

MONSTROS NO VALE! ENCRUZILHADAS ENTRE DESENHOS E ESTÓRIAS ODS 03 – Saúde e Bem-Estar

Gabriel Fugarra Magalhães Capello (PPGDH – UNITAU)

André Luiz da Silva (PPGDH – UNITAU)

Paulo Roberto Grangeiro (PPGDH – UNITAU)

Introdução

Os monstros são habitantes dos mais variados terrenos, há quem diga, que eles estão apenas entre as páginas de um livro de histórias, perdidos nos ecos do som ao serem narrados em algum tipo de lenda ou mito, ou até mesmo trancados em séries, filmes e jogos eletrônicos. Mas eu ousa dizer que os monstros são reais, que eles vagam e influenciam os mais variados contextos, são marcados pelo deslocamento – não pertencem inteiramente ao fantástico nem ao real – circulando entre espaços, anunciando, advertindo, mostrando.

Chamamos de monstro aquilo que ameaça certa ordem, que rompe a aparência harmônica das coisas, que insiste em existir nas brechas. Ora, é justamente nas margens, nos intervalos e nas crises que eles parecem se multiplicar, emergir, a ponto de não ser raro ouvirmos algo como “aquela pessoa é um monstro”, denunciando já a transição entre um ser que habitava narrativas longínquas e agora se torna carne no e do cotidiano.

Mas não os vejamos apenas como uma ameaça, ele é algo mais, uma espécie de arquivo vivo de um tempo e que estabelece uma relação entre guardar e se formar por fragmentos destas relações contextuais. Ao mesmo tempo que assusta, estes seres também revelam, convocam, nos provocam para pensarmos outras formas de relacionarmos com a alteridade, com nós mesmos e aquilo que nos atravessa no campo dos significantes. Se os monstros estão à solta, não nos espantemos ao pensa-lo então como seres que vagam pelo Vale do Paraíba, permeando as significações dos habitantes dessa região e nos possibilitando pensarmos sobre essas realidades.

Revisão da literatura

Partido das sete teses propostas por Cohen (1996), compreende-se o monstro, em início, como um ser que emerge a partir de uma encruzilhada metafórica, contextual e

cultural, de modo a incorporar de modo bastante literal – em seu corpo, história e modos de assombrar – as características do lugar em que se está inserido. O corpo monstruoso é um constructo, que atravessaria esse emaranhado simbólico-social, existindo para ser lido – mas nunca categorizado – como uma espécie de glifo.

Outros autores, como no caso de Musharbash e Presterudstuen (2020) pensam estes seres como um termo guarda-chuva, principalmente pela dificuldade de encontrar uma única forma ou modo, isto é, estes seres devem ser pensados de formas múltiplas e compreendidos nessa relação de ressonância, (in)coerências e rupturas. Esse agrupamento permite investigar como mudanças sociais e subjetivas se manifestam nas figuras monstruosas, impactando seu corpo e a maneira com que se manifesta. Como apontado por Compagna e Steinhart (2019), os monstros são frequentemente posicionados em oposição à norma: o estranho contra o familiar, o feio contra o belo, o anormal contra o ajustado, o humano contra o inumano, em que nesse movimento, o monstro explicita tensões entre categorias de inclusão e exclusão, entre o bem e o mal.

Isso significa que estas criaturas não habitam apenas o mundo fantástico, mas transitam para a realidade e se articula em dimensões como tabu, parentesco, crença, identidade, estrutura social, alteridade e outros tantos elementos como discutem Musharbash e Presterudstuen (2021). Deste modo, ressalta-se que, aquilo que é considerado monstruoso varia no tempo e entre culturas, mas permanece a marca de uma semelhança (in)familiar – em termos psicanalíticos - entre as criaturas que carregam esse estatuto. Ora, se os monstros estão nestes entre-espços e nas possibilidades de significação de experiências coletivas e subjetivas, então podemos considera-lo como bons para se pensar. Temos monstros no Vale do Paraíba, temos monstros que estão próximos, distantes e dentro de nós, resta-nos saber compreender o que cada um deles tem para contar.

Método

O procedimento do Desenho-Estória com Tema (Aiello-Vaisberg, 1990) foi utilizado como a principal ferramenta desta investigação. O D.E.T é uma variação do Desenho-Estória elaborado por Trinca (1987), pensado em pesquisas voltadas ao estudo dos imaginários sociais e coletivos. A escolha por esse procedimento se deu por permitir uma

expressão simultaneamente gráfica e verbal de aspectos subjetivos e sociais, em que desenho e narrativa se entrelaçam como cenários possíveis de significação da experiência.

O material oferecido foi simples: uma folha branca A4 sem pauta, um lápis grafite nº 2 e uma caixa de lápis de cor com 12 unidades (Trinca, 2013). Os participantes se sentaram à mesa, com os lápis espalhados e a folha posicionada horizontalmente — ainda que pudessem mudá-la de lugar, se quisessem. A instrução foi: “*Você tem essa folha em branco. Faça o desenho de um monstro fazendo algo, da forma que quiser.*” Depois de desenhar, cada participante foi convidado a criar uma história sobre o que havia produzido e a dar um título à sua criação (Trinca, 1987). No total, participaram 50 pessoas, com idades entre 7 e 81 anos, independentemente de gênero. Essa amplitude de idades e perfis abriu espaço para que diferentes formas de imaginar e significar o monstro emergissem, fazendo dele não apenas uma figura individual, mas atravessada por experiências diversas.

A análise desses materiais se aproxima das leituras sobre o mito em Lévi-Strauss - como uma linguagem que organiza a experiência coletiva - e em Lacan - funcionando como narrativa que dá contorno ao que escapa e insiste no inconsciente. Assim, o monstro aparece aqui como parte desse tecido simbólico que tanto atravessa o social quanto sustenta algo da experiência subjetiva.

Resultados parciais e algumas considerações finais

Como seria uma tarefa hercúlea apresentar todos os desdobramentos da pesquisa, centrou-se em apresentar aqui um esboço que percorre três tempos da discussão: 1) o corpo do monstro e a forma com que ele transita ao longo do tempo; 2) as cores e a forma com que são graficamente representados; e 3) os aspectos temáticos que são abordados por eles.

O primeiro aspecto observado foi o corpo do monstro, que se organiza em constante transição. Nos desenhos iniciais, ele aparece com mais concretude, próximo às idades mais jovens, e vai se transformando em figuras mais abstratas, como espelhos e emoções, até alcançar uma corporificação humana - para ilustrar esse movimento, o primeiro desenho da pesquisa representa um monstro retirado do jogo *Minecraft*, enquanto o último, produzido por uma participante de 81 anos, apresenta um Homem. O segundo aspecto diz respeito às cores. Há monstros coloridos e alegres, que, à medida que a amostra avança, vão se

transformando em figuras marcadas por uma saturação de cores, até que predominam aqueles organizados em rabiscos e tons encobertos pelo grafite.

Por fim, no terceiro ponto, os monstros abarcam as mais variadas temáticas. No início, surgem como seres que retiram as tristezas de seus amigos — muitas vezes os próprios participantes —, tentando construir caminhos para deixá-los mais felizes. Aos poucos, passam a se relacionar com questões subjetivas, como identidade, autoimagem e vínculos afetivos. Em seguida, assumem a forma das emoções, manifestando um duplo entre sofrimento e desejo. No final, chegam às questões ligadas à sexualidade e à monstruosidade reconhecida como parte do próprio sujeito-participante.

Escutar os monstros que surgiram nos desenhos e nas histórias é também escutar as nossas próprias encruzilhadas, são como fragmentos que não cabem em molduras rígidas - passam do concreto ao abstrato, da cor ao grafite, da alegria ao sofrimento, da amizade ao desejo. Cada traço, cada narrativa, mostra algo que se move entre espaços e significações, trazendo à tona aquilo que escapa, mas que insiste em voltar e, nesse caminho, o monstro deixa de ser só uma figura distante ou fantástica e recombina pedaços que falam de identidade, de afetos, de corpo e de subjetividade. E talvez sejam justamente esses fragmentos — os restos, os deslocamentos, as marcas inacabadas — que mantêm o monstruoso tão presente em nossas vidas. Como diz Cohen (1996), mesmo quando são empurrados para as margens do discurso ou escondidos nos recantos da imaginação, os monstros sempre retornam.

Referências

AIELLO-VAISBERG, Tania Maria Jose. O uso de Procedimento de Desenhos-Estórias com Tema em Pesquisa sobre Representação Social. Trabalho apresentado no **3º Encontro Latino-Americano de Psicologia Marxista y Psicoanálisis**. Habana: Universidade de la Habana, 1990.

COHEN, Jeffrey Jerome. **Monster Theory: Reading Culture**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1996.

COMPAGNA, Diego; STEINHART, Stefanie. **Monsters, Monstrosities, and the Monstrous in Culture and Society**. Delaware: Vernom Press, 2019

MUSHARBASH, Yasmine; PRESTERUDSTUEN, Geir Hein. **Monster Anthropology: ethnographic explorations of transforming social worlds through monsters**. Londres: Routledge, 2020. E-book Kindle.

TRINCA, Walter. **Investigação clínica da personalidade: o desenho livre como estímulo de apercepção temática.** 2. ed. São Paulo: EPU, 1987.