

**BEN 10: AS FRONTEIRAS DA HUMANIDADE E DA
MONSTRUOSIDADE A PARTIR DA VIRTUALIDADE DE
CORPOS POSSÍVEIS**

Simone Oliveira Vieira Peres

*Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Estudos de Cultura Contemporânea da
Universidade Federal de Mato Grosso – UFMT,.
(e-mail: simonetgamt@hotmail.com)*

Juliana Abonizio

*Professora doutora do Programa de Pós-graduação em Estudos de Cultura
Contemporânea da UFMT,. (e-mail: abonizio.juliana@gmail.com)*

Resumo:

Este artigo propõe refletir sobre o corpo humano e suas fronteiras epistemológicas a partir do protagonista de animação infantil Ben 10 que relativiza os papéis do herói e do monstruoso a partir da virtualidade de corpos possíveis mediada por um dispositivo tecnológico, o relógio. Partindo das relações que o corpo, enquanto limite humano e monstruoso, estabelece com a sociedade, a cultura e a mídia, e pensando também nos conceitos dos ideais de corpo e das crises vividas na contemporaneidade em relação a identidade e aos processos tecnológicos e científicos, propulsores da instabilidade de antigos e sólidos parâmetros que se tinha da humanidade, pensamos que essa reflexão auxilia a compreensão das noções de humanidade e alteridade no mundo contemporâneo.

Palavras-chave: monstro, corpo, humanidade.

Abstract:

This article proposes a reflection on the human body and its epistemological boundaries from the protagonist of Ben 10 children's entertainment that relativizes the roles of hero and the monster from the virtuality of possible bodies mediated by a technological device, the clock. Based on the relationships that the body, while limit human and monstrous, establishes with society, culture and media, and also thinking about the concepts of the ideal body and crisis experienced in the contemporary identity and in relation to technological processes and scientific drivers instability of old and solid parameters that had the humanity, we think that this discussion helps to understand the notion of humanity and otherness in the contemporary world.

Keywords: Monster, body, humanity.

Como entender o fascínio de uma criança de cinco anos que deseja fervorosamente um relógio do *Ben 10* que poderá, conforme seu inocente imaginário, a transformar em 10 alienígenas representados por seres monstruosos e, ao mesmo tempo, heroicos com superpoderes? Partindo desse estranhamento, este artigo visa analisar de que maneira o ideal de homem, a concepção de corpo e da monstruosidade foram se modificando socialmente, ideologicamente, culturalmente e cientificamente através da reflexão sobre a animação *Ben 10*, especificamente em sua primeira temporada.

Para entendermos a contemporaneidade desse corpo que deseja transforma-se e adaptar-se a novas realidades e contextos, um corpo que não cabe em si mesmo e nem sempre representa sua identidade, é preciso compreender alguns processos sociais que demarcam a importância da corporeidade e do seu valor simbólico historicamente. Em todas as sociedades, o ser humano vem, há muito tempo, modificando o corpo de diferentes formas e, assim, contribuindo à tensão existente entre natureza e cultura. Entendido como uma representação da cultura sobre a natureza, podemos pensar o corpo em diversas instâncias, no caso ocidental, por exemplo, houve várias representações do corpo, como o corpo grego, o corpo cristão, criado por Deus, conforme sua imagem e semelhança, corpo animado por uma alma e ou por um espírito, ressignificado como pecado original, um corpo que deve ser punido sempre que seguir os instintos da carne. Ainda referindo-se a uma existência lógica e naturalizada, o corpo pensado como evolução da espécie no seu processo de “seleção natural”, conforme as teorias de Darwin; visto também por alguns pensadores do século XIX como um feixe de mecanismos ou um pedaço de matéria.

Atualmente, o corpo tem sido objeto de estudo recorrente nas diversas ciências sociais, pois pensar a corporeidade é uma forma de encarar o mundo e o vínculo social. Segundo argumenta Mary Douglas (1991), o corpo é um símbolo da sociedade e os seus limites sugerem sua ordem moral e significativa no mundo. Compreendendo nossa finitude e singularidade e também a similaridade que permite que nos reconheçamos como humanos, observamos as mutações do corpo enquanto forma seja diante do espelho, no cinema e até mesmo na nossa sombra revelando uma concepção histórica e mutante acerca da humanidade levando a questão: quem é humano hoje?

Nessa perspectiva, partimos de uma atualidade de incertezas quanto a sua conceituação. O mundo contemporâneo tem sido considerado, dissensualmente, uma

etapa da modernidade, a instauração da pós-modernidade, a era da modernidade líquida, a hipermodernidade dentre outras terminologias, que tentam abarcar o período por vezes considerado “o momento do fim da história, do esgarçamento do humanismo, da gravíssima ameaça ao nosso eco-sistema, da perda das identidades e do fim dos processos de subjectivação”. (TUCHERMAN, 1999, p. 11A) Evitaremos, então, as armadilhas do que se considera contemporâneo e percebemos a atual conjuntura como um momento em que os jogos de oposição entre cultura e natureza, humano e não humano, natureza e artifício, orgânico e não orgânico, atual e virtual, vivo e não vivo compõem um universo de conexões, misturas e hibridismos.

David Le Breton (2003), a partir de seus estudos voltados para as novas tecnologias e suas relações com o corpo, explica que, hoje, através do discurso científico:

O corpo é pensado como uma matéria indiferente, simples suporte da pessoa. Ontologicamente distinto do sujeito, torna-se um objeto à disposição sobre o qual agir a fim de melhorá-lo, uma matéria-prima na qual se dilui a identidade pessoal, e não mais uma raiz de identidade do homem. (LE BRETON, 2003, p.15)

Como uma embalagem vazia, sem um caráter simbólico, o corpo não é entendido como um todo, mas sim como partes isoladas que compõem um sistema, representado como um “rascunho a ser corrigido”. Le Breton (2003) ressalta ainda que o corpo tornou-se um desafio político importante, visto como o analista fundamental de nossas sociedades contemporâneas. Sendo assim, é necessário questionarmos a noção de corpo próprio e ideal que permeia o universo simbólico dos indivíduos, e que se constituiu na constatação de mais uma crise da contemporaneidade, a qual se articula com a crise do sujeito e da cultura, além da crise do corpo e da razão.

Vivemos num período, descrito por Tucherman (1999), no qual a velocidade nos confunde, parecendo que estamos atrasados não em relação ao nosso futuro, mas em relação ao nosso próprio presente. Essa experiência de estar “suspenso” no próprio tempo em relação às inovações e as possibilidades de transformações, antes apenas imaginadas, pode ser explicada pela midiaticização das novidades tecnológicas, científicas, biológicas e do campo da medicina, que nos coloca diante dos questionamentos mais importantes do ser humano.

Quem somos nós, humanos? Já as novas tecnologias biomédicas, as novas teorias de neurofisiologia cerebral, a profusão de próteses conectáveis ou implantáveis com as quais nos hibridizamos, as clonagens e as experiências que superaram as determinações da espécie e só fazem pôr em questão as mais antigas noções de humanidade e as nossas determinações mais radicais: a saber, mortalidade, singularidade e sexualidade. (TUCHERMAN, 1999, p. 15)

Tais argumentos ultrapassam o questionamento sobre “ser um corpo” ou “ter um corpo”, instiga-nos a pensar os limites da humanidade e de que forma nos entendemos humanos, a partir de quais critérios e sob quais circunstâncias é possível compreender o corpo humano e quais seriam as fronteiras de distinção entre o humano e o animal. A contemporaneidade nos submeteu a uma reavaliação de nós mesmos, partindo de um quadro de referências teóricas que não suportam mais as mudanças atuais, ou seja, as concepções que antes nos pareciam seguras em relação aos limites do humano e não humano não são coerentes no presente.

Se buscarmos discutir o corpo humano baseados no pensamento moderno, perceberemos que naquele contexto ele se distingue da vida animal em função da cultura, pois ele nasce ligado à razão e à cultura, representando um artifício cultural que deve estar preparado para o espaço social. O processo civilizador comprova a submissão dos humores do corpo aos desmandes da cultura, como demonstram Elias (1994) e Sennet (1997).

Do século XIX até à Segunda Guerra Mundial, vive-se um período do capitalismo de concentração na produção e na propriedade e a concepção do indivíduo como “identidade fixa, totalizada e definida, inclusive e principalmente para si mesmo, e o número de matrícula que indica a sua posição na massa”. (TUCHERMAN, 1999, p. 90). Esse contexto, denominado por Foucault (1987) como de “Sociedades Disciplinares”, primava por corpos dóceis e domesticados.

Posto isso, é necessário dizer que a contemporaneidade nos apresenta um corpo, que busca se libertar, a procura de uma “forma” que lhe garanta totalidade, singularidade e reconhecimento, muitas vezes uma representação provisória de um vestígio significativo de si. Ao discutir a corporeidade, Le Breton (2003) faz uma abordagem complexa do corpo, visto como “excesso”, já que nas sociedades ocidentais a mobilidade corporal tem sido desvalorizada em detrimento do estresse, do sedentarismo e de outros fatores; o corpo visto como acessório, submetido ao design

através das modificações, *body building*, cirurgia estética, transexualismos, entre outras transformações que concebem em si a manipulação identitária através da plasticidade do corpo e do domínio que o sujeito tem de si enquanto “mestre-de-obras que decide a orientação da sua existência”. O autor propõe outra percepção do corpo considerando a ideia que a biologia genética tem adotado em relação à constituição dos seres vivos enquanto uma soma organizada de mensagens ou um feixe de informações. Em seguida, ele faz uma crítica a essa tendência, pelo fato de igualar os níveis de existência, esvaziando as coisas de sua substância própria, de seu valor e de seu sentido, pois dessa forma abre-se caminho a indiferenciação dos seres, mediante a sequência do código genético ou da alteração do DNA.

Se a partir da interferência médica, técnica e estética, o corpo contemporâneo é ressignificado partindo de uma metamorfose de si, é no espaço cibernético que ele pode transcender a materialidade e a injunção de identidade, “é um reino onde o mental se libera dos limites corporais, um lugar favorável à onipotência do pensamento” (BUKATMAN, 1993, pp. 208 e 209). A cultura cibernética oferece outro princípio de realidade, na qual o imaginário estabelece uma relação com a tela e com o mundo, tendo o controle de si e daquilo que cerca a presença virtual. Nessa esfera, a informatização da sociedade produz um apagamento das fronteiras entre a carne do homem e o poder da máquina. O computador é dotado de uma “memória”, é suscetível a um “vírus” entre outras terminologias que inserem a máquina e o homem no mesmo plano. Le Breton (2003) acrescenta que as fronteiras da identidade entre a pessoa e a ferramenta às vezes desaparecem; novas formas de intimidade surgem com uma máquina percebida como viva e que até demonstra sentimentos.

A crise do corpo alcança, então, o extremismo na contemporaneidade quando alguns teóricos passaram a considerar a obsolescência da corporeidade em relação às máquinas, consideradas mais inteligentes e autônomas. Se a máquina um dia foi feita a imagem do corpo, agora é este que busca assemelhar-se àquela. O corpo, dotado de uma carne supérflua que limita o desenvolvimento tecnológico da humanidade, substituir-se-ia pela máquina, constituindo-se uma era pós-biológica, na qual a hibridação entre biológico e cultural seria substituída por uma hibridação entre computador e o espírito, eliminando a morte, as doenças e o próprio corpo.

Sob essa perspectiva, Le Breton critica o extremismo, considerando a obsolescência do corpo um absurdo, percebendo o discurso do fim do corpo como um discurso religioso. Dessa forma ele entende que o questionamento atual em relação à corporeidade, propõe um dualismo em substituição ao corpo/espírito, existindo agora uma dicotomia entre homem/corpo. Já Tucherman (2009) considera a realidade ou a vida sustentada sob uma égide tricotômica corpo/mente/máquina, estando o último a expressar a radical presença da técnica em nossa realidade e imaginário”.

Ben 10 e o Omnitrix: O limite do humano e do monstro sob a perspectiva tecnológica e genética da transmutação

Refletir sobre os processos que constituíram a invenção e a crise do corpo é importante para discutir os limites de humanidade e os vínculos sociais e culturais que se estabelecem a partir dessas fronteiras. Os estudos apresentados são relevantes no sentido de que coloca-nos diante da base construída para se pensar conceitos acerca do sujeito, do corpo e de suas relações com o mundo, além dos processos de mudança com o advento da tecnologia, da genética e de outros em nossa contemporaneidade. Assim, se pensarmos a necessidade das dicotomias para se estabelecer o surgimento das “coisas” e de seus conceitos, o que se opõe ao homem? Tendo a ciência diluído o conceito dos demais seres vivos, através do código genético, colocando o animal no mesmo plano genético do humano, podemos considerar os monstros como um *outro* que não nos pertence e que reforça a nossa “humanidade”.

A genealogia dos monstros retrata uma existência tão antiga quanto à própria humanidade. Cada período histórico propôs para este campo suas teorias, explicações, motivos e origens. Partindo de uma relação de identidade e alteridade, Gil (2006), ao analisar a relação dos monstros com a sociedade assegura que:

Provavelmente o homem só produz monstros por uma única razão: poder pensar a própria humanidade. Seria possível traçar a história de diferentes ideias ou definições que o homem deu de si próprio através das representações da monstruosidade humana que a acompanham. (GIL, 2006, p. 89)

Entretanto, essas relações estabelecidas entre o humano e o monstro não propõem uma simples oposição, mas um limite entre ambos. Disso resulta que atualmente essa fronteira está cada vez mais tênue, bastando constatar a recorrência com que os monstros permeiam a vida social, no cinema, na televisão, nas histórias em quadrinhos, vídeos games, brinquedos, roupas, livros, exposições de pintura, teatro, dança, etc. O fato de a monstruosidade deixar de nos causar tanto terror e, por outro lado, despertar simpatia e até fascínio, leva-nos a pensar que a configuração que temos de nós mesmos e do *outro* não está tão demarcada.

Outro aspecto desse afrouxamento de limites entre o humano e o monstro ocorre pelo contexto social em que vivemos com a presença onipotente da cultura de massa. A mídia apropria-se de imagens e de informações e as difunde de modo tal que tende a diluir seu conteúdo, como fez com a violência e faz com os monstros.

Ora nós exigimos mais dos monstros, pedimos-lhes, justamente, que nos inquietem, que nos provoquem vertigens, que abalem permanentemente as nossas mais sólidas certezas; porque necessitamos de certeza sobre a nossa identidade humana ameaçada de indefinição. Os monstros, felizmente, existem não para nos mostrar o que não somos, mas o que poderíamos ser. Entre estes dois pólos, entre uma possibilidade negativa e um acaso possível, tentamos situar a nossa humanidade de homens. (GIL, 2006, p.13)

Partindo desse desejo que o autor expressa sobre o que poderíamos ser baseados na monstruosidade, voltamos o olhar sobre a série infantil que conduziu essa reflexão: *Ben 10*, criado em 2005, é exibido pelo *Cartoon Network*¹ e possui mais de 150 episódios distribuídos em suas temporadas. A série gerou ainda a produção de dois filmes com atores reais, além de outros de animação. Conquistando a audiência do público infantil e adolescente, o desenho é um sucesso global do canal americano, passando não só na rede de TV a cabo, mas também em mais de 100 países, nas mais variadas línguas e horários. Vale salientar que a série está veiculada a uma variedade de produtos e que já foi reprogramada recentemente apresentando uma sequência cronológica do tempo, ou seja, nas últimas temporadas Ben possui 15 anos e pode se transformar numa variedade maior de alienígenas. O desenho Ben 10 foi criado por quatro integrantes do projeto *Man of Action*, Duncan Rouleau, Joe Casey, Joe Kelly e

¹ É um canal televisivo americano, disponível pela rede de TV a cabo, que possui sua programação composta apenas por desenhos e filmes destinados ao público infantil e pré-adolescente.

Steven T. Seagle. Todos são norte-americanos e entre os gibis que eles já escreveram estão *Super-Homem*, *Batman*, *Homem-Aranha* e *X-Men*.

O primeiro episódio da série mostra de que forma o personagem principal Benjamin Tennyson, então com 10 anos de idade, torna-se um herói em potencial a partir de um dispositivo extraterrestre que lhe permite se transformar em vários alienígenas. O desenho narra que Ben estava em férias escolares e, juntamente com sua prima Gwen, acampava com seu avô Max. Mas, após um desentendimento com sua prima, o garoto se distancia do *trailer* do avô e decide caminhar pela floresta, quando percebe descendo do céu um objeto envolto em uma luz brilhante. Curioso, ele vai até o lugar onde o objeto cai e percebe que se trata de uma esfera metálica esverdeada dentro da qual havia uma espécie de relógio. Ao se aproximar, o objeto adere fortemente em seu pulso. Ainda que assustado, Ben gira uma peça do relógio e em seguida o aperta. O dispositivo inicia a mutação do garoto, transformando-o em um monstro com a pele como uma crosta coberta por fogo. Trata-se do alienígena, conhecida na série como *Chama*. Ainda sob posse de sua identidade, agora híbrida, o garoto fica desesperado por estar literalmente pegando fogo, mas logo fica eufórico por perceber seus novos super poderes. Assim, Ben, metamorfoseado, diverte-se lançando suas chamas sobre as árvores e incendeia parte da floresta. A moralidade humana não pode exercer seus constrangimentos sobre um monstro.

Max e Gwen percebem o fogo e seguem até o local para tentar apagá-lo. Lá se deparam com Ben transformado em *Chama*. A princípio, o avô preocupa-se com o garoto, mas ao ver que ele está bem, pede sua ajuda para acabar com o fogo. Então, surge o primeiro “ato heróico” de Ben. Agora sim, a ética humana se sobressai e, em vez de monstruoso, Ben passa a se aproximar dos super heróis, cujos corpos podem ser considerados monstruosos, uma vez que híbridos e no limite da humanidade. Depois de algum tempo, o relógio produz um barulho e o herói volta a ser um menino. Logo depois, eles descobrem a impossibilidade de arrancar o relógio de seu pulso e, como em outros exemplos de herói que a televisão e as histórias em quadrinhos nos mostram, o destino se impõe mais forte que sua própria vontade.

No decorrer dos episódios, o protagonista da série descobre que o relógio chama-se *Omnitrix* e que se trata de um dispositivo extraterrestre que permite misturar o DNA do usuário com o código genético de 10 alienígenas, a partir do acionamento de

um botão. Cabe salientar que esse dispositivo também é dotado de inteligência, capaz de programar o alienígena certo para cada situação de perigo, ou seja, nem sempre ele corresponde ao acionamento do herói. Cada alienígena é um monstro, sendo hibridações entre humano e animal, humano e elementos da natureza, humano e recursos tecnológicos, entre outros. Cada um tem características e poderes específicos. Tais seres fantásticos recebem os seguintes nomes dentro do desenho: *Insectóide*, *Besta*, *Ultra-T*, *Aquático*, *Chama*, *Massa Cinzenta*, *Fantasmático*, *Quatro Braços*, *Diamante* e *XLR8*. Dessa forma, Ben, que antes era um simples garoto de 10 anos, sem popularidade, intimidado pelos colegas mais fortes e, agora se torna um herói mutante que luta contra o mal e defende a terra de outros alienígenas, como o seu arquirrival *Vilgax*, que tenta lhe tirar o *Omnitrix* para usá-lo a serviço do mal.

Produto da contemporaneidade, o desenho permite discutir sobre o corpo e humanidade que lhe caracterizam. O *Omnitrix*, que não se separa do corpo, representa a tecnologia presente em nossas vidas e tão determinante sob nossas escolhas, empregada muitas vezes mais do que na condição de um acessório, mas sim como uma extensão do corpo, a exemplo dos celulares, Ipod, Ipad e outros recursos tecnológicos. É importante observar que o personagem Ben, um garoto comum, não possuía superpoderes, sendo assim, não seria um herói. O dispositivo, dotado de uma tecnologia alienígena e inteligente que em alguns momentos coloca-se acima das escolhas da personagem, surge, então, como um potencializador independente da moral vigente.

Além de situar-se em um nível transcendente à ética humana, a tecnologia do *Omnitrix* impõe-se como superior ao corpo frágil e incapaz de proezas heróicas, além de se sobrepôr em relação à força física também em relação à intelectual, visto que esta é mais inteligente que o personagem humano que a carrega. Ao discutir as fronteiras que separam o homem e a tecnologia, pensando em possíveis criaturas artificiais, Le Breton (2003) afirma:

Apagam-se os limites entre o vivo e os artefatos da técnica que muitos percebem como realmente vivos e autônomos. Da mesma forma que a existência é tragada pelo artificial, o artificial insinua-se no terreno da existência. Uma mitologia se constrói lentamente sobre o fundo de uma confusão de sentidos. Quando se considera o homem uma máquina e o computador um cérebro, os limites tornam-se tênues, e não é mais ilegítimo considerar que o computador está vivo e põe no mundo criaturas totalmente dignas da condição de vivo. (Le Breton, 2003, p. 156)

Inserida na lógica contemporânea da digitalização das coisas, de que tudo está disponível a partir de um clique, de um botão, o relógio do Ben 10, como um dispositivo portátil e individual, carrega em si a virtualidade do herói. Seu próprio corpo carrega a virtualidade de 10 outros possíveis. Diferente do *Batman*, do *Super Homem* e do *Homem Aranha*, que vestiam suas fantasias de herói, o *Omnitrix*, aparentemente um acessório na forma de relógio, é portador de uma metamorfose a partir de um simples acionamento. Tucherman lembra que a técnica sempre esteve presente na experiência humana e que o mundo moderno manteve em relação à configuração homem/técnica a suspeita da possibilidade de ver desaparecer a sua própria humanidade, tornando-a homogênea e escrava da própria técnica.

O desenho oferece, então, o espetáculo da união da tecnologia com a monstruosidade como elementos para a criação do herói e de sua performance. O relógio é o passaporte para a metamorfose do herói, que precisa abandonar o próprio corpo para garantir a salvação de todos. Ao acionar o dispositivo do *Omnitrix*, o personagem passa por uma transmutação e assume um corpo polivalente, aperfeiçoado e com superpoderes na forma de alienígenas monstruosos. É importante analisarmos também que a transmutação acontece tecnologicamente por meio dos códigos genéticos dos alienígenas que estão inseridos no relógio e que se combinam ao de Ben. O ser humano, enquanto sujeito, dissolve-se em seus componentes, sendo apenas um feixe de informações, uma série de genes, no mesmo plano que outros seres e coisas, diferenciado-se apenas em informações genéticas. A hibridação e a mutação genética abre possibilidade, assim, não apenas à transformação do corpo, mas uma transfiguração do plano humano para o plano monstruoso. Essa projeção do novo a partir da genética não pertence apenas ao campo ficcional, como Le Breton (2003) afirma a seguir:

A biologia molecular possibilita modificar geneticamente a espécie humana, construir formas de existência animal ou vegetal ainda inéditas. A fantasia da perfeição abandona o terreno político e encontra uma vitalidade entusiasta no terreno da genética. (Le Breton, 2003, p. 128)

Sob outro aspecto, a transmutação também oferece ao herói múltiplas identidades, cada uma com suas particularidades, mas sem anular a identidade de Ben, enquanto garoto curioso em busca de diversão. É interessante notar, conforme nos apresenta os episódios, que cada alienígena atua de forma diferente na personalidade do

menino, mas em consonância a identidade dele, tornando-o dessa forma um ser híbrido e múltiplo. De qualquer forma, torna-se confuso analisarmos a identidade baseados nessas divergências e combinações do corpo humano e do corpo monstruoso que nos apresenta o *Ben 10*. De acordo com Tucherman (1999), o corpo sustenta como matéria os processos de identificação a partir das suas evidentes marcas visuais que expõem a identidade do sujeito consigo mesmo, com a sociedade e com o grupo do qual participa e pelo qual quer ser recolhido e reconhecido. Entretanto, para a autora, o corpo é também o limite que separa o sujeito ou o indivíduo do mundo e do outro, lugar de onde se pode determinar a alteridade. Dessa maneira, podemos dizer que o personagem reside dentro dessa fronteira, só não se constituindo como o inclassificável pela justificativa “racional” que a tecnologia aliada à genética fornece para a construção do contexto em que o herói se insere. A própria ideia de identidade é posta em xeque juntamente com a noção da constituição de indivíduo enquanto parte indivisa do ser.

Ainda pensando sobre a relação que o personagem estabelece no decorrer de suas transmutações, podemos nos basear na atual crise das identidades como um fator relevante para a compreensão da necessidade de configurar-se em muitos, não bastando um único “eu”. Partindo dos estudos de Stuart Hall (2002) sobre a pós-modernidade podemos chegar a análise de que Ben não perde sua identidade em relação as demais postas com o uso do *Omnitrix*, antes há uma convivência entre elas.

Em sua explanação, Gil (2006) faz uma abordagem sobre a monstruosidade que incide em dois aspectos nesse objeto de pesquisa:

Pomos à prova os limites da nossa “naturalidade”, procuramos pontos de referência por toda a parte e é por isso que acolhemos todas as espécies de monstros: os fabulosos e os teratológicos. O fantástico, aliás, está em situação de se tornar real através da manipulação genética e o teratológico invadiu o imaginário graças às mais diferentes espécies de extraterrestres. (GIL, 2006, p. 13)

Tentar compreender o fascínio que os monstros causam na contemporaneidade, expresso em desenhos como o analisado ou em figuras, antes relacionadas ao “mal”, como o vampiro, ressignificado nos filmes da saga *Crepúsculo*, em filmes e histórias em quadrinhos como “*Quarteto Fantástico*” e “*X-Men*”, entre outros, é partir da ideia de que cada vez mais desconstrói-se a imagem negativa da monstruosidade, deslocando-a para um nível do desejado e superior ao humano. Gil (2006) destaca que uma das

explicações que se dá em virtude do fascínio que nos provoca a monstrosidade é seu excesso de presença, a superabundância de realidade que ela nos propõe. Sendo uma aberração da realidade, por oposição, coloca-nos diante da crença na necessidade da existência da normalidade humana. O autor destaca que, dessa forma, definimos uma lógica a partir das crenças nos monstros, entre o simbólico e o real, sendo necessários os monstros para nos tornarmos humanos.

Estudos da história e da antropologia nos revelam que a monstrosidade é bastante antiga, seja através da existência real ou imaginária de pessoas ou raças com deformações ou malformações, a exemplo dos freaks clássicos, anões, gigantes, siameses, hermafroditas, serem incompletos ou com excesso de alguma parte do corpo. A necessidade de uma *monstrologia*, da qual cita Tucherman (1999), no sentido de compreender e categorizar os monstros, já nos dá a noção de sua diversidade e da importância de uma organização racional do ponto de vista humano. Entretanto, a autora nos chama a atenção para o fato de que, mesmo no campo imaginário, não há uma infinidade variável nas formas apresentadas desses seres, há, então, uma limitação de possibilidades ao se pensar no corpo monstruoso, tendo sempre o inescapável parâmetro do humano.

Os alienígenas apresentados na série Ben 10 representam uma categoria de monstros que compreendem o corpo monstruoso com base na organização racional humana. O corpo monstruoso destaca-se pela extravagância de si mesmo em relação a concepção do corpo humano, seja pelo excesso ou pela falta de algo em sua anatomia. Segundo Gil (2006) o seu corpo difere do corpo normal na medida em que ele revela o oculto, o disforme, visceral, uma espécie de obscenidade orgânica. O autor explica o fascínio sobre o ser monstruoso em virtude dos apelos que emanam de sua transparência. Para ele, o corpo monstruoso não possui alma, mas ao se mostrar ao “avesso de sua pele”, ele exhibe sua “alma abortada”, sendo o seu corpo compreendido como o reverso da própria alma, feita de carne, vísceras e órgãos.

Já partindo da perspectiva do corpo humano é importante destacar a existência de uma padronização de imagens ideais do corpo e, conseqüentemente, uma repressão daqueles que não se enquadram nessa idealização. Para Tucherman (1999) o monstro instiga-nos a desvendar até que ponto ele pode ser considerado um *outro*, sendo assim estas noções não são formuladas pela simples oposição que diferencia homens e

monstros, mas por um sistema complexo de relações de aproximação e distância, de misturas e hibridização. A contemporaneidade também nos provoca sobre a concepção do que seja humano, mas por um outro prisma. A partir das tecnologias de manipulação genéticas a que os corpos se submetem, muitas vezes numa busca pelo corpo ideal, ou em outros contextos, convivemos com o questionamento sobre o limite que tais artifícios ainda permite que reconheçamos tal corpo como uma imagem humana.

Finalmente, para exemplificar o nosso objeto de pesquisa que vislumbrou a virtualidade de corpos monstruosos e nos instigou a tantos questionamentos sobre os limites da humanidade, apresentarei em seguida a lista de alienígenas do Ben 10, conforme a descrição do site *Cartoon Network*, reprodutor do desenho.



INSECTOIDE

“Alienígena alado que tem uma habilidade invejável para vôos. Ele executa saltos acrobáticos espetaculares e se vira muito bem nos combates com suas extraordinárias armas naturais – garras poderosas e cauda afiada.”

QUATRO BRAÇOS

“Quando Ben precisa esmagar, lançar ou destruir algo, *Quatro Braços* é o herói da vez. Com mais de três metros de altura, este alienígena pode utilizar sua força fenomenal para acabar com os inimigos, enquanto sua carcaça blindada o protege contra tudo.”



XLR8

“Com a aparência de um dinossauro, possui reflexos rápidos e alcança a incrível velocidade de 480 km/h. Esse seu poder provém de sua capacidade de manipular a fricção, o que também possibilita que ele corra em paredes e superfícies irregulares, como lama, gelo água.”

DIAMANTE

“Alienígena que tem um corpo cristalino e mais resistente do que os próprios diamantes. Isso o torna quase indestrutível e o faz cortar quase tudo o que vê pela frente. Ele também pode usar o corpo para refletir luz.”



BESTA

“Mais animal do que humanóide, Besta é um alienígena com habilidades atléticas sobre-humanas e apurados olfato, audição e paladar. Os espinhos que carrega em suas costas podem ser atirados como projéteis.”

MASSA CINZENTA

“Com 13 cm de altura, faz parte de uma raça de alienígenas que foi criada para entrar em máquinas complexas e consertá-las por dentro. É capaz de entrar nos espaços mais apertados, além de receber uma dose extra de inteligência.”



AQUATICO

“Excelente nadador tem a habilidade de respirar debaixo d’água, além de poder transformar suas pernas em uma grande cauda com nadadeiras. Incrivelmente ágil na água, ele usa suas garras para lutar e sua forte mandíbula para dar mordidas devastadoras.”

ULTRA T

“É uma máquina viva com pele de metal líquido. Ele é capaz de se infiltrar em qualquer dispositivo mecânico. Enquanto infiltrado, ele faz um *upgrade* no dispositivo e o transforma em uma incrível peça *Ultra-Tech*, mais avançada do que qualquer outra na Terra.”





CHAMA

“Sua raça vive no sol. Ele é capaz de disparar rajadas de fogo pelas mãos e pela boca, além de poder criar bolas de fogo para jogar ou rolar. Chama também tem a capacidade de absorver chama e calor, sendo capaz de apagar um incêndio com a mesma rapidez que começa um.”

FANTASMÁTICO

“Ser sombrio capaz de atravessar paredes e de ficar invisível. Sua aparência assustadora o ajuda muito na hora de espantar os criminosos.”



Mais do que as formas e as características dos alienígenas do Ben 10, é importante observarmos as relações que os seres monstruosos estabelecem em nosso cotidiano e analisarmos de que modo a ideia de monstro, de humano e de corpo tem sido discutida e ou reformulada socialmente, culturalmente e ideologicamente. Partindo das relações que o corpo, enquanto limite humano e monstruoso, estabelecem com a sociedade, a cultura e a mídia, e pensando também nos conceitos dos ideais de corpo e das crises vividas na contemporaneidade em relação a identidade e aos processos tecnológicos e científicos, propulsores da instabilidade de antigos e sólidos parâmetros que se tinha da humanidade, chegamos aqui não com uma conclusão, mas podendo traçar considerações finais sobre a importância de se pensar o corpo, suas representações simbólicas, seu contexto de transformações e percepções para a compreensão daquilo que fomos, daquilo que somos e daquilo que podemos ser.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

DOUGLAS, Mary (1991). **Pureza e Perigo**. Lisboa: Edições 70.

ELIAS, Norbert (1994). **O Processo Civilizador**: uma história dos costumes. Rio de Janeiro: Jorge Zahar.

FOUCAULT, Michel (1987). **Vigiar e punir**. Petrópolis: Vozes.

GIL, José (2006). **Monstros**. Lisboa: Relógio d'Água.

HALL, Stuart (2002). **A identidade cultural na pós-modernidade**. Rio de Janeiro: DP&a.

LE BRETON, David (2003). **Adeus ao corpo – Antropologia e sociedade**. Campinas: Papyrus.

SENNETT, Richard (1997). **Carne e pedra: o corpo e a cidade na civilização ocidental**. Rio de Janeiro: Record.

TUCHERMAN, Ieda (1999). **Breve história do corpo e de seus monstros**. Lisboa: Ed. Veja.

BUKATMAN, Scott (1993). **Terminal Identity**. The virtual subject in post-modern science fiction. Durham: Duke.

DVD:

BEN 10. A primeira temporada completa. Produção: Cartoon Network.