

O GROTESCO NA ERA VIRTUAL: NAVEGANDO NA WEB COM O BARQUEIRO DA MORTE

Darlan Roberto dos Santos

Professor e jornalista, pós-doutor em Letras, na Área de Concentração Literaturas de Língua Portuguesa. Pesquisador do CNPq, membro do grupo de pesquisa “Literatura Comparada e polis: rotas alternativas”. Doutor em Literatura Comparada (Linha de pesquisa: Literatura, História e Memória Cultural) pela UFMG; possui graduação em Comunicação Social, habilitação Jornalismo, pela Universidade Federal de Juiz de Fora (1998) e mestrado em Letras (Teoria da Literatura) pela Universidade Federal de Juiz de Fora (2006).

Resumo

Em *A divina comédia*, de Dante Alighieri, Flégias é o barqueiro, responsável por fazer a travessia das almas no inferno, pelo rio Estige. Gil Vicente, em sua “trilogia das barcas”, também evoca o soturno comandante, responsável pela navegação derradeira. Atualmente, o vocábulo “navegar” adquire nova acepção, referindo-se ao acesso à Internet. Neste sentido, pretende-se desenvolver a metáfora do barqueiro da morte que conduz a navegação virtual, em nossos dias, ao investigarmos a fetichização dos crimes, das aberrações e do insólito, na *Web*, relacionando-a, em linhas gerais, ao grotesco.

Palavras-chave: Internet; Fetiche; Cultura Contemporânea; Insólito; Grotesco

Abstract

In *The Divine Comedy*, written by Dante Alighieri, Flegias is the boatman, responsible for the crossing of souls in Hell, the river Styx. Gil Vicente in his “trilogy of the boats,” also evokes the grim commander, responsible for the ultimate navigation. Currently, the word “navigate” acquires new meaning, referring to the internet. In this sense, we intend to develop the metaphor of the ferryman of death that leads to virtual navigation, today, to investigate the fetishization of crimes, aberrations and unusual, Web, relating it, in general, to the grotesque.

Keywords: Internet; Fetish; Contemporary Culture; Unusual; Grotesque

Resumen

Em su *La Divina Comedia*, Dante Alighieri nos disse de Flegias, el barquero, responsable de la travesía de las almas en el Infierno, el río Styx. Gil Vicente en su “trilogía de los barcos”, evoca también el comandante sombrío, responsable de la navegación final. Actualmente, la palabra “navegar” adquiere un nuevo significado, en referencia a la internet. En este sentido, tenemos la intención de desarrollar la metáfora del barquero de la muerte que conduce a la navegación virtual, hoy en día, para investigar la fetichización de los crímenes, aberraciones y inusual, Web, relacionada, en general, a lo grotesco.

Palabras clave: Internet; Fetiche; Cultura Contemporánea; Inusual; Grotesco

1. “Nada do que é humano me é estranho”

“Dizemos que a natureza é bela. Mas esse julgamento estético, que nem todos os povos têm partilhado, é outra forma de defesa, desgraçadamente inadequada para abranger a totalidade da natureza. O que é bonito na natureza se limita à fina película do globo sobre o qual nos amontoamos. É só arranhar essa película, que surgirá a feiura daimônica da natureza.”(PAGLIA, 1992, p. 17).

Em *A divina comédia*, de Dante Alighieri, Flégias é o barqueiro, responsável por fazer a travessia das almas no inferno, pelo rio Estige. Caronte, o barqueiro, também se faz presente na mitologia grega, na qual seria responsável pela passagem dos mortos sobre as águas profundas, mediante o pagamento de moedas. Gil Vicente, em sua “trilogia das barcas”, também evoca o soturno comandante, responsável pela navegação derradeira.

Atualmente, o vocábulo “navegar” adquire nova acepção, referindo-se ao acesso à Internet. Neste sentido, iniciamos o presente trabalho a partir de uma metáfora: a do barqueiro da morte que conduz a navegação virtual, em nossos dias, ao investigarmos a fetichização dos crimes, das aberrações e do insólito, na *Web*.

Tomamos o vocábulo *fetichê* a partir de seu sentido original (do latim *facere*; ato de fazer ou construir), que designa uma fabricação, um artefato, um trabalho de aparência e de signos. No século XV, mercadores e colonos portugueses referiam-se à veneração africana por amuletos e entidades religiosas como um “fetichê”. O fetichismo, portanto, seria o ato de adorar um fetichê.

Isto se dá, contemporaneamente, através da veiculação de imagens relacionadas a acidentes, tragédias e absurdos na rede mundial de computadores. Tal fenômeno, em nosso entendimento, configura-se como mórbida tendência da cultura urbana, difundida na Internet – inclusive, em uma de suas searas mais obscuras, a chamada “*deep Web*”.

Trata-se de uma espécie de “submundo da Internet”, cujo acesso se dá graças ao uso de softwares específicos (como o navegador “Tor”). Em torno desse espaço restrito, há uma série de cogitações e informações que trafegam, indiscriminadamente, com assuntos relacionados a crimes, violência, deformidades, ocultismo e morbidez. Tal cogitação permite que façamos nova inferência, mobilizando mais uma metáfora: antes de Copérnico, acreditava-se que a Terra era plana. Quando se chegasse ao fim do oceano, haveria um abismo e quem caísse ali estaria fadado a ser devorado pelos mais diversos tipos de monstros. Obviamente ninguém (ou quase ninguém) atrevia-se a chegar até o abismo, temendo encontrar os monstros. Era mais conveniente nunca conhecê-los.

Mas, na contemporaneidade, muitos são os que se sentem atraídos pelo “abismo” da “*deep Web*” e também por conteúdos que “transbordam”, chegando até a Internet “convencional”, ao alcance de qualquer internauta. Dizendo de outra forma, a espetacularização de determinados fatos, marcados pela tragédia ou por elementos paradoxais, atualmente não estão circunscritos apenas ao “território restrito”. Os tais monstros, que, metaforicamente, ocupavam o abismo *preco-berniiano*, hoje emergem por conta dos próprios mecanismos de ação da Internet, que incluem a fluidez, a incontinência de conteúdos, que se ramificam, como um arranjo rizomático, ramificando-se rapidamente por redes sociais, fóruns, sites, blogs e outros espaços virtuais.

Um exemplo dessa dimensão da rede mundial de computadores envolve um crime, ocorrido em 2003, na Alemanha, e que foi notícia no mundo todo. Um canibal confessou em um tribunal ter matado e comido uma pessoa, a pedido da própria vítima. O “canibal de Rotenburg”, como ficou conhecido, diz ter conhecido a vítima e combinado como tudo seria feito através da Internet. Uma investigação da polícia levou a uma rede de fóruns de canibalismo escondidos na “*deep Net*”. “*Cannibal Cafe*”, “*Guy Cannibals*” e “*Torturenet*” eram páginas usadas pelos canibais para marcar encontros e selecionar vítimas para a prática de canibalismo.

Armin Meiwes foi condenado em janeiro de 2004 a oito anos e meio de prisão, por homicídio, pelo Tribunal Provincial de Kassel, após confessar ter matado o berlinense Bernd Jürgen Brandes, de 43 anos, que viajou de Berlim à pequena localidade de Rotenburg an der Fulda para deixar-se matar e ser devorado. O antropófago, de 44 anos, não pode ser julgado por canibalismo, já que a prática não está tipificada como delito na Alemanha.

Afora a questão “criminal”, o fato é que assuntos como esse – e de toda ordem do bizarro, do incompreensível e do insólito –, cada vez mais, atraem atenções e mobilizam internautas, instaurando uma verdadeira “estética do grotesco” na *Web*. Segundo Bakhtin (1999), o termo *grotesco* – surgido no século XVI, quando se descobriram, através de escavações, pinturas ornamentais em regiões da Itália – vem do italiano *La Grottesca* ou *Grottesco*, derivados de *grotta* (gruta). Primeiramente usada para designar aquele tipo de arte ornamental, a palavra *grotesco* ganharia definições mais amplas.

O teórico Muniz Sodré analisa o grotesco à luz da cultura de massa, ao relacioná-lo ao exotismo, ao inusitado, tão próprios da espetacularização de nossos tempos, que, a cada novo modismo, nos surpreende pela falta de limites diante da superexposição e da curiosidade que imperam na contemporaneidade:

“O grotesco é uma aberração de estrutura ou de contexto [...] o miserável, o estropiado, são grotescos em face da sofisticação da sociedade de consumo, especialmente quando são apresentados em forma de espetáculo. A “estranheza” que caracteriza o grotesco coloca-o perto do cômico ou do caricatural, mas também do Kitsch. [...] o grotesco é um mundo distanciado, daí a sua afinação com o estranho e o exótico.” (SODRÉ, 1992, p. 39).

Kayser (1986), por sua vez, assinala que o grotesco seria a estrutura de um mundo alheio, em que se transforma o familiar em algo estranho, absurdo e sinistro, causando horror. Um mundo inseguro e impossível de ser habitado, em que viver é angustiante. O responsável pelo estranhamento é o abismo, pelo qual a moral é destroçada. Encara-se o obscuro e sinistro falando do inconcebível.

As considerações de Kayser vão ao encontro do que vislumbramos, ao analisar essa vertente da Internet, que se descortina em nossos dias. Um “universo paralelo”, no qual a atração pelo estranho talvez revele esse “abismo” entre o mundo real e a virtualidade, configurada pela rede mundial de computadores. O interdito, o tabu, encontram, assim, um espaço, um “campo fértil”, em que tais pulsões poderiam desenvolver-se. Não se tratam – reiteramos – apenas de crimes e atos insólitos. Até mesmo a veiculação de imagens bizarras e de “lendas urbanas” encaixam-se nessa “estética do grotesco”, potencializada na *Web*. É possível encontrar, com poucos cliques, imagens e fotografias inerentes aos mais diversos fatos – reais, fictícios ou envolvidos em uma aura de mistério –, cujo teor vai do macabro ao cômico, passando pelo bizarro e o inacreditável¹.

Retomando Kayser (1986), acrescentamos que, fazem parte do mundo grotesco, o manequim, as bonecas, as marionetes, os corpos enrijecidos, as máscaras e as deformidades – ou seja: tudo o que escapa à simetria, ao convencional, ao corriqueiro.

Ilustração: O olhar que fulmina o outro



Legenda: Boneca humana e garoto sequestrado – Imagens atribuídas aos “habitantes” da Deep Web Fonte: <http://youpix.virgula.uol.com.br/comportamento/um-passeio-pela-deep-web-o-lugar-mais-assustador-da-internet/>. Acesso em: 19 set. 2014

Geralmente, o elemento mecânico cria vida e o elemento humano a perde. Como nos lembra Antônio Vargas Sant’Anna (et.al.).

“A criação de imagens de seres disformes ou monstruosos é tão antiga quanto de seres idealizados em sua beleza. Não é, portanto, motivo de surpresa a capacidade humana para gerar imagens antagônicas, mas a diversificação dos meios de comunicação e a ampliação de seu alcance bem como de sua velocidade no mundo contemporâneo naturalmente ampliam a capacidade da veiculação de imagens paradoxais.” (SANT’ANNA, 2009).

Portanto, o que a Internet propicia, de fato, é canalização de uma estética que é o reverso da beleza. Assim, neste mundo virtual e, aparentemente, “seguro”, o paradoxo é explorado pelos “navegantes” – talvez, levados pela crença de que, na Web, não existam os mesmos riscos e o mesmo poder amedrontador que na vida “real”.

Quanto às “lendas urbanas”, também mencionadas quanto à proliferação do grotesco na Net, cabe ressaltar que estas, normalmente, fazem parte de uma discussão contínua e estão constantemente sujeitas a contribuições, correções, comentários e objeções de outros participantes. Assim assinala Ellis: “Diferentemente dos contos, que em geral são separados de uma conversação normal e ouvidos sem interrupções, as lendas devem ser vistas como parte de um evento comunitário, em que o papel do público é tão importante quanto o dos narradores”. (ELLIS, 2001, p. 10) Ou seja: tais narrativas encaixam-se perfeitamente nos preceitos da Internet, na qual, através de fóruns de discussão e sites que permitem a interatividade, usuários “expandem” textos, complementam informações, agregam fatos, alimentam mitos, no grande trânsito de imagens, simulacros, relatos e ficcionalizações que é a Internet, no que tange a uma de suas principais funcionalidades: o contato (ainda que virtual) das pessoas. Enfim, o ato de se contar histórias divertidas, inusitadas e/ou macabras já não ocorre mais em torno de uma fogueira, mas diante de uma tela de computador.

2. Considerações finais

Ao discorrer sobre o grotesco, Bakhtin ressalta alguns fatores que, a seu ver, são-lhe intrínsecos. Dentre eles estão a comicidade (encarnada por um riso dessacralizante e escancarado), o rebaixamento e, derivado deste, um potencial de ressurgimento, todos envoltos por uma ambivalência fundamental. O autor completa:

“as imagens grotescas conservam uma natureza original, diferenciam-se claramente das imagens da vida cotidiana, reestabelecidas e perfeitas. São imagens ambivalentes e contraditórias que parecem disformes, monstruosas e horrendas, se consideradas do ponto de vista da estética “clássica”, isto é, da estética da vida cotidiana preestabelecida e completa.” (BAKHTIN, 1999, p. 22).

Entendemos que a Internet, com suas características de interatividade, expansão (profundidade) e anonimato, entre outras, seria uma facilitadora da disseminação dessa “estética grotesca” (e também das “lendas urbanas”), considerando-se que assistimos a uma “revisitação” do Barroco (o neobarroco). Severo Sarduy, em seu ensaio “O barroco e o neobarroco”, tentou demarcar de forma detalhada a expressão neobarroco, colocada em circulação na década de 1960 e que passou a abrigar diferentes sentidos conforme os autores que a encamparam:

“instabilidade, polidimensionalidade, mutabilidade, descomedimento, proliferação, indeterminação, suspensão e superabundância. Para esse autor, um dos aspectos inalienáveis do festim barroco é a sua “repetição de volutas, de arabescos e de máscaras.”

A atração pelo grotesco e sua veiculação na Internet seriam, assim, indicadores de nossa época. Afinal, muitos autores entendem que a pós-modernidade é o “lado sombrio” da modernidade. Daí a posição do indivíduo contemporâneo, em constante transformação, e sua identificação com o insólito, o bizarro, o inconcebível. O “barqueiro da morte”, enfim, pode ser representado, na atualidade, pela curiosidade e o fascínio – despertados por temas e fatos que escapam ao convencional e a uma estética do belo. O homem pós-moderno, portanto, teria, como uma de suas características, a companhia constante do “soturno comandante”, através do magnetismo que nos despertam, na atual época, assuntos tão controversos e inusitados. Seria, talvez, uma espécie de zeitgeist, na qual o “sinal dos tempos” é a atração pelo que escapa ao convencional. A navegação pelas águas – ainda turvas – da Internet perpassa esse universo, que ainda precisa ser desvendado.



Referências

BAKHTIN, Mikhail. *A cultura popular na idade média e no renascimento: o contexto de François Rabelais*. São Paulo: Hucitec, 1999.

ELLIS, B. *Aliens, ghosts, and rituals: legends we live*. Jackson: University Press of Mississippi, 2001.

KAYSER, Wolfgang. *O grotesco*. São Paulo: Perspectiva, 1986.

PAGLIA, Camille. *Personas Sexuais: arte e decadência de Nefertite a Emily Dickinson*. São Paulo: Companhia das Letras, 1992.

SANT'ANNA, Antônio Vargas; Olivetto, Daniel; Segantini, Karina. *Considerações sobre o grotesco como estética contemporânea*. Art&, São Paulo, v. 11, 2009. Disponível em: <<http://www.revista.art.br/site-numero-11/trabalhos/01.htm>>. Acesso em: 12 set. 2014.

SARDUY, Severo. *O barroco e o neobarroco*. In: MORENO, César Fernandez (Org.). *América Latina e sua literatura*. São Paulo: Perspectiva, 1979.

SODRÉ, Muniz. *A comunicação do grotesco - um ensaio sobre a cultura de massa no Brasil*. Petrópolis: Vozes, 1992.