

A dimensão afectiva das imagens violentas nos media contemporâneos

Noel Nel

Universidade de Metz, França

Resumo:

Indo além da análise interna de imagens violentas, o artigo problematiza as suas representações nos media. Distinguindo imagens violentas de diferentes naturezas – imagem-documento, imagem-ficção e imagem-jogo –, propõe a atenção aos seus regimes escópicos, ou seja, aos processos e modalidades que estruturam a sua apresentação contextual. São tidos em conta lógicas de produção, regulação e recepção, bem como questões de ordem afectiva e estética e respectivos limites.

Palavras chave:

Media e violência; Imagem; Regime escópico; Estética de imagens violentas.

A dimensão afectiva das imagens violentas nos media contemporâneos.

A polémica da violência nos media tem todas as características de um debate recorrente e irritante. Recorrente porque reaparece quase nos mesmos termos de cada vez que ocorre uma inovação técnica ou artística (cinema, música jazz ou rock, bandas desenhadas, televisão, jogos de vídeo) ou aquando da cobertura de qualquer acontecimento dramático (guerra, actos terroristas). Assim, cada novo meio, e por extensão todo o campo mediático, caracterizar-se-ia por uma maior complacência na mediatização da violência. Irritante porque não cessa de alimentar o mercado de publicações que se limitam a produzir veredictos

contraditórios, com base em diferentes metodologias e onde a palavra violência permanece lugar-comum. Daqui resulta uma profusão de declarações onde tudo seria violento porque artificial, gratuito, fora do real, excessivamente dramatizado. Qualquer violência seria quantificável e qualquer violência mediática seria socialmente perigosa porque facilmente transferível da ordem do espectáculo audiovisual para a ordem do real social.

No entanto, a questão da violência mediática é relevante (Frau-Meigs e Jehel, 1997). É mesmo o sinal mais poderoso da necessidade da pesquisa reconsiderar as teorias dos circuitos institucionais da violência mediática – teorias da exposição, teorias da representação, teorias da recepção e da relação social – no sentido de uma maior atenção à enorme complexidade dos fenómenos.

Sem pretensões de exaustividade, eis algumas lacunas gritantes da investigação no domínio da pesquisa sobre violência nos media¹:

- ausência duma definição básica da imagem, da cena, dos programas violentos, isto quando o que é declarado violento continua pouco explicitado, varia infinitamente com os investigadores ou os contextos culturais e se reduz com frequência ao conteúdo das imagens;
- concepção arcaica dos media, segundo o modelo patológico de aparelho de dominação das massas, que parece standardizar, homogeneizar, dramatizar e espectacularizar o desejo;
- predilecção pela estrutura da narrativa ficcional, que apresenta a violência de forma linear e narrativizada, pautada por fases de tensão / abrandamento, sancionada por normas morais, ou seja, enquadrada de acordo com o modelo cinematográfico dominante;
- ignorância de efeitos emocionais e afectivos reais da violência nos media sobre a mente dos espectadores, que oscilariam entre a hiper-sensibilidade e a insensibilidade.

Um passo em frente será uma problematização que parta de uma teoria dos regimes escópicos instaurados pelos media contemporâneos e que não deixe de ter em conta a sua dimensão estética.

1. As violências dos media nos regimes escópicos contemporâneos

Na reflexão contemporânea sobre imagens e media, os anos 80 impuseram uma viragem, mesmo uma revisão decisiva de certas metodologias. Para uns, o salto qualitativo passou pela rejeição do antigo modelo semiológico (estruturalismo, semiologia dos anos 60): foi o caso de Gilles Deleuze (1983, 1985), Régis Debray (1991, 1992, 1993, 1994) ou mais recentemente Serge Tisseron (1995, 1996, 1998). Para outros, a semiologia dos primórdios podia e devia

enriquecer-se confrontando-se com a pragmática de Peirce, abrindo-se à sociologia, à psicologia, à estética e à história da arte. As investigações de ambas as tendências convergem actualmente nas rejeições da hegemonia de um pensamento único (estruturalismo), de um modo exclusivo de abordagem (abordagem interna), de uma dimensão preferencial (a narrativa) e de interditos (matéria, subjectividade, corpos). Comum é reivindicarem o alargamento das perspectivas e a consideração do que ontem permanecia impensável. A minha própria abordagem (Nel, 1996a, 1996b, 1999a, 199b, 2000) vai neste sentido de um pensamento da complexidade e afirma a existência de regimes escópicos que governam a exposição/recepção das imagens e dos media.

Regimes escópicos: dimensões e limiares

Considerada não apenas como um sinal (semiótica) ou um objecto (sociologia, psicanálise) mas como obra (estética), qualquer imagem – pintura, fotografia, filme, emissão, jogo vídeo, etc. – torna-se objecto de uma representação pública ou privada, emanando de instituições ou de particulares, a necessitar de um contexto adequado de inserção que pode, por sua vez, condicionar a obra a mostrar. O regime escópico é o conjunto de processos e modalidades que estruturam esta representação contextual das obras. Ele confirma a construção do olhar imposta por cada forma de expressão artística e por cada um dos media, em situações históricas, precisas e evolutivas, de exposição.

Qualquer regime escópico comporta dimensões interligadas:

- a dimensão perceptiva dos regimes de visibilidade/audibilidade (visão, audição), bem como os regimes de interactividade (tacto);
- a dimensão cognitiva dos regimes de inteligibilidade;
- a dimensão emocional, passional, típica dos regimes de afectividade;
- a dimensão artística dos regimes estéticos.

Todas as dimensões produzem em contexto simbolizações introduzidas por regimes fiduciários (crenças). Esta concepção de regime escópico integra assim as componentes da construção do símbolo psíquico do ponto de vista psicanalítico, acrescentando-lhes a componente estética da procura de beleza e a componente situacional do dispositivo.

Inscritos em contextos culturais de épocas, estes regimes defrontam-se com a pergunta – fundamental em sociedade, mas sempre relativa – dos limiares ou limites, questão de primeira ordem quando se trata do efeito de violência dos media sobre os cidadãos. É uma questão complexa:

- na dimensão perceptiva, são os limiares do irrepresentável, do invisível, do inaudível, do intocável;

- na dimensão cognitiva, são os limiares do inconcebível, do incompreensível, do ininteligível, do indizível, do inominável;
- na dimensão afectiva, são os limiares do insustentável, do insuportável;
- na dimensão estética, são os limiares do imundo, do horrível;
- na dimensão fiduciária e mesmo moral, são os limiares do inverosímil, do incrível, do inaceitável e do intolerável.

Pode-se postular que, como imagem dotada de capacidade traumática, a imagem violenta é a que experimenta sempre os limites culturais e os limiares de tolerância acima mencionados, ao abrigo de proibições e de tabus provisórios.

Um exemplo ilustra esta proposta. Um limiar histórico do susceptível de ser fotografado no século XX foi revelado pelas fotografias dos campos de concentração de 1945, fotografias de morte em massa e anónima. Falou-se então de um “acontecimento-limite” (S. Friedländer). Delas se afirmou serem “as fotografias mais terríveis de todos os tempos” (Rodger, 1995). A fotógrafa Susan Sontag (1973) exprimiu perfeitamente o efeito desses documentos: “O primeiro encontro que se faz do inventário fotográfico do horror absoluto é como uma revelação, o protótipo moderno da revelação: uma epifania negativa (...). Quando olhei essas fotografias, foi como se algo se tivesse estilhaçado. Tinha sido atingido um limite e não era somente o do horror; senti-me irremediavelmente ferida, mas uma parte dos meus sentimentos começou a endurecer; foi o fim de algo; foi o início de lágrimas que não terminei de verter”. Os analistas do holocausto sublinharam o universo concentracionário como “o reino do cadáver” (Minkovski, 1980), ele próprio “o cúmulo da abjecção” (Kristeva, 1980), quando considerado fora da religião e da ciência. Tendo a morte, nas sociedades modernas, tomado o lugar da sexualidade como proibição essencial (Ariès, 1975), as fotografias dos campos de concentração constituíram assim uma ruptura na representação icónica da morte de massa, abriram um limiar do horror e, ao mesmo tempo, instituíram para a posteridade novas referências visuais para os limites do irrepresentável na representação do assassinato em massa (Drame, 1997). É por isso que o léxico da iconografia concentracionária foi convocado regularmente nos conflitos posteriores a 1945 (Ruanda, Bósnia-Herzegovina, Chechénia). E podemos mesmo interrogar-nos sobre se a mediatização espectacular da morte, como experiência limite ou experiência corrente (a morte, espectáculo de massa), não servirá para suportar melhor a morte natural, individual e comum (Baudry, 1999).

Em qualquer corpo social, um tabu essencial da representação, como o da morte, pode sempre ser transgredido por acontecimentos como por artistas, ainda que essa superação possa ser diferida no tempo, como mostra a obra de Sade, de que se diz frequentemente ser impossível ser representada de forma

figurada (Barthes, 1976). Este processo de transgressão dos limites em vigor constitui uma experiência colectiva ao mesmo tempo traumatizante e fundadora.

Regimes de afectividade das imagens violentas

É necessário, como vimos, ultrapassar a análise interna dos dispositivos de imagens. A primeira razão resulta das mudanças ocorridas nos media que, com o multimedia, impõem considerar outra visão de mundo (o virtual) e outro tipo de imagem (a imagem-modelo publicada), o que obriga a relativizar as problemáticas da representação e do centramento na oposição realidade / ficção. A segunda razão decorre do progresso de teorias sobre imagens que hoje tencionam ultrapassar os seus próprios limites. Torna-se então possível analisar relações de imagens com o seu exterior, da mente humana aos contextos sociais.

A atenção aos regimes de afectividade na simbolização² pelas imagens implica estudar a relação que une o observador às imagens bem como aos outros. Implica, por conseguinte consagrar-se ao “pólo emotivo e corporal da experiência psíquica” (Tisseron, 1994). Neste domínio, desenvolvem-se três grandes tipos de teorias: as teorias dos dispositivos mediáticos que condicionam a simbolização; as teorias do funcionamento psíquico, do cognitivismo à psicanálise; as teorias da relação entre os dispositivos de imagens e a mente.

As teorias dos dispositivos mediáticos desenvolveram-se de modo desigual: são férteis quanto ao dispositivo cinematográfico e os seus efeitos permanentes no posicionamento do espectador³; são mais fluidas no dispositivo televisivo⁴ ou multimedia⁵. É assim difícil empreender uma comparação sistemática do posicionamento do espectador nos três dispositivos mencionados. Sublinha-se apenas como progresso indiscutível a passagem da imagem como sinal à imagem como objecto material e técnico⁶ e o início da consideração aos constrangimentos inerentes a diferentes dispositivos de exposição.

Num século, as teorias do funcionamento psíquico passaram da psicanálise, da concepção do aparelho psíquico estruturado em instâncias hierarquizadas, para uma visão dialéctica dos movimentos entre realidade externa e realidade interna. A simbolização é hoje encarada por Serge Tisseron (1995, 1996, 1998) não como processo estritamente verbal, mas como operação psíquica complexa que articula numerosas componentes (percepções, conceitos, afectos, potencialidades de acções, verbalizações) nas formas complementares de simbolização verbal, figurativa, sensorio-afectiva-motora.

Operação adequada a cada sujeito específico. Operação que conjuga introjecção e incorporação. Na primeira, perante qualquer novidade, o sujeito envolve-se num trabalho psíquico de familiarização, consciente e progressiva, que o pode

levar a aceitar o novo. Já a incorporação representa o malogro, parcial ou total da introjecção, que pode ocorrer devido a conflitos entre desejos e proibições.

Três grandes operações simbólicas, com valências contraditórias, operam em interacção permanente: o envolvimento, pelo qual a mente do observador concebe a imagem como ventre, útero, receptáculo de acolhimento; a transformação de si próprio e do mundo⁷; a representação. Tisseron nomeia-as, respectivamente, como funções, poderes (potências de sentido; potências de elaboração sensorial, da memória e do desejo; potências de impulso de actos), corpos (corpos de significado, corpos envolventes, corpos de transformação), modelos⁸.

Subestimada ou expulsa por abordagens centradas no funcionamento psíquico, a questão da relação entre mente e imagem é a da reacção afectiva do espectador a propostas icónicas. Como nota Odin (2000: 38), esta questão passou para o cinema por quatro tendências: aprofundamento da análise psicanalítica clássica (feminismo, *Camera obscura*); regresso à abordagem fenomenológica (filmologia, Cohen -Séat, 1968; Scheffer, 1980; Esquenazi, 1994); regresso à abordagem psicológica da emoção (Vanoye, 1989); tentativa de articular o cognitivismo e a psicologia (Odin, 2000 e Jullier, 1998).

Todas estas tendências focalizaram-se em temáticas como identificações (primárias e secundárias em Metz, 1977, literais e emocionais em Dayan, 1983); instruções (Bordwell, 1985); lógica edipiana (Bergala; s/d; Bellour, 1995). Se a teoria das identificações admite por vezes o parâmetro individual, todas mobilizam uma perspectiva mais vasta na passagem pelo texto fílmico, o seu trabalho temático e formal. O “faseamento”, que Odin propõe como operação global e homogénea do posicionamento afectivo do espectador, situa-se precisamente no ponto de articulação do texto e da mente do espectador; é um “modo de produção de sentidos e afectos”, “uma modalidade de participação afectiva do espectador no filme” (Odin, 2000: 30), uma recepção afectiva programada pela instituição cinematográfica e endossada pelo espectador.

Se parece irrelevante negar esta relação entre mente e imagens, como a abordar então? Durante muito tempo, a reflexão sobre este problema privilegiou o eixo catarse/ mimesis hoje praticamente abandonado. É necessário, sem dúvida, encarar a possibilidade da dupla postulação na referida relação – orientação para implicação nos universos das imagens e orientação para distanciação crítica – que podem existir de forma conjugada ou sucessiva em mentes que não estejam “em risco”. Os modelos identificativos e a teoria da função de envolvimento/ /distanciação parecem relevar desta implicação. A operação de identificação com as imagens pode desenrolar-se sem prejuízo social se certas condições nefastas não estiverem presentes: reunião de espectadores com impulsos violentos não assimilados e mentalmente fechados (introjecção); partilha, entre aqueles, de uma relação social que privilegia formas sensorio-motoras

de simbolização; existência de um líder com ascendente sobre os outros (Tisseron, 1998: 93). Assim, “na encenação socializada da violência das imagens, o social intervém mais que a imagem, e antes dela” (*idem*: 95). A operação de distanciação ou de difusão passa pela tomada de consciência de experiências insuficientemente simbolizadas e perturbadoras da mente, pela desinibição, pela superação pelo jogo⁹ de qualquer cenário violento incorporado e, por último, pelas operações de simbolização verbal. Como dizia Bachelard, a imagem é o “lar de ambivalência”, como toda a mente humana. Nas suas interdependências, é pois urgente compreender que tudo deve ser tido em conta: a imagem, a mente, o contexto social¹⁰.

Esta articulação é notória no exemplo da “cobertura” mediática (imprensa, televisão) das agressões terroristas de 11 de Setembro de 2001 contra os Estados Unidos. Impossível esvaziar a representação dos actos terroristas no dia da catástrofe, aquela mediatização que privilegiava a interacção permanente entre as mesmas imagens (o massacre das Torres Gémeas) e as mesmas palavras de testemunho. Nesta representação, lê-se a procura da relação de contenção tentada por operadores de câmaras que difundem e repetem as mesmas cenas: procura de maior proximidade com o acontecimento, necessidade de simbiose emocional com as vítimas, assunção de uma relação social (exteriorização de emoções numa cadeia inteira de testemunhos, eles próprios ecos de um vasto processo de simbolização em directo). Mas com o risco de reforçar a psicose colectiva omnipresente, o essencial consistia em transformar os impulsos repelidos e o traumatismo, favorecendo múltiplas operações de deslocação, de re-apropriação e de distanciação. Deslocação parcial da excepcionalidade do acontecimento por investigação de referentes históricos conhecidos (Pearl Harbor), referências ficcionais (os filmes *Apocalypse Now* e *Torre do Inferno*), repertórios de motivos artísticos (a vítima sobrevivente transformada em *Pietá*, o herói bombeiro em ícone). Sobredeterminação das simbolizações verbais pela grande narrativa mítica (luta do Bem/Bush, contra o Mal/Bin Laden) e sublimação estética imediata (efeito *clip* da reportagem fotográfica, panorâmicas do universo de ficção científica em detrimento da focalização exclusiva nas duas torres fulminadas). Dar conta das operações psíquicas em jogo sem as relacionar com as operações de simbolização que moldaram esta mediatização do apocalipse seria contrariar a excepcional recepção deste acontecimento no Ocidente.

Imagens violentas como mundos orientados

Para compreender a orientação dos regimes de afectividade, há que escrutinar o mais possível os regimes de visibilidade e de inteligibilidade das imagens violentas. Nestes pontos, duas necessidades (pelo menos) se impõem: dar conta

dos fenómenos de enunciação agressiva, muitas vezes reduzidos a enunciados violentos; e discriminar os dispositivos de imagens em termos de orientações de mundos, porque daí resultam regimes de crenças diferentes, que é necessário não confundir.

É claro que as violências mediáticas passam por conteúdos enunciados, isto é, actos (assassinatos, zaragatas, tiroteios) e situações (conflitos marcados) onde as emoções expressas remetem para afectos profundos. São manifestações comportamentais de estados interiores que, no plano da recepção, se podem revelar tanto atractivas quanto repulsivas. Intervêm em cenas públicas que comportam sempre uma força que enuncia. Qualquer enunciação audiovisual exibida impõe marcas visíveis da presença de um autor, esse intermediário entre a cena mostrada e o espectador que a olha e esse agente que parece impor um modo implícito de relação. No cinema, o enunciador é antes de mais responsável pelo tratamento da dialéctica campo/fora de campo. Ora, como se viu (Jullier, 1998), convém distinguir entre um cinema fora de campo e um cinema de campo. O primeiro, o cinema clássico, concebe o ecrã como um quadro e a imagem como um vestígio. Sobre a violência, adopta então um ponto de vista indirecto, sugere-a e oculta-a. O segundo, o cinema moderno e pós-moderno contemporâneo, concebe o ecrã como uma enorme janela aberta. No caso da violência, adopta um ponto de vista directo, exibindo-a como espectáculo. Ao mesmo tempo, reifica o corpo aleijado, mortificado, em cadáver. Mas, como permanece ficcional, este cinema reorienta a crença do espectador no horror fictício exibido para as modalidades de fabrico falsificado, que inibem fenómenos de identificação. Na televisão, sobretudo nas reportagens em directo, a exibição da violência multiplica as “imagens de choque” e a atenção do espectador volta-se então para “pontos” traumatizantes da imagem que polarizam a atenção: é o grito mudo do pequeno Mohamed, morto aos 12 anos, a 29 de Setembro de 2000, uma sexta-feira, na Faixa de Gaza; são as mãos vermelhas de sangue que defenestram dois soldados israelitas, Yosef Avrahami (38 anos) e Petakh Tikva (33 anos).

Se a enunciação escolhe o seu lugar de manifestação, elege também um modo de focalização afectivamente eficaz quando aproxima a cena representada do seu espectador, visando fazê-lo entrar na imagem. Já se viu como a pintura da Idade Média era um verdadeiro museu de horrores e suplícios, mas era com frequência um horror celebrado, sublimado, em suma, desactivado. Não perderam impacto, contudo, as obras que aproximam o observador do seu campo, propondo-lhe que assista ao assassinato em vias de perpetrar-se, instaurando figuras premonitórias que ajudam quem olha a projectar-se no espaço da representação, conferindo aos protagonistas sentimentos ambivalentes, entre resolução e repulsa, de modo a facilitar a projecção do espectador. Em resumo, a relação de

incorporação do espectador na representação é facilitada quando o enunciador respeita certas condições de posicionamento do espectador e certas manifestações de humanidade e de ambivalência nos comportamentos representados.

Um dos modos de filmagem claramente destinado a levar o espectador a entrar na imagem e aí evoluir é a câmara subjectiva. Documentários dramáticos como *Cannibal Holocaust*¹¹, *Documents Interdits*¹², *Blair Witch Project*¹³, demonstram-no de modo decisivo. Imagens orientadas para o real, cinema de campo onde se mostra tudo – eviscerações, decapitações, antropofagia – e filmagem em câmara subjectiva permanente: mobilização de parâmetros enunciativos aptos a assegurar a dimensão traumática das imagens! Em suma, a enunciação agressiva significa escolha de um efeito de recepção previamente programado, a recepção incómoda e traumática, e todos os dispositivos mobilizados (exibição, espectacularização, dramatização) recorrem a parâmetros temáticos, formais e estéticos ao serviço dessa assumida intenção. É o operador por excelência da ligação do espectador à imagem.

No entanto, quando os meios de comunicação social apresentam três grandes tipos de mundos que se podem misturar – realidade, ficção, virtual –, os analistas confinam-se ainda à antiga distinção realidade/ficção, com uma concepção frequentemente grosseira desta última. É, pois, urgente distinguir entre a violência-documento (orientada para o mundo real, efectivo), a violência-ficção (orientada para um mundo possível) e a violência-simulação (orientada para mundos virtuais). É também necessário distinguir a imagem-espectáculo que se contempla (cinema, televisão, imagens de síntese) da imagem-jogo que se experimenta (jogos vídeos, CD-ROM). Impede avançar a afirmação de que a violência é a mesma em toda a parte e que qualquer imagem, por ser construída por um operador, se torna ficcional e como tal se inscreve apenas na ordem da narrativa¹⁴. Também perigoso é o reducionismo que limita o cinema ao cinema narrativo, a televisão à função de divertimento, ou o multimedia ao jogo vídeo!

A violência-documento da imagem contemplada terá sempre esse formidável poder, nascido da imagem fotográfica e prolongado na imagem animada do cinema e da televisão, de ser o índice que faz crer na existência dos factos representados. Neste sentido, pode dar conta da existência do horror, o que aumenta a capacidade traumática da imagem, e revelar a realidade do “acontecimento-limite”. Não se reage da mesma maneira perante pinturas (desenhos ou gravuras) com cenas abomináveis de massacres, lapidações, crucificações e que se inscrevem numa tradição iconográfica (Bosch, Brueghel, Callot ou Goya) como perante fotografias de campos de concentração de 1945 ou diante dos acontecimentos do 11 de Setembro de 2001 em directo na televisão. Em função do regime escópico de que resulta a imagem e que vai fixar provisoriamente limites do tolerável, em função de jogos de posição de instâncias responsáveis

pela mediatização do acontecimento, em função da nossa história pessoal (nomeadamente psíquica), saberemos suportar em maior ou menor grau as representações dramáticas da imagem-documento. Até mesmo satisfazer um gosto pela representação naturalista do horror¹⁵.

A violência-ficção activada na imagem contemplada vai buscar o seu poder à capacidade de transportar o espectador ao mundo diagético do possível, por vezes mais confortável, com o risco de confundir esse mundo com o da imagem-documento. De certa maneira, pode ser o único meio para representar o que a imagem-documento da actualidade televisiva não pode apreender devido ao seu atraso sobre o acontecimento real. Por exemplo, a televisão falhará sempre o assassinato do *serial killer*, podendo tentar compensar essa “falha” pelo docudrama (factual e imaginário ao mesmo tempo), mas o cinema de ficção poderá sempre propor um tratamento deliberadamente imaginário do *psychokiller* em plena cena do horror (veja-se o *Silêncio dos Inocentes*). A violência-ficção trabalha o espaço do possível e também diz bastante sobre pulsões que habitam tanto o imaginário dos espectadores como dos criadores.

A violência-jogo na imagem activada dos jogos de vídeo¹⁶ (Le Diberder, 1993) assenta o seu poder na capacidade de fazer entrar, múltiplas vezes e de modo activo, o seu “spect-acteur” [spect-actor] (Weissberg) num espaço imaginário regulado e com instruções. Aqui, o “spect-acteur” intervém na cena-jogo como executor, não como mestre. Pratica actividades simbólicas que mantêm tanto mais a distância com o real quanto o seu mundo lúdico continuar a ser caricatural e a violência pulsional, que pode desencadear pela perfeita obediência às regras do jogo, visar adversários desindividualizados e diabolizados (Lafrance, 1994). Mais que as duas modalidades anteriores, a violência-jogo permite a entrada na imagem¹⁷ e a sua transformação rápida mas sempre regulada pelas capacidades do *software*. Neste sentido, convém que nos interroguemos sobre se a inserção mais forte na imagem activada conduz a perturbações identitárias também elas mais fortes, ou se a orientação lúdica lhe tempera efeitos traumatizantes.

Por fim, o estudo meticuloso de fenómenos enunciativos e das múltiplas modalidades de orientações de mundos, marcadas pelos dispositivos das imagens contemporâneas, permite sustentar de forma complexa a relação entre mente e imagens, em termos de incorporação e de crenças que modelam a dialéctica confusão/difusão, o que uma análise limitada aos enunciados violentos jamais poderia conseguir. A prová-lo, algumas representações de conflitos violentos que posicionam igualmente o espectador no próprio âmago das operações em curso: a crónica de eventos acontecimentos reais de Maio de 68, proposta na época pela câmara do programa televisivo *Zoom* (Harris e Sédouy); uma batalha fictícia do filme de Besson, *A Mensageira: A História de Joana d’Arc* (1998) e uma batalha fictícia da primeira parte da trilogia de P. Jackson *O Senhor dos Anéis*

(2001). As escolhas enunciativas assemelham-se: câmara subjectiva, mudanças incessantes de pontos de vista, montagem afectiva que privilegia o ritmo e a marcação sonora, replicativa ou não. Diferem contudo as orientações de mundos: mundo de violência real encenada no programa *Zoom*, mundos fictícios de violência coreografada e encenada nos dois filmes. Verificam-se assim modulações diferentes: violências de diferente intensidade quanto ao seu forte efeito traumático, na televisão; violências sangrentas mas marcadas de humor, no caso de Besson; violência asséptica e estetizante, no filme de Jackson, que opta pela invisibilidade do sangue e ajusta os combates entre seres humanos e virtuais pelo recurso a *software*. De tudo isto resultam crenças diferenciadas que cada mente irá assimilar.

2. Estética de violências mediáticas

Como esquecer que compete aos artistas confrontarem-se constantemente com limiares, limites e proibições da representação que habitam os regimes escópicos? Não se caracteriza também a própria modernidade artística por representações extremas? Estas são feitas de enunciados violentos e de enunciações agressivas, que afectam os três tipos de imagens mencionados. A dimensão artística, assimilada pelo corpo social e por instituições culturais ou em via de legitimação, das violências mediáticas não pode por conseguinte deixar de exacerbar a dificuldade da questão em análise. Com efeito, sublimar a violência não será torná-la desejável? Ainda sobre este aspecto, pode-se constatar a permanência de um movimento dialéctico, entre suavizar e exacerbar a violência.

A imagem emblemática como suavização da violência

Parece que a deslocação que o corpo social tem de empreender para aceitar a imagem violenta será passar do horror regressivo ao horror transgressivo (Margat, 2000). O horror regressivo testemunha o gosto de certos públicos e artistas pelo cruel, o macabro, o mórbido. Quando este fascínio privilegia a imagem-documento, traduz-se numa enorme atenção ao real e ao autêntico. Quando se manifesta na imagem-ficção, revela uma paixão pelo assustador e pelo terrível. O horror transgressivo procura fundar novas configurações estéticas no domínio artístico, que afirmam apreender o que permanece inexplorado, proibido, maldito, esse “infalível núcleo da noite” de que falava Breton a propósito do sexo e que se pode estender a todos os grandes tabus.

A imagem emblemática não é nem uma nem outra. Vejamos por exemplo a *Pieta do Kosovo* (fotografia de G. Merillon, 1991), a *Madona de Benthala* (fotografia de Hocine, 1997), o pequeno Mohamed (imagem televisiva fixada em fotografia,

Setembro de 2000), ou o retrato de Che Guevara. Em todos estes casos, a imagem emblemática – pouco informativa, de enquadramento fechado e descontextualizado, como ícone a contemplar – convoca o espectador a ir além da ordem do real contextual marcado pelo horrível, para o substituir por uma ordem mais humana, mais tolerável, mesmo bela, a do emblema. A imagem emblemática suaviza assim a violência, uma vez que não a transgride. Coloca-a fora do campo, oculta-a, passa-a pelo filtro de tradições iconográficas e artísticas.

Exacerbação da violência e estéticas extremas

É impossível, contudo, negar a permanência de pesquisas artísticas orientadas para estéticas do horrível e do terrível, que declaram transgredir a obscenidade do real em nome de uma forma de transcendência, por exemplo esse sagrado moderno de que falam Leiris ou Bataille.

Na mais académica pintura reina a permanência da representação do horror, denunciada num dia de 1874 por Octave Mirabeau, no jornal *L'Ordre de Paris*: “Gostam de cabeças cortadas, de sangue a correr, dos gemidos dos supliciados? Há uma selecção de tudo isso no *Salon* deste ano. A nós, espectáculos deste tipo parecem-nos monstruosos e não conseguimos compreender por que certos pintores se sentem tão atraídos por horrores cadavéricos...”. Na literatura e na arte, constata-se a mesma permanência, de Sade ao romance «negro», do *Homem que Ri*, de Vítor Hugo, ao teatro do cruel, de Antonin Artaud, da arte circense ao museu dos horrores de dr. Spitzner (1856)! No cinema, onde abundam exemplos, o cúmulo é atingido por documentários de assassinatos perversamente cometidos para serem filmados e difundidos como divertimento, o que os diferencia das actualidades e de arquivos militares, referentes que poderiam ter inspirado certos realizadores¹⁸ de 1970 aos nossos dias.

O motivo obsessivo desta estética do horror é, sem dúvida, o corpo, o corpo mutilado, segmentado, aberto: “não há imagem de corpos sem um imaginário da sua abertura”, diz pertinentemente Didi-Huberman (1999). Este fascínio e esta estética do horror, cujas origens se espriam complacentemente na mais antiga imprensa popular (Kaufa, 1995), foram associadas por Michel Foucault ao nascimento da clínica. Baudelaire deu disso conta, em *Choix de maximes consolantes sur l'amour*¹⁹, da mesma maneira que Freud referiu o tema na sua correspondência²⁰. Desde o século XVI, a pintura desenvolve esta representação da verdade orgânica corporal: o corpo que transpira, em Véronèse (*Uma refeição em Casa de Lévi*), o corpo morto que se distende, em Caravaggio (*A morte da Virgem*), o sangue que jorra, em Rembrandt (*A lição de Anatomia do doutor Joan Deijman*), as belezas femininas que exibem as suas entranhas, etc. Hoje, a arte contemporânea expõe cadáveres para fins estéticos, para atrair enormes

multidões, de Mannheim a Tóquio, Viena, Pequim, ou Xangai. São modos de expressão extremos, que se ancoram no tabu do corpo pensado como inviolável, a Ocidente como a Oriente. O cadáver é assim tratado como objecto de arte: abertura do corpo, efeito directo de autenticidade, fidelidade da representação, acréscimo de emoção. Se Sade e Pasolini permaneceram acantonados na ficção, há aqui um foco no objecto-documento para cultivar o gozo escópico e a transgressão de dois interditos essenciais, o Corpo e a Morte.

É claro que todos os artistas que jogam com estes limites da representação são regularmente denunciados: Caravaggio, chamado de iconoclasta por Poussin pelo seu *Judite e Holopherne* (1597-98), Rembrandt qualificado como “primeiro herético em pintura” pelo seu *Sansão cego pelos Filisteus* (1636). Mas por muito que espíritos eminentes – como Kant, na *Crítica da Faculdade de Julgar* (1790) ou Lessing, em *Laocoon* – tenham fustigado o feio e o repulsivo, a exploração dos limites do horror continua obra inacabada!

3. Um jogo de instâncias sempre recomeçado

A mediatização da violência realiza-se sempre no interior de um jogo de instâncias interdependentes:

- Instâncias de criação, de produção e de difusão: autores, cadeias, agências, estúdios, que reivindicam liberdade de expressão e preferem a auto-regulação ou, na sua falta, uma desregulamentação permissiva;
- Instâncias de recepção: espectadores, suas associações de defesa, grupos organizados de avaliação (imprensa especializada, organizações médicas, escolares, policiais, centros de investigação). Oscilam da vontade de proibir a violência mediática a comportamentos mais permissivos;
- Instâncias de regulação: governos que legislam e órgãos regulamentares de vigilância (em França, Conselho Superior do Audiovisual, Observatórios, etc.). O seu papel é estabelecer modalidades de regulação que vão da proibição à fixação de limites (divulgação tardia, sinalética específica, rotulagem, advertências). O conjunto destas disposições é inspirado por uma filosofia de protecção dos mais novos, com modalidades variáveis em diferentes países e culturas.

Estas três instâncias não podem ir além de compromissos necessariamente provisórios, no âmbito de lógicas de polémica e contratuais.

O fantasma do aparelho planetário de traumatização

Periodicamente, com a globalização a ajudar, reaparece o cenário fantasmagórico do dispositivo – agora planetário – capaz de accionar a circulação da

violência mediatizada. Como lembrou Bourdieu, dispositivo corresponde ao funcionamento patológico de um campo – aqui, o mediático – que inflecte no sentido de uma dominação ideológica: do Ocidente, sobretudo dos Estados Unidos, do homem branco, do poder dos media e do dinheiro. Cenário de contágio fulminante, com ameaça de a violência mediatizada se converter em violência social real. Esta crença na existência mais ou menos oculta de um sistema de *marketing* planetário foi expressa por Gerbner (1995: 40): “Sem dúvida que a humanidade já conheceu épocas mais sangrentas, mas nenhuma com tantas imagens violentas como a nossa. Estamos submersos numa vaga de violência sem precedentes (...). Este sistema [de marketing planetário] inibe a diversidade dos pontos de vista acerca do que é um conflito, asfixia a produção televisiva independente e priva os espectadores de escolhas mais atractivas. Transforma uns em vítimas e dá a outros uma excessiva segurança. Aumenta a ansiedade geral e suscita atitudes repressivas por parte de políticos que exploram o sentimento de insegurança generalizada que provoca”.

Ou seja: a violência mediática funciona nesta argumentação como puro valor comercial no mercado internacional de programas e como instrumento de normalização, de divisão e de desmoralização. O mal absoluto! Ora, se não se pode negar que existe ritualização e estereotipização da violência, será contudo prudente recusar o cenário paranóico da conspiração planetária, que serve apenas para inquinar o debate.

A relatividade das disposições reguladoras

Nos países democráticos, onde em geral os dispositivos constitucionais protegem o direito de expressão e de criação (violenta ou não), as diferentes instâncias de regulação tentam controlar o que parece excessivo a uma maioria de indivíduos, indo da censura pura e simples a limitações menos draconianas. Através de leis quadro, recomendações, cadernos de encargos, directivas ou sinaléticas, justificam as suas acções pela missão de protecção dos menores. A esse respeito, dizem perseguir a violência gratuita, cruel e desumana, a desordem, o perigo moral, em nome do bom gosto, da decência ou da dignidade humana. Acusando os criadores de complacência para com a violência, da sua glorificação, até mesmo de estimularem actos reprováveis, não hesitam na imputação de processos de intenção. Os precedentes históricos destes processos, facilmente convocáveis, não deixam de fazer sorrir: exigências de bom senso, apelos à moral ou ao bom gosto escondem geralmente intenções menos nobres, uma concepção da arte demasiado convencional e uma visão pessimista da natureza humana. Além disso, a mundialização, que sustém o argumento da urgência de uma acção idêntica a nível planetário,

torna simultaneamente pouco eficazes as regulamentações estritamente nacionais.

Importa sobretudo tirar lições dos progressos da investigação nos domínios da recepção das imagens (sempre polissémicas e heterogéneas) assim como do maior conhecimento dos fenómenos psíquicos e estéticos (mais ambivalentes do que parecia). Questão a ter em conta será, pois, a defesa de uma necessária educação para os media, concebida como aprendizagem da distanciação crítica e cultura do prazer / desprazer da imagem, ambos socialmente experimentados e simbolizados de todas as maneiras possíveis.

Conclusão

A questão das representações mediáticas da violência situa-se sempre no cruzamento de lógicas de produção, regulação e recepção, sem que seja fácil colocar estes três pólos na mesma perspectiva. Mobiliza múltiplos regimes escópicos que ocorrem em simultâneo e nos quais se coloca o problema da dissimilitude, da ruptura, da experiência dos limites. É o problema do tolerável: como proteger públicos julgados “em risco”, em sociedades marcadas pela insegurança onde vacilam as referências da autoridade e da identidade; mas a ultrapassar, se aos artistas se permite seguirem os seus próprios caminhos de inovação. E, tendo em conta a ambivalência tanto das imagens como da mente humana, o dito limiar do tolerável, impossível de fixar com rigor, releva de uma subtil dialéctica entre risco traumático e poder de fascinação!

Com a coexistência actual de diferentes media, capazes de se misturarem uns com os outros, a violência encontra-se também na encruzilhada do índice, do ícone e do símbolo; encruzilhada de ecrãs, de mundos e de usos. Os únicos comportamentos possíveis de defesa são, indubitavelmente, os da aprendizagem da distanciação crítica e da assimilação psíquica na troca social. A primeira, a distância crítica, já está presente na sociedade francesa, em todas as formas de educação para os media que passam pela família, o sistema escolar e mesmo pelos próprios media (*Arrêt sur images*), seja descrever as imagens ou brincar com elas. Compreender as imagens para melhor compreender como podem ser compreendidas e relativizadas. Este trabalho ambicioso não pode fazer-se fora da semiótica do século XX, das ciências da sociedade e da arte, ou fora da psicanálise do século XXI. A segunda aprendizagem é mais delicada, porque levanta a questão de saber onde e como simbolizar os estados psíquicos inspirados por imagens e experiências mal assimiladas. Não se pode, apesar de tudo, desejar uma sociedade unicamente baseada no confessional, no divã e na terapia.

Bibliografia

- Aries, P., 1975. *Essais sur l'Histoire de la Mort en Occident, du Moyen Âge à nos Jours*. Paris: Le Seuil.
- Avron, D., 1994. *Le Scintillant. Essai sur le Phénomène Télévisuel*. Strasbourg: PU.
- Bailble, C., 1979. «Un dispositif parmi d'autres», in *Le Cinéma selon Vincennes*, L'Herminier.
- Barthes, R., 1976. «Sade – Pasolini». *Le Monde*, 15 juin.
- Baudrillard, J., 1968. *Le Système des Objets*. Paris: Gallimard.
- Baudry, J.L., 1975. «Le dispositif», in *Communications* n° 23, p. 56-72.
- Baudry, J.L., 1978. *L'Effet-cinéma*. Paris: Albatros.
- Baudry, P., 1999. *La Place des Morts. Enjeux et Rites*. Paris: A. Colin.
- Bellour, R., 1995. «Le blocage symbolique», in *L'Analyse du Film*, Calmann-Lévy, p. 131-246.
- Bergala, A., s/d. Initiation à la sémiologie du récit en images, *Cahiers de l'Audiovisuel*.
- Bordwell, D., 1985. *Narration in the Fiction Film*. London: Routledge.
- Browne, N., 1975. «Rhétorique du texte spéculaire», in *Communications*, n° 23.
- Cohen-seat, G., *Essai sur les Principes d'une Philosophie du Cinéma*. Paris: PUF.
- Dayan, D., 1983. *Western, graffiti, jeux d'images et programmation du spectateur dans «La Chevauchée fantastique» de J. Ford*, Clancier-Guénaud.
- Didi-huberman, G., 1999. *Ouvrir Vénus*. Paris: Gallimard.
- Drame, C., 1997. «Fonctions de l'image d'actualité: la mutation de 1945», in *Cahiers de la Cinémathèque*, n° 66, juillet, Paris.
- Debray, R., 1991. *Cours de Médiologie Générale*. Paris: Gallimard, NRF.
- Debray, R., 1992. *Vie et Mort de l'Image. Une Histoire du Regard en Occident*. Paris: Gallimard.
- Debray, R., 1993. *L'Etat Séducteur. Les Révolutions Médiologiques du Pouvoir*. Paris: Gallimard.
- Debray, R., 1994. *Manifestes Médiologiques*. Paris: Gallimard.
- Deleuze, G., 1983. *L'Image-mouvement. Cinéma 1*. Paris: Les Editions de Minuit.
- Deleuze, G., 1985. *L'Image-temps. Cinéma 2*. Paris: Les Editions de Minuit.
- Esquenazi, J.P., 1994. *Film, Perception, Mémoire*, Paris: L'Harmattan.
- Foucault, M., 1977. «La vie des hommes infâmes», in *Dits et Écrits, tome 3*. Paris: Gallimard, 1994.
- Frau-Meigs, D. e Jehej, S., 1997. *Les Écrans de la Violence. Enjeux Économiques et Responsabilités Sociales*. Paris: Economica.
- Gardies, A., 1993. *L'Espace au Cinéma*. Paris: Méridiens / Klincksieck
- Jullier, L., 1997. *L'Écran Postmoderne. Un Cinéma de l'Allusion et du Feu d'Artifice*. Paris: L'Harmattan.
- Jullier, L. e Scherer, F., 1998. «Le spectacle de la violence ou les brouillages du réel et de l'imaginaire». In *Esprit*, décembre, p. 36-47.
- Kaufa, D., 1995. *L'Encre et le Sang. Récits de Crimes et Société à la Belle Epoque*. Paris: Fayard.

- Kristeva, J., 1980. *Pouvoirs de l'Horreur. Essai sur l'Abjection*. Paris: Seuil.
- Lafrance, J.P., 1994. «La Machine métaphysique». In *Réseaux*, n° 67.
- Legendre, P., 1994. *Dieu au Miroir. Essai sur l'Institution des Images*. Paris: Fayard.
- Margat, C., 2001. «La version française de l'horreur». In *Art Press, Représenter l'Horreur*. Hors série, Maio, p. 23-27.
- Marion, P., 1994. «L'affect télévisuel. Les funérailles du roi Baudouin». In *Hermès*, n° 13-14, Paris: CNRS Editions.
- Marion, P., 1997. «Narratologie médiatique et médiagenie des récits». In *Recherches en Communication*, n° 7, Université Catholique de Louvain la Neuve.
- Metz, C., 1977. *Le Signifiant Imaginaire*. 10/18, UGE.
- Minkovski, E., 1980. in L.-V. Thomas. *Anthropologie de la Mort*. Paris: Payot.
- Nel, N., 1996a. «Les régimes scopiques 1. Essai de typologie», *Champs Visuels 1*. Paris: L'Harmattan.
- Nel, N., 1996b. «Les régimes scopiques 2. Dimensions signifiantes et contextes», *Champs Visuels 2*. Paris: L'Harmattan.
- Nel, N., 1997. «Les séquences télévisuelles», in *Recherches en Communication*, n° 8, p. 31-55, Université Catholique de Louvain la Neuve.
- Nel, N., 1998. «Les dispositifs télévisuels», in Bourdon et Jost, *Penser la Télévision*. Paris: INA/Nathan, Paris.
- Nel, N., 1999a. «La monstration de l'art dans les régimes scopiques contemporains», *Publics et Musées*, Juillet-décembre, PresseUniversitaires Lyon.
- Nel, N., 1999b. «Des dispositifs aux agencements télévisuels», in *Hermès*, «Le dispositif. Entre usage et concept», n° 25, CNRS Editions, p. 131-144.
- Nel, N., 2000. «Les régimes scopiques du virtuel», *Les Cahiers du CRCV*, Université de Lille 3.
- Odin, R., 2000. *De la Fiction*. Bruxelles: De Boeck Université.
- Rodger, G., 1995. in M.-A. Matard-Bonucci, E. Lynch (dir), *La Libération des Camps et le Retour des Déportés*. Bruxelles: Editions Complexe.
- Scheffer, J.L., 1980. *L'Homme ordinaire du cinéma*. Paris: Cahiers du cinéma.
- Simon, J.P., 1978. *Le Filmique et le Comique*. Paris: Albatros.
- Simondon, G., 1964. *L'Individu et sa Genèse Physico-Biologique*. Paris: PUF.
- Simondon, G., 1989. *L'Individuation Psychique et Collective*. Paris: Aubier.
- Sontag, S., 1973, *Sur la Photographie*, Paris.
- Stiegler, B., 1994. *La Technique et le Temps 1. La Faute d'Epiméthée*, Galilée.
- Stiegler, B., 1996. *La Technique et le Temps 2. La Désorientation*, Galilée.
- Tisseron, S., 1995. *Psychanalyse de l'Image. De l'Imago aux Images Virtuelles*. Paris: Dunod.
- Tisseron, S., 1996. *Le Bonheur dans l'Image, Les Empêcheurs de penser en rond*, Synthélabo.
- Tisseron, S., 1998. *Y a-t-il un pilote dans l'Image?* Paris: Aubier.

Vanoye, F., 1989. «L'émotion: esquisse d'une réflexion», in *Cinem'Action*, «Cinéma et psychanalyse», n° 50, p. 178-182.

Vernier, J.M., 1988. «Les trois ordres de l'image télévisuelle», in *Quaderni*, n° 4, Paris 1, Sorbonne.

Notas

¹ É claro que existem divergências de método entre investigadores americanos e europeus, que conduzem a diferenças de apreciação sobre os efeitos dos programas violentos. Além disso, não se ignoram as mudanças metodológicas introduzidas nos anos 80, com a passagem da análise dos efeitos dos meios de comunicação social à análise dos seus usos.

² Deixa-se de lado, apesar do seu imenso interesse, a teoria da instituição simbólica proposta por P. Legendre (1994). Afirma que a ordem do simbólico prolonga a ordem do imaginário e que o seu fundamento final seria “a ausência de qualquer Presença”, o abismo e o vazio. A noção de afectividade aqui retida abrange o afecto, a emoção, o sentimento. O título da contribuição significa, por conseguinte, que a questão das violências mediáticas carece de ser inquirida ao nível profundo do afecto.

³ Pensamos nos trabalhos de Baudry (1975,1978), Metz (1977), JP. Simon (1978), N. Browne (1975), C. Bailblé (1979), A. Gardies (1993): necessidade de uma sala escura de cinema; criação de um sujeito omnicompreensivo; fundação de uma comunidade de participação emotiva; imposição de um estado quase hipnótico de submotricidade e sobre-percepção; libertação de mecanismos identificadores (a câmara e os personagens).

⁴ Os investigadores concluíram que a televisão propõe um outro tipo de imagem (Avron, 1994), ligada ao real; uma outra mediação, dita homocrónica (Marion, 1997); uma difusão em tempo real no espaço privado; uma escuta descontínua; a bipolaridade estúdio/fora de estúdio, que permite a apresentação; outros regimes de visibilidade (Vernier, 1988); uma multifuncionalidade; uma pluralidade de dispositivos estratégicos (Nel, 1998, 99b) e de crenças.

⁵ Ver o estudo sobre “regimes escópicos do virtual” (Nel, 2000): regimes de hipertextualização; regimes de hipervisualização; regimes de hipersensibilização; regimes de hiperespectacularização.

⁶ Assinalemos a importância dos trabalhos de Simondon (1964, 1989), Baudrillard (1968), B. Stiegler (1994, 1996).

⁷ Tisseron relaciona estas duas operações (que provêm também de Winnicott, N. Abraham e M. Torok) com as propostas de R. Thom, de forma a associar a cada operação imaginários próprios.

⁸ A sua noção de modelo é derivada Kant, Piaget e sobretudo Anzieu.

⁹ De acordo com Winnicott (1971), entre realidade externa e realidade psíquica individual existe um espaço potencial de jogo, espaço psíquico autónomo, variável segundo os indivíduos e que permite controlar a actividade cognitiva como actividade fantasmática de um modo catárquico.

¹⁰ Deste ponto de vista, as estimulantes propostas de S. Tisseron sofrem do desconhecimento da semiótica actual, que o leva a insistir no psiquismo ou no social, sem os articular com as imagens.

¹¹ Filme dos anos 70 sobre os tribos antropófagas da Amazónia, rodado por quatro jornalistas norte-americanos.

¹² Conjunto de 12 curtos filmes, apresentados como documentos de amadores, que registaram acontecimentos estranhos, entre os quais um assassinato sórdido.

¹³ Em Outubro de 1994, três estudantes de cinema desaparecem numa floresta de Maryland, aterrorizados por barulhos estranhos.

¹⁴ Do ponto de vista da organização sequencial das obras, é necessário distinguir sequências de descrição, quadro, crónica, relação, narrativa, mas também explicação, argumentação, conversação (Nel, 1997).

¹⁵ Pensamos nas análises de Michel Foucault relativas aos documentos de arquivos sobre *La Vie des hommes infâmes* (1977).

¹⁶ Pode tratar-se de jogos do tipo arcada (Nintendo), jogos de simulação (voo, desporto, ou adaptações de jogos antigos (jogos de sociedade).

¹⁷ Repare-se que outros dispositivos multimédia, que relevam de um regime imersivo do virtual, implicam a inserção completa do «espec-actor» num verdadeiro ambiente virtual relacionado constantemente com o corpo.

¹⁸ Pode-se citar M. e R. Findlay, *Snuff* (1971); P. Schrader, *Hardcore* (1978); D. Cronenberg, *Vidéodrome* (1982); P. Hyam, *The Star camera* (1985); J. Frankenheimer, *Pick-up* (1986); G. Gohen, *Vidéo violence* (1986); J. Schumacher, *8mm* (1999); J. Depp, *The Brave* (1997).

¹⁹ Escreve: “o gozo da fealdade provém de um sentimento ainda mais misterioso que é a sede do desconhecido e o gosto do horrível.” É este sentimento, que cada um leva em si, o germe mais ou menos desenvolvido, que precipita certos poetas em anfiteatros e clínicas e as mulheres nas execuções públicas.

²⁰ □ “As mulheres e os homens fazem ajuntamentos em redor dos cadáveres da morgue, como em torno dos horríveis cartazes nas ruas que anunciam uma nova novela em tal ou tal jornal, dando ao mesmo tempo uma amostra do seu conteúdo” (3 de Dezembro 1885).