: Contexto, 2004.

PLATÃO. **A república**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2011.

POE, Edgar A. **O corvo**. São Paulo: Companhia das Letras, 2019.

PROHÁSZKOVÁ, Viktória. The genre of horror. **American International Journal of Contemporary Research**. v. 2, n. 4, p. 132-142, 2012. Disponível em: <[http://www.aijcr-net.com/journals/Vol\\_2\\_No\\_4\\_April\\_2012/16.pdf](http://www.aijcr-net.com/journals/Vol_2_No_4_April_2012/16.pdf)>. Acesso em: 07 jan. 2020.

RASKIN, Victor. Semantic mechanism of humor. **Berkley Linguistic Society**, p. 325-335, 1979. Disponível em: <<http://journals.linguisticsociety.org/proceedings/index.php/BLS/article/download/2164/1934>>. Acesso em: 27 fev. 2021.

RINCÓN, Maria L. **O que você sabe sobre Pazuzu, o demônio aterrorizante de “O Exorcista”**. Megacurioso, 2017. Disponível em: <<https://www.megacurioso.com.br/misterios/104200-o-que-voce-sabe-sobre-pazuzu-o-demonio-aterrozante-de-o-exorcista.htm>>. Acesso em: 15 jan. 2020.

RODRIGUES, Filipe. **“Coringa” e a perturbadora transição da melancolia para o caos: maior vilão dos quadrinhos, Coringa ganhou um filme triste, pesado, mas excelente. Tenho Mais Discos Que Amigos**, 2019. Disponível em: <<http://www.tenhoaisdiscosqueamigos.com/2019/10/05/coringa-e-perturbadora-transicao-da-melancolia-para-o-caos/>>. Acesso em: 20 fev. 2020.

ROUSSEAU, Jean-Jacques. **Do contrato social**: princípios de direito político. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2011.

SANTANA, Ana L. **Fanzine**. Info Escola. Disponível em: <<https://www.infoescola.com/curiosidades/fanzine/>>. Acesso em: 02 jan. 2020.

SANTOS, Fabiano R. da S. **Lira dissonante**: considerações sobre aspectos do grotesco na poesia de Bernardo Guimarães e Cruz e Souza. São Paulo: Editora UNESP; São Paulo: Cultura Acadêmica, 2009.

SAUSSURE, Ferdinand de. **Curso de linguística geral**. Tradução de Antônio Chelani, José Paulo Paes e Izidoro Bilkstein. São Paulo: Cultrix, 2006.

SCALETISKY, Celso C. (Org.). **Design estratégico em ação**. São Leopoldo: Ed. UNISINOS, 2016.

SLIMER. Fandom. Disponível em: <<https://ghostbusters.fandom.com/wiki/Slimer>>. Acesso em: 17 jan. 2020.

SODRÉ, Muniz; PAIVA, Raquel. **O império do grotesco**. Rio de Janeiro: Mauad, 2002.

SUDJIC, Deyan. **A linguagem das coisas**. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2010.

THE CROW. Comicvine. Disponível em: <<https://comicvine.gamespot.com/the-crow/4005-42251/>>. Acesso em: 16 jan. 2020.

TODOROV, T. **As estruturas narrativas**. São Paulo: Perspectiva, 1979.

TODOROV, Tzvetan; GENETTE, Gérard. **The fantastic: a structural approach to a literary genre**. New York: Cornell University Press, 1975.

TODOROV, Tzvetan. **Introdução à literatura fantástica**. São Paulo: Perspectiva, 1981.

TRASH por definição. DLP. Disponível em: <<http://td1p.com/trash-por-definicao/>>. Acesso em: 10 jan. 2020.

TURNER, Victor. **The anthropology of performance**. New York: PAJ Publications, 1987.

VANDAELE, Jeroen. Humor in translation. In: GAMBIER, Yves; VAN DOORSLAER, Luc (Eds.). **Handbook of translation studies**. v. 1. Amsterdam & Philadelphia: John Benjamins, 1996. p. 147-52.

VANOYE, Francis. **Usos da linguagem: problemas e técnicas na produção oral e escrita**. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1983.

WITTGENSTEIN, Ludwig. **Philosophical investigations**. 2. ed. Oxford: Basil Blackwell Ltd, 1958.

WRIGHT, Peter; MCCARTHY, John; MEEKISON, Lisa. Making sense of experience. In: BLYTHE, Mark A. et al. **Funology: from usability to enjoyment**. Dordrecht: Kluwer Academic Publishers, 2004, p. 43-54.

WRIGHT, Thomas. **A history of caricature and grotesque in literature and art**. London: Chatto and Windus, 1875. Disponível em: <<https://www.gutenberg.org/files/44566/44566-h/44566-h.htm>>. Acesso em: 27 fev. 2021.

ZIZEK, Slavoj. **Interrogando o real**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2017.

ZUMTHOR, Paul. **Performance, recepção, leitura**. São Paulo: Cosac Naify, 2012.

## REFERÊNCIAS FÍLMICAS

A FAMÍLIA Addams. Título original: *The Addams Family*. Direção: Barry Sonnenfeld. Produção: Scott Rudin. Roteiro: Charles Addams. Elenco: Anjelica Huston, Christopher Lloyd, Raul Julia, dentre outros. Música: Marc Shaiman. Produtora: Orion Pictures. Cinematografia: Owen Roizman. Edição: Dede Allen. Distribuidora: Paramount Pictures. Duração: 99 minutos. Classificação: livre. Gênero: humor negro. País de Origem: Estados Unidos da América. 1991.

A HORA do pesadelo. Título original: *A Nightmare on Elm Street*. Direção: Wes Craven. Produção: Robert Shaye. Roteiro: Wes Craven. Elenco: Heather Langenkamp, Johnny Depp, Robert Englund, dentre outros. Música: Charles Bernstein. Produtora: New Line Cinema. Cinematografia: Jacques Haitkin. Edição: Patrick McMahon. Distribuidora: New Line Cinema. Duração: 91 minutos. Classificação: 16 anos de idade. Gênero: terror. País de Origem: Estados Unidos da América. 1984.

BRINQUEDO assassino. Título original: *Child's Play*. Direção: Tom Holland. Produção: David Kirschner. Roteiro: Don Mancini, John Lafia, Tom Holland. Elenco: Alex Vincent, Brad Dourif, Jennifer Tilly, dentre outros. Música: Joe Renzetti. Produtora: United Artists. Cinematografia: Bill Butler. Edição: Edward Warschilka, Roy E. Peterson. Distribuidora: MGM/UA Communications Co. Duração: 87 minutos. Classificação: 16 anos de idade. Gênero: terror, suspense. País de Origem: Estados Unidos da América. 1988.

DESPERTAR dos mortos. Título original: *Dawn of the Dead*. Direção: George A. Romero. Produção: Richard P. Rubinstein. Roteiro: George A. Romero. Elenco: David Emge, Ken Foree, Scott H. Reiniger, dentre outros. Música: The Goblins. Produtora: Laurel Group Inc. Cinematografia: Michael Gornick. Edição: George A. Romero. Distribuidora: United Film Distribution Company. Duração: 127 minutos. Classificação: 18 anos de idade. Gênero: terror, suspense. País de Origem: Estados Unidos da América. 1978.

HALLOWEEN: a noite do terror. Título original: *Halloween*. Direção: John Carpenter. Produção: Debra Hill. Roteiro: John Carpenter, Debra Hill. Elenco: Donald Pleasence, Jamie Lee Curtis, Tony Moran, dentre outros. Música: John Carpenter. Produtora: Compass International Pictures. Cinematografia: Dean Cundey. Edição: Tommy Wallace, Charles Bornstein. Distribuidora: Compass International Pictures. Duração: 91 minutos. Classificação: 16 anos de idade. Gênero: suspense, terror. País de Origem: Estados Unidos da América. 1978.

HELLRAISER: renascido do inferno. Título original: *Hellraiser*. Direção: Clive Barker. Produção: Clive Barker. Roteiro: Clive Barker. Elenco: Andrew Robinson, Ashley Laurence, Clare Higgins, dentre outros. Música: Christopher Young. Produtora: Cinemarque Entertainment BV. Cinematografia: Robin Vidgeon. Edição: Richard Marden, Tony Randel. Distribuidora: Entertainment Film Distributors. Duração: 94 minutos. Classificação: 18 anos de idade. Gênero: suspense, terror. País de Origem: Estados Unidos da América. 1987.

IT: uma obra prima do medo. Título original: IT. Direção: Tommy Lee Wallace. Produção: Tommy Lee Wallace. Roteiro: Lawrence D. Cohen, Tommy Lee Wallace, Stephen King. Elenco: Annette O'Toole, Richard Thomas, Tim Curry, dentre outros. Música: Clancy's Sound Vibrations. Produtora: Green/Epstein Productions. Cinematografia: Green/Epstein Productions. Edição: Fantasy II Film Effects. Distribuidora: American Broadcasting Company (ABC). Duração: 192 minutos. Classificação: 16 anos de idade. Gênero: terror. País de Origem: Estados Unidos da América. 1990.

MINIMALISM: a documentary about the important things. Direção: Matt D'Avella. Produção: Joshua Fields Millburn, Ryan Nicodemus e Matt D'Avella. The Minimalists; Catalyst Films; Asymmetrical Press; Spyr Branding, Design & Publishing, 2016. Disponível em: <<https://minimalismfilm.com/watch/>>. Acesso em: 11 fev. 2019.

O CORVO. Título original: The Crow. Direção: Alex Proyas. Produção: David J. Schow. Roteiro: David J. Schow, John Shirley. Elenco: Brandon Lee, Michael Wincott, Rochelle Davis, dentre outros. Música: Graeme Revell. Produtora: Dream Quest Imagens. Cinematografia: Simon Murton. Edição: Ultimate Effects. Distribuidora: Miramax Films. Duração: 102 minutos. Classificação: 16 anos de idade. Gênero: terror. País de Origem: Estados Unidos da América. 1994.

O EXORCISTA. Título original: The Exorcist. Direção: William Friedkin. Produção: William Peter Blatty. Roteiro: William Peter Blatty. Elenco: Ellen Burstyn, Linda Blair, Max von Sydow, dentre outros. Música: Mike Oldfield, Jack Nitzsche. Produtora: Warner Bros. Cinematografia: Owen Roizman, Billy Williams. Edição: Evan A. Lottman, Norman Gay. Distribuidora: Warner Bros. Duração: 132 minutos. Classificação: 14 anos de idade. Gênero: terror. País de Origem: Estados Unidos da América. 1973.

O ILUMINADO. Título original: The Shining. Direção: Stanley Kubrick. Produção: Stanley Kubrick. Roteiro: Stanley Kubrick. Elenco: Danny Lloyd, Jack Nicholson, Shelley Duvall, dentre outros. Música: Wendy Carlos, Rachel Elkind. Produtora: Peregrine Productions Producers Circle. Cinematografia: John Alcott. Edição: Ray Lovejoy. Distribuidora: Warner Bros. Duração: 144 minutos. Classificação: 14 anos de idade. Gênero: drama, terror. País de Origem: Estados Unidos da América. 1980.

OS CAÇA-FANTASMAS. Título original: Ghostbusters. Direção: Ivan Reitman. Produção: Ivan Reitman. Roteiro: Dan Aykroyd, Harold Ramis. Elenco: Bill Murray, Dan Aykroyd, Sigourney Weaver, dentre outros. Música: Elmer Bernstein. Produtora: Columbia Pictures. Cinematografia: László Kovács. Edição: Sheldon Kahn, David Blewitt. Distribuidora: Columbia Pictures. Duração: 107 minutos. Classificação: livre. Gênero: ação, comédia, fantasia. País de Origem: Estados Unidos da América. 1984.

OS FANTASMAS se divertem. Título original: Beetlejuice. Direção: Tim Burton. Produção: Michael Bender, Richard Hashimoto. Roteiro: Michael McDowell, Larry Wilson, Warren Skaaren. Elenco: Alec Baldwin, Geena Davis, Michael Keaton, dentre outros. Música: Danny Elfman. Produtora: The Geffen Film Company. Cinematografia: Thomas E. Ackerman. Edição: Jane Kurson. Distribuidora: Warner Bros. Duração: 92 minutos. Classificação: livre. Gênero: comédia, fantasia e terror. País de Origem: Estados Unidos da América. 1988.

SEXTA-FEIRA 13. Título original: Friday the 13th. Direção: Sean S. Cunningham. Produção: Sean S. Cunningham. Roteiro: Victor Miller. Elenco: Adrienne King, Betsy Palmer, Jeannine Taylor, dentre outros. Música: Harry Manfredini. Produtora: Paramount Pictures. Cinematografia: Barry Abrams. Edição: Bill Freda. Distribuidora: Paramount Pictures, Warner Bros. Duração: 95 minutos. Classificação: 18 anos de idade. Gênero: terror. País de Origem: Estados Unidos da América. 1980.

UMA noite alucinante: a morte do demônio. Título original: The Evil Dead. Direção: Sam Raimi. Produção: Robert Tapert. Roteiro: Sam Raimi. Elenco: Bruce Campbell, Ellen Sandweiss, Richard DeManincor, dentre outros. Música: Joseph LoDuca. Produtora: Renaissance Pictures. Cinematografia: Tim Philo. Edição: Edna Ruth Paul. Distribuidora: New Line Cinema. Duração: 85 minutos. Classificação: 18 anos de idade. Gênero: terror. País de Origem: Estados Unidos da América. 1981.