

monstruosidade e horror audiovisual **monstars**



monstruosidades e horror audiovisual **monstars**



UNIVERSIDADE DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO

Reitor

Ricardo Lodi Ribeiro

Vice-Reitora

Mario Sergio Alves Carneiro

DIALOGARTS

Coordenadores

Darcilia Simões

Flavio García

Conselho Editorial

Estudos de Língua

Darcilia Simões (UERJ, Brasil)

Kanavillil Rajagopalan (UNICAMP, Brasil)

Maria do Socorro Aragão (UFPB/UFCE, Brasil)

Estudos de Literatura

Flavio García (UERJ, Brasil)

Karin Volobuef (Unesp, Brasil)

Marisa Martins Gama-Khalil (UFU, Brasil)

Conselho Consultivo

Estudos de Língua

Alexandre do A. Ribeiro (UERJ, Brasil)

Claudio Artur O. Rei (UNESA, Brasil)

Lucia Santaella (PUC-SP, Brasil)

Luís Gonçalves (PU, Estados Unidos)

Maria João Marçalo (UÉvora, Portugal)

Maria Suzett B. Santade (FIMI/FMPFM, Brasil)

Massimo Leone (UNITO, Itália)

Paulo Osório (UBI, Portugal)

Roberval Teixeira e Silva (UMAC, China)

Sílvio Ribeiro da Silva (UFG, Brasil)

Tania Maria Nunes de Lima Câmara (UERJ, Brasil)

Tania Shepherd (UERJ, Brasil)

Estudos de Literatura

Ana Cristina dos Santos (UERJ, Brasil)

Ana Mafalda Leite (ULisboa, Portugal)

Dale Knickerbocker (ECU, Estados Unidos)

David Roas (UAB, Espanha)

Jane Fraga Tutikian (UFRGS, Brasil)

Júlio França (UERJ, Brasil)

Magali Moura (UERJ, Brasil)

Maria Cristina Batalha (UERJ, Brasil)

Maria João Simões (UC, Portugal)

Pampa Olga Arán (UNC, Argentina)

Rosalba Campra (Roma 1, Itália)

Susana Reisz (PUC, Peru)



DIALOGARTS

Rua São Francisco Xavier, 524, sala 11007 - Bloco D

Maracanã - Rio de Janeiro - CEP 20550-900

<http://www.dialogarts.uerj.br/>

Copyright© 2020 Aparecido Donizete Rossi; Claudio Vescia Zanini; Marcio Markendorf (Orgs.)

Capa

Marcio Markendorf

Imagem de capa

Gozilla vs. Ultraman (fan art) – Dan Phillips

Diagramação

Raphael Ribeiro Fernandes

Revisão

NuTraT – Supervisão de Tatiane Ludegards dos Santos Magalhães

Ingrid Albuquerque

Matheus Tojeiro da Silva

Natalia Ferreira da Costa

Produção

UDT LABSEM – Unidade de Desenvolvimento Tecnológico Laboratório
Multidisciplinar de Semiótica



CATALOGAÇÃO NA FONTE

Monstars: monstrosidades e horror audiovisual.
R831 Organização: Cido Rossi; Claudio Vescia Zanini; Marcio Markendorf
Z31 Edição: Flavio Garcia
M345 Capa: Marcio Markendorf
Diagramação: Raphael Fernandes

Rio de Janeiro: Dialogarts
2020, 1ª ed. (digital)

800 – Literatura

ISBN 978-65-5683-006-3

Estudos Literários. Gótico. Fantástico. Insólito.

ÍNDICE

APRESENTAÇÃO

Organizadores **08**

DENTRO DA NOITE: VAMPIRISMO E HOMOEROTISMO

Fernando Monteiro de Barros **10**

LICANTROPIA NOS TRÓPICOS: ENTRE O HUMOR E O HORROR, UMA BREVE HISTÓRIA DO MITO DO LOBISOMEM NO AUDIOVISUAL BRASILEIRO

Tiago José Lemos Monteiro **26**

MEDITAÇÕES MONSTRUOSAS SOBRE DOIS FILMES DE TERROR

Cido Rossi **46**

ONE, TWO, FREDDY'S COMING FOR YOU: O GÓTICO EM *A HORA DO PESADELO* (1984 E 2010)

Claudio Vescia Zanini **55**

APOCALIPSE VAMPIRO: A MONSTRUOSIDADE PANDÊMICA EM *THE OMEGA MAN*

Marcio Markendorf
Helvécio Ferreira Furtado Junior **77**

SADE, PRECURSOR DE *JOGOS MORTAIS*

Nicole Ayres Luz **96**

**A QUESTÃO DA ANORMALIDADE NO FILME *FREAKS* (1932)
DE TOD BROWNING: UMA ANÁLISE HISTÓRICA**

Lorrane Campos Rodrigues

117

***THE LODGER: A STORY OF THE LONDON FOG*, UM FILME DE ALFRED
HITCHCOCK**

Marcela Zaccaro Chisté

Sandra Sirangelo Maggio

131

DE CRIATURA A CRIADOR: O CASO DE DAVID NA SÉRIE DE FILMES *ALIEN*

Vinícius Lucas de Souza

145

***A VINGANÇA DE JENNIFER* (1972) E *DOCE VINGANÇA* (2010):
RAPE-REVENGE E A MONSTRUOSIDADE**

Laisa Ribeiro do Couto

160

**A MELODIA DA JUVENTUDE: O MONSTRO DE *REMEMBERING MELODY*,
DE GEORGE R. R. MARTIN**

Arthur Maia Baby Gomes

177

**MONSTROS, DEMÔNIOS, MÁQUINAS VOADORAS: O INSÓLITO NO CINEMA
DE HAYAO MIYAZAKI**

Ana Luisa de Castro Soares

192

AS MONSTRUOSIDADES DE GUILLERMO DEL TORO

Gabriel da Fonseca Mayer

215

H. P. LOVECRAFT E JOHN CARPENTER: ALIENÍGENAS E MONSTRUOSIDADES

Nathalia Sorgon Scotuzzi

226

ADORÁVEIS MONSTRINHOS - A DEFORMAÇÃO DA INFÂNCIA

Lucas Laurentino de Oliveira

236

***IT'S WITCH, BITCH*: AS BRUXAS DE AMERICAN HORROR STORY, OS ESTEREÓTIPOS E SUAS PERVERSÕES**

Fernanda da Rosa Sanchez Schmitt

257

O HORROR GÓTICO NAS RELEITURAS CINEMATOGRAFICAS DE CHAPEUZINHO VERMELHO

Laís da Conceição Santos Belarmino

273

O MONSTRO ALEMÃO POR TRÁS DO EXPRESSIONISMO

Laís Cristina Paris

287

***FRANKENSTEIN*: REPRESENTAÇÃO DA PAISAGEM EM DIFERENTES MÍDIAS**

Jaqueline Rodrigues da Silva Pereira

Márcio Matias Cantarin

297

APRESENTAÇÃO

Os textos que constam no presente volume são resultantes das apresentações e discussões realizadas por ocasião do simpósio intitulado “Monstars: monstruosidade e horror audiovisual”, que teve lugar no evento IV Congresso Internacional “Vertentes do Insólito Ficcional” – Mostruosidades ficcionais – Homenagem aos 200 anos de publicação de *Frankenstein*, de Mary Shelley, na Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ) em novembro de 2018.

A proposta tanto daquele simpósio quanto do presente livro é celebrar o protagonismo dos monstros em obras de ficção audiovisual. Para tanto, partimos da premissa de que o fascínio da ficção pela monstruosidade é histórico e facilmente detectável. A topografia do monstro, seja o *locus horrendus* seja o seu lugar de origem, altera-se ao longo do tempo e, se na sociedade do século XIX o imaginário sugeria uma separação entre Sociedade (cultura) e Natureza (inconsciente), ao longo do século XX adere-se à lógica imagética do conglomerado, não existindo fronteiras perceptíveis entre natureza e cultura – o monstro é ubíquo¹. O efeito de tal presença pode ser mapeado nas suas variadas representações: da tragédia grega às novelas e séries de televisão, da poesia épica à obra de Shakespeare, da literatura medieval aos quadrinhos, as deformidades física, espiritual e moral de inimig@s, criaturas deste e de outros mundos atraem audiências através de histórias contadas em variados contextos e em diversas plataformas, em clara evidência da capacidade dos ícones

1 NAZARIO, Luiz. **Da natureza dos monstros**. São Paulo: Arte & Ciência, 2003.

monstruosos de se reciclarem, sobreviverem e evoluírem. Os monstros e as monstruosidades têm a capacidade de, simultaneamente, nos lembrar de nossa humanidade e de nossa inumanidade, posto que simbolizam a relação de estranheza entre nós e o mundo que nos cerca². Dialogando com tal posição pode-se considerar o monstro uma representação do devir, algo que o humano poderia ter sido e não foi, constituindo uma lembrança contínua da fragilidade humana³.

O poder de adaptabilidade e de produtividade de sentidos característico dos monstros e monstruosidades aqui se revela pela miríade de abordagens expressas nos capítulos que seguem: das criaturas clássicas na literatura e no cinema – vampiros, lobisomens, bruxas, demônios e alienígenas – aos *serial killers*, *slashers* e *rape-revengers*; da criatura de Frankenstein ao Marquês de Sade, passando pela abjeção, a anormalidade e o suspense; de Lovecraft aos contos de fadas; do monstro como realidade à História como monstruosidade; sem nos esquecermos das crianças demoníacas.

Esperamos, sinceramente, que os leitores se refestelem nos banhos de sangue aqui incitados e se sintam saciados em seus imaginários, ao menos para o momento. Ao que nos concerne, enquanto organizadores do volume, só temos a dizer que este é apenas o começo...

Organizadores

2 JEHA, Julio. Apresentação – Monstros: a face do mal. In: _____ (org.). **Monstros e monstruosidades na literatura**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2007, p.7-8.

3 GIL, José. **Monstros**. Tradução de José Luis Luna. Lisboa: Relógio D'água, 2006.

DENTRO DA NOITE: VAMPIRISMO E HOMOEROTISMO

Fernando Monteiro de Barros

A literatura gótica surgida no século XVIII na Inglaterra tem encenado, desde o início com “O castelo de Otranto” (WALPOLE, 1764), uma série de temas ligados aos tabus que cercam a sexualidade (VASCONCELOS, 2002, p.125). Um dos mais emblemáticos representantes do gênero, o vampiro sempre se destacou como poderosa metáfora erótica marcada pela ambivalência e pelo desvio, já que transtorna o binarismo da doxa: são mortos-vivos, ultrapassando a oposição entre vida e morte; têm uma existência material (que permite-lhes infligir um dano mortal à sua vítima) mas não refletem no espelho, excedendo as alternativas de presença e ausência (BELSEY, 1994, p.174-175). Por encarnarem uma prática sexual transgressora ao padrão moral burguês, desviante do âmbito da genitalidade perpetuadora da espécie, vampiros e praticantes do “amor que não ousa dizer seu nome” – verso retirado de um poema de Oscar Wilde que virou eufemismo para homoafetividade – frequentemente têm sido representados com características afins, quando não se fundem em um mesmo personagem. Exemplos notórios no cinema americano são a filha de Drácula, interpretada por Gloria Holden no filme de 1936 (*Dracula’s daughter*), lésbica, o jovem vampiro sodomita do filme de Roman Polanski de 1967 (*The fearless vampire killers*, ou, no Brasil, *A dança dos vampiros*), filho do conde, e a vampira

bissexual interpretada por Catherine Deneuve em *Fome de viver* (*The hunger*), de 1983. Como afirma Jurandir Freire Costa, “a identidade gay é, sob muitos aspectos, herdeira da idealização romântica do homossexual outsider” (1992, p.47). Enquanto categorias discursivas, ambos surgem no cenário ocidental a partir do Iluminismo: vampiros no século XVIII, primeiro na imprensa, depois na poesia gótica alemã (SILVA, 2010, p.21-24), e homossexuais no vocabulário cientificista do século XIX (COSTA, 1992, p.11).

Vampiros são personagens por demais familiares na cultura midiática ocidental. Para James Twitchell tais personagens se encontram assaz vulgarizados (TWITCHELL, 1997, p.ix) em filmes, novelas de televisão e outros veículos da indústria cultural massificadora, e nos dão a impressão de pertencerem a um mesmo modelo actancial monolítico e recorrente: o do morto-vivo sugador de sangue que persegue jovens donzelas e é vulnerável à água benta, alho, crucifixos e estacas pontiagudas de madeira, instrumentos de sua destruição. No entanto, apesar deste paradigma cristalizado, tais personagens são bastante heterogêneos entre si, pois apresentariam traços distintos nas suas várias aparições, tanto midiáticas quanto literárias (AUERBACH, 1995, p.5).

Indiscutivelmente vampiros são, na cultura do Ocidente, uma das mais duradouras figuras míticas legadas pela literatura do Romantismo (TWITCHELL, 1997, p.ix). Estes personagens povoam o imaginário folclórico de diferentes culturas espalhadas pelo globo. No entanto, é na prosa ficcional do Romantismo inglês que o arquétipo consagrado do vampiro surge pela primeira vez, brotando da pena do poeta George Gordon, *Lord Byron* (1788-1824), dândi aristocrata que, devido a sucessivos escândalos sexuais, foi obrigado a abandonar a sociedade londrina e exilar-se no continente europeu. Para acompanhá-lo em tal viagem, Byron contratou o médico escocês de origem italiana John Polidori (1795-1821), procedimento comum aos nobres da época.

Contudo, tal arranjo revelou-se desastroso, já que Byron e Polidori se desentendem durante toda a viagem (TWITCHELL, 1997, p.105). Como se sabe, em 1816, ao chegarem a Genebra para se juntarem ao grupo do poeta inglês Percy Shelley e sua companheira Mary Godwin, decidiram uma noite escrever cada um uma história de terror, o que resultou no célebre romance *Frankenstein* (1818), de Mary Shelley. Byron escreveu um conto inacabado, que seria publicado um ano mais tarde sob o título de *Fragment of a novel* e John Polidori escreveu o conto *The vampyre* (1819), publicado anonimamente e que no início foi erroneamente atribuído a Lord Byron. O conto, contudo, apresenta várias semelhanças com o fragmento byroniano.

“Fragment of a novel” é uma narrativa de viagem: o jovem narrador convence o dândi Augustus Darvell a embarcar com ele em uma aventura pelo Mediterrâneo. Neste texto fundador, Nina Auerbach destaca a forte relação entre vampirismo e homoerotismo. Segundo a pesquisadora, antes de Drácula, vampiros eram amigos íntimos perigosos (AUERBACH, 1995, p.6). No início do século XIX, vampiros não eram amantes demoníacos, mas antes amigos singulares (AUERBACH, 1995, p.13); naqueles primeiros tempos, nem todos sugavam sangue para continuarem vivos (AUERBACH, 1995, p.13). Seu contato íntimo com os mortais, do sexo masculino, de quem eram perigosamente íntimos (AUERBACH, 1995, p.13), era a sua forma de fascínio e sedução. Eroticamemente ambivalentes (AUERBACH, 1995, p.40), incorpóreos e evanescentes (AUERBACH, 1995, p.49), tais vampiros masculinos lançavam um encanto que depois se recusavam a consumir (AUERBACH, 1995, p.51), pois, ao mesmo tempo, incitavam e interditavam o erotismo subjacente à sua amizade (AUERBACH, 1995, p.39). Nina Auerbach sustenta que o fragmento byroniano é menos um conto de terror do que o relato de uma amizade romântica que somente um vampiro poderia inspirar (AUERBACH, 1995, p.15-16). Antes do poeta inglês vampiros jamais se aventuravam para longe de sua terra natal

(AUERBACH, 1995, p.16). Em Byron, efetivamente, os vampiros têm como traço uniformizante a licenciosidade de embarcarem em uma viagem com outro homem (AUERBACH, 1995, p.16). Essas “jornadas homoeróticas”, na expressão da própria Nina Auerbach, (AUERBACH, 1995, p.21) eram tão literais quanto metafóricas: afinal, a própria amizade e companhia de um vampiro não deixavam de ser “uma viagem por países nunca antes visitados” (AUERBACH, 1995, p.18). No entanto, os vampiros byronianos não iam além do mero flerte com os homens mortais; a imaterialidade e a evanescência de sua sedução acabavam por apresentá-los como amigos perfeitamente aceitáveis (AUERBACH, 1995, p.21). Mas é sabido que os heróis românticos, assim como os vampiros byronianos, ansiavam muito mais por amizades impossíveis do que por casamentos convencionais (AUERBACH, 1995, p.18).

O narrador do “fragmento de um romance” não deixa dúvidas quanto ao fascínio que sente por Augustus Darvell, o vampiro, ao dizer, dentro da chave do homem fatal romântico: “Algumas circunstâncias de sua história particular fizeram-no para mim objeto de extrema atenção, interesse e preocupação, que nem seus modos reservados poderiam em mim extinguir” (BYRON, 1988, p.2). O narrador tenta se tornar conhecido pelo vampiro e “desesperadamente luta para obter sua amizade, o que parecia impossível, pois todos os afetos de Darvell pareciam agora estar extintos” (BYRON, 1988, p.2), embora, ainda mesmo assim, vislumbrasse no outro o seu potencial para a paixão (BYRON, 1988, p.3). Seduzido, o narrador declara: “Minhas investidas foram recebidas com suprema frieza: mas eu era jovem e não facilmente desencorajável, e, aos poucos, fui bem-sucedido em obter, até certo ponto, aquilo que é chamado de intimidade ou amizade, de acordo com as ideias daquele que se utiliza dessas palavras para expressar tais sentimentos” (BYRON, 1988, p.3).

Ainda nas palavras do narrador, “Era meu desejo secreto que ele pudesse ser persuadido a acompanhar-me na viagem que eu pretendia fazer;

era também uma esperança provável, fundada na inquietação sombria que eu observava nele” (BYRON, 1988, p.3), e conclui, radiante: “Este desejo eu primeiro esbocei, e mais tarde expressei: sua resposta proporcionou-me toda a delícia da surpresa – ele dissera sim” (BYRON, 1988, p.3).

Para Christopher Frayling, na prosa de ficção romântica, os vampiros eram retratados como criaturas elegantemente pálidas e imberbes, dotadas de vozes sedutoras e lábios que passavam a impressão de tédio, além de possuírem extraordinário carisma sexual (FRAYLING, 1992, p.6). Adele Olivia Gladwell, contudo, observa que os vampiros, surgindo no decalque da figura legendária de Byron, eram, como os demais personagens masculinos da obra do poeta, “amantes incapazes de amar” (GLADWELL, 1999, p.17).

O narrador e Augustus Darvell viajam até a cidade de Esmirna, na Turquia, passando pelas ruínas do templo de Diana em Éfeso, até chegarem a um cemitério turco. Aqui, como ressalta Nina Auerbach, orientalismo e paganismo evocam as delícias proscritas da civilização da Antigüidade, “cheia de possibilidades homoeróticas” (AUERBACH, 1995, p.21).

Não fosse o conto de Polidori, publicado três anos depois, a narrativa de Byron dificilmente poderia ser apontada como vampiresca. Em 1813, Byron já abordara o tema do vampirismo de forma explícita em um de seus longos poemas narrativos, como salienta David Skal (1990, p.13). Mas é sabido que, após o conto de Polidori ser publicado em 1819, sendo erroneamente atribuído a Byron, o poeta inglês publica o seu “fragmento de um romance” apenas para mostrar o quanto Polidori havia se inspirado em seu texto, mas, incompreensivelmente, omite a maior parte dos aspectos vampíricos de sua história original na versão que foi publicada e a única conhecida, o que, ironicamente, acaba por autorizar, de alguma forma, a rubrica vampiresca de seu conto, mesmo não explicitada.

The vampyre, escrito por Polidori, não esconde a sua fonte inspiradora. O vampiro protagonista chama-se *Lord Ruthven*, numa pilhagem explícita que Polidori fez do personagem do romance autobiográfico de *Lady Caroline Lamb, Glenarvon* (1816), no qual ela retratara o próprio Byron sob o nome de “Ruthven Glenarvon”, um libertino fatal às mulheres e que acaba sendo levado por forças sobrenaturais (SKAL, 1990, p.13).

A imagem pública de Byron era uma calculada pose que ele admitia ter copiado dos vilões góticos de Ann Radcliffe (FRAYLING, 1992, p.6). Inspirado em Byron, *Lord Ruthven*, é uma figura da moda na alta sociedade londrina (FRAYLING, 1992, p.40) cujas “excentricidades faziam com que fosse convidado para todas as festas (POLIDORI, 1988, p. 7)”. Cortesão entediado, Ruthven “olhava para a alegria em torno dele como se dela não pudesse participar” (POLIDORI, 1988, p.7). Apesar da palidez extrema de sua face, era belo e possuía a reputação de, com suas palavras, tudo conseguir (POLIDORI, 1988, p.7). Chega a Londres um rico e ingênuo jovem chamado Aubrey, para quem “os sonhos dos poetas eram as realidades da vida” (POLIDORI, 1988, p.8). Insatisfeito por não encontrar na vida real a correspondência para a sua visão poetizada da existência, pensa em abandonar tudo até encontrar *Lord Ruthven* em seu caminho, a quem Aubrey passa logo a considerar como se fosse “um herói de romance”, determinado que estava em “observar os frutos de sua fantasia ao invés da pessoa diante de si” (POLIDORI, 1988, p.8). Assim como fizera o jovem narrador do conto de Byron em relação a Augustus Darvell, Aubrey cumula *Lord Ruthven* de atenções até se fazer notar, seduzido pelo fascínio de seu vampiro. Aqui há também o tema da viagem: ao descobrir sobre os planos de Ruthven de peregrinar pelo continente europeu, Aubrey insiste com seus tutores para que o deixem ir, e arditamente aborda *Lord Ruthven*, ficando deliciado com a proposta dele de viajarem juntos, “lisonjeado por tal sinal de estima daquele que aparentemente não possuía nada em comum com os demais homens” (POLIDORI, 1988, p.9).

Do mesmo modo como no conto de Byron, a oferta de amizade e intimidade torna-se a grande sedução do vampiro para o jovem rapaz ingênuo e sonhador. No entanto, ainda mais contundentemente que na narrativa byroniana, tal amizade se torna perigosa e catastrófica. Ao chegarem ao continente, Ruthven passa a dar demonstrações de sadismo e crueldade para com as mulheres respeitáveis, seduzindo-as e manchando-lhes a reputação. Na Grécia, Ruthven mata a jovem por quem Aubrey estava enamorado. Analogamente ao conto de Byron, o vampiro acaba se enfraquecendo durante a jornada e, ao morrer, arranca de Aubrey o juramento de que não contaria a ninguém sobre as circunstâncias de sua morte. Tempos se passam, Aubrey volta à Inglaterra, mas, para seu espanto, se depara não só com *Lord Ruthven* vivo e freqüentando os salões londrinos como também prestes a se casar com sua própria irmã. Aubrey tenta impedir que sua irmã venha a desposar um vampiro, mas adoece e é acometido de delírios, nos quais surge *Lord Ruthven* a lhe ordenar que mantivesse seu juramento. Quando Aubrey finalmente recupera suas forças, corre ao encontro de sua irmã, mas já é tarde, pois ela havia acabado de ser morta, sugada pelo vampiro, que desaparece misteriosamente. Como sublinha Jean Lecouteux, “o relato de Polidori acaba mal, já que *Lord Ruthven* poderá continuar a sugar o sangue das vítimas escolhidas” (LECOUTEUX, 2005, p.20). O pessimismo da narrativa reafirma o perigo dos homens fatais, amantes dos delitos amorosos e das alegrias do crime. Nina Auerbach ressalta que é curioso que os companheiros de viagem Byron e Polidori, apesar de todas as brigas e desentendimentos, acabassem escrevendo as fantasias que nutriam um pelo outro a partir dos temas da amizade e do vampirismo (AUERBACH, 1995, p.14).

Aubrey é seduzido por Ruthven homoeroticamente, e Nina Auerbach sustenta que haveria entre eles o que Eve Kosofsky Sedgwick denomina por “Gótico paranóico”, que é quando um personagem masculino

jovem e sonhador se sente ao mesmo tempo atraído e ameaçado por outro personagem masculino, mais experiente, fascinante e sinistro (AUERBACH, 1995, p.14). No entanto, só quando os vampiros se tornam mulheres é que seus amigos se transformam em presas literais: a vampira Carmilla, da novela homônima de Sheridan Le Fanu (1872), salta da amizade homoerótica para o amor homossexual, enquanto os vampiros românticos masculinos se recusavam tanto a amar suas vítimas como a sugar seus amigos íntimos. Segundo Auerbach, para a maior parte deles, a necessidade de sugarem mulheres é uma irritante distração de suas preocupações filosóficas e metafísicas (AUERBACH, 1995, p.21).

O vampiro romântico byroniano ama homoeroticamente o seu amigo companheiro de viagem, a quem fascina e seduz, mas jamais lhe bebe o sangue. As mulheres são o seu alimento e, neste processo, são mortas e destruídas sem qualquer remorso ou piedade. Porém, o homem amado, mas não sugado pelo vampiro, é para sempre marcado de forma inesquecível, psicologicamente e emocionalmente, como nos mostram os contos de Byron e Polidori, nos quais o vampiro escapa no final, impune e para sempre imortal.

Carmilla, no entanto, perpetra em sua amiga Laura tudo o que os vampiros masculinos pareciam prometer a seus amigos mais jovens mas nunca cumpriam, pois ela não apenas a excita, como também invade seu corpo sexualmente e vampiricamente, sugando-lhe o sangue. Esta vampira feminina pós-romântica e finissecular tem, na narrativa, permissão para consumir amizades sexuais e fisicamente penetrantes. No entanto, o preço é caro: ao contrário dos evanescentes e impunes vampiros byronianos, Carmilla é corporalmente destruída no final, perfurada em sua cripta com uma estaca pontiaguda de madeira, decapitada e incinerada, reduzida a cinzas (LE FANU, 1988, p.134).

Charles Baudelaire (1821-1867), considerado por muitos o primeiro poeta a tematizar a metrópole urbana industrial, que povoa de personagens

perversos e monstruosos e tinge de tonalidades neo-góticas suas altas mansardas que permitem a visão noturna de Paris, conforme seu conjunto de poemas agrupado sob o título de “Quadros Parisienses” em seu livro *As flores do mal* (1857), reeditou o tema da mulher vampira. Entretanto, suas “metálicas vampiras urbanas” (PAGLIA, 1992, p.393) têm por vítima sempre o homem, o que não põe em risco sua imortalidade. Além disso, em seus “Escritos Íntimos”, Baudelaire afirma o seguinte a respeito da mulher:

A mulher é o oposto do Dândi.

Deve pois nos causar repulsa.

A mulher tem fome e quer comer – sede, e quer beber.

No cio, quer ser comida.

Que glória!

A mulher é *natural*, isto é, abominável.

Por isso mesmo ela é sempre vulgar, ou seja, o contrário do Dândi. (1995, p.525)

Com efeito, em Baudelaire percebe-se um desgosto profundo por tudo que comparece sob a rubrica do *natural*. Para ele, segundo nos diz Jean Lacoste, “o cúmulo da arte já não é a idealização da natureza e, portanto, a imitação de alguma essência, como pensa o academicismo: a arte deve ser artificial, porque supera e nega a natureza” (LACOSTE, 1986, p.58). A mulher, “que é um ser natural demais” (LACOSTE, 1986, p.58), só é valorizada para Baudelaire sob três hipóteses: maquiada, fatal ou lésbica, contrariando a lei da natureza nas três modalidades, em afronta ao modelo de mulher consagrado pelo etos burguês, o de esposa exemplar e mãe dedicada. Para o poeta francês, a mulher “deve parecer mágica e sobrenatural, deve transformar-se em ídolo e colher de todas as artes os meios de elevar-se acima da natureza” (LACOSTE, 1986, p.58). O esteticismo de Baudelaire, com efeito, “busca a verdade da arte na mentira surreal e no artificial” (LACOSTE, 1986, p.58).

O elogio do falso, do mentiroso e do teatral vem a reboque, para Baudelaire, de sua concepção de dandismo: em seu diário, ele diz que “o dândi deve procurar ser ininterruptamente sublime – mesmo quando dorme deve viver como se estivesse diante de um espelho” (BAUDELAIRE, 1995, p.526). Latuf Mucci nos diz que “como atitude filosófica, o dandismo constitui-se numa forma de rebeldia, com repertório próprio de valores em oposição ao sistema moral da consciência burguesa” (MUCCI, 1994, p.52). O conceito baudelairiano de dandismo influenciou o *fin-de-siècle*, algumas décadas após a sua morte. Segundo Luís Edmundo Bouças Coutinho, ao “redigir a ostentação de sua diferença” (BOUÇAS, 1995, p.11), o dândi “contrariava o projeto massificador da sociedade, no mesmo trunfo que repudiava o princípio de valorização do trabalho e do lucrativo, ao brindar o ócio e o prazer no cortejo do virtual e do inútil” (BOUÇAS, 1995, p.11). Coutinho destaca que a atenção dedicada pelo dândi “aos trajes, aos tecidos, aos perfumes” (BOUÇAS, 1995, p.11) decidia-se como “manifestação de discursos alternativos contra a voz autorizada” (BOUÇAS, 1995, p.11). Em seu gesto desafiador de aspirar à originalidade absoluta, o dândi optava por se distinguir da massa burguesa através de sua opção explícita pela transgressão à moral vigente e pela sua indumentária ornamental e excêntrica. Sua afetação e teatralidade traduziam o culto estetizado que fazia de si próprio.

O vampiro byroniano é um dândi, termo que, aliás, consta ter sido utilizado pela primeira vez pelo próprio Byron (CATHARINA, 2006, p.63), além de ser itinerante como o *flâneur* baudelairiano.

Os postulados poéticos e existenciais de Baudelaire serão a chancela-mor do Decadentismo do final do século XIX. Assim como o poeta das *Flores do mal*, os decadentistas terão igual aversão à natureza e ao natural, serão dândis e postularão uma concepção de arte enquanto pura *poiesis*, puro simulacro, consagrando, deste modo, a pose e o artifício do signo. Pouco antes da publicação do notório romance de Bram Stoker, é

publicado na Inglaterra em 1894 o conto *The true story of a vampire*, de autoria do Conde Eric Stenbock, ele próprio um dândi sibarita da Londres finissecular. Fiel ao pressuposto decadentista de entrecruzamento da vida e da arte, Stenbock escreve sobre si próprio ao escrever sobre o vampiro, também um conde, de nome Vardalek. Nesta narrativa de inegável rubrica decadentista, o vampiro Vardalek possui em comum com os vampiros românticos de Byron e Polidori a mesma tez pálida e imberbe e o mesmo refinamento mundano e sofisticado, próprio dos dândis. Fazendo uso das conquistas da civilização industrial, tal como a galeria de personagens que povoa a poesia baudelairiana, o vampiro de Stenbock viaja de trem (STENBOCK, 1999, p.277), modernamente. Também em conformidade com os vampiros byronianos, o vampiro do conto de Stenbock liga-se intimamente a um amigo jovem e inexperiente, Gabriel, a quem fascina e seduz, homoeroticamente. No entanto, apesar de castos beijos nos lábios trocados pelos dois (STENBOCK, 1999, p.281), em nenhum momento o vampiro Vardalek perpetra com Gabriel uma relação sexual ou se alimenta do sangue de seu amado, ao contrário da vampira Carmilla, que se alimenta de sua amada Laura. A vampirização de Gabriel acontece, aqui, somente pelo viés da arte, pois a única cena vampiresca entre Vardalek e Gabriel é quando o rapaz, hipnotizado, desce as escadas à noite para ouvir o Conde Vardalek tocar languidamente ao piano os noturnos de Chopin, e lhe dizer:

Meu querido, eu alegremente pouparia-te; porém, tua vida é minha vida, e eu tenho que viver, eu que preferiria morrer. Será que Deus nunca terá misericórdia de mim? Ah, ah, vida; ah, a tortura da vida! [...] Ah, Gabriel, meu amado! Minha vida, sim, vida – ah, porquê vida? Estou certo de que isto não passa de uma pequena migalha que exijo de ti. Decerto tua superabundância de vida permite que concedas um pouco dela para quem já está morto. Não, fique. O que tem de ser, tem de ser! (STENBOCK, 1999, p.282)

Após dedilhar ao piano por mais algum tempo, Vardalek solta um terrível suspiro de agonia e, muito gentilmente, diz ao rapaz: “Vá agora, Gabriel; já é o suficiente” (STENBOCK, 1999, p.282). Gabriel, hipnotizado, retorna ao seu quarto e, na manhã seguinte, adoece, morrendo dentro de poucos dias, mas não sem antes ser castamente beijado nos lábios por Vardalek, que desaparece em seguida, misteriosamente, no mesmo diapasão do vampiro byroniano de Polidori.

No cenário moderno e burguês da Europa do final do século XIX, o vampiro avulta como um fantasma vindo de eras anteriores à modernidade industrial e iluminista. Para Hegel, “o Antigo Regime é o pecado oculto do Estado Moderno” (*apud* MATOS, 1989, p.39), e, para Walter Benjamin, “a Modernidade carrega a Antigüidade como um mau espírito que teria vindo importuná-la em seu sono, tal como um fantasma que à noite vem se postar no peito de quem dorme e provoca pesadelos” (*apud* MATOS, 1989, p.73).

A questão que se coloca, além da política e ideológica, é que tanto os vampiros byronianos do Romantismo, assim também como o vampiro finissecular e decadentista do Conde Eric Stenbock, amam seus jovens rapazes platonicamente, incorporeamente e esteticamente, o que parece lhes garantir sua sobrevivência, pois não são caçados e mortos no final, desaparecendo misteriosamente como um mal irremediável, o que tingue estas narrativas de um tom melancólico, saturnino e crepuscular. Tais vampiros nunca ultrapassam, com os seus amigos íntimos, o fascínio de sua sedução, ao jamais penetrarem seus corpos. Se há contato físico, este se restringe a um mero roçar de lábios. Darvell, Ruthven e Vardalek, vampiros masculinos e homoeróticos, são etéreos o suficiente para não chegarem ao ponto, por demais *natural*, de morderem e sugarem o sangue de seus amigos apaixonados.

O contrário absoluto desta premissa se verifica, entretanto, nos vampiros e vampiras que sugam o sangue das mulheres por eles amadas, parecendo, porém, letal a um vampiro ou vampira ao mesmo tempo *amar*

e *morder* uma mulher, como se seu sangue contivesse o veneno de sua destruição. Desde que a mulher não pertença às afeições e à intimidade do vampiro, desde que ele não a ame e apenas dela se alimente, seu sangue não parece lhe fazer nenhum mal, como vimos em *Lord Ruthven*, que suga a namorada e a irmã de seu amigo íntimo Aubrey e escapa no fim. Entretanto, amar uma mulher e também mordê-la parece sugar os vampiros de volta à corporeidade e à materialidade da natureza, que é sujeita à morte, à corrupção e à destruição. Baudelaire, herdeiro da sina romântica do *spleen* e precursor do culto ao artifício e à estética abraçado pelos decadentistas, corrobora a identificação histórica que a cultura ocidental estabelece entre a natureza e a mulher. Com efeito, as mulheres que são amadas e mordidas por vampiros parecem contaminá-los, condenando-os à destruição e à morte. Carmilla bebe o sangue de sua amada Laura e é reduzida a cinzas no final. O mais notório de todos os vampiros, Drácula, também um viajante, mas que faz o percurso inverso de Darvell e Ruthven ao sair de sua Transilvânia natal para a Inglaterra vitoriana, por amar e morder as duas mulheres da narrativa, Lucy e Mina, também tem o mesmo fim de Carmilla: é caçado e corporalmente destruído, ditando o tom e o clichê para os vampiros que o sucedem, midiaticamente, no século XX com sua nascente forma de expressão, o cinema. Efetivamente, é a partir do romance de Bram Stoker, de 1897, que os vampiros passam a ser representados de forma bem menos etérea, incorpórea, refinada e sutil, deslizando da metáfora erótica e estética para a vulgarização explícita do corpóreo e do natural, o que os torna, destarte, previsíveis para qualquer pré-adolescente mergulhado na cultura pop. Os vampiros anteriores a Drácula, ao contrário, como vimos, eram, nas palavras de James Twitchell, “bastante sofisticados, tematizados por vários artistas” (TWITCHELL, 1999, p.ix).

O enclausuramento dos vampiros dentro do círculo mágico da arte, que se estendeu desde a última década do século XVIII até o Decadentismo

do final do século XIX, ao menos preservava o vampiro de dentes de alho, crucifixos, estacas pontiagudas, caçadores de vampiros e outras tolices consagradas pelos clichês da indústria cultural da burguesia. Uma vez saindo da poeticidade do significante estético ao cravar seus dentes na carne das mulheres amadas, por demais identificadas com a natureza, os vampiros parecem ter decretado sua própria destruição, vulgarização e clichêização. Pois sempre que trocam o erotismo sugerido pela sexualidade previsível, sempre que trocam o estético e o artificial pelo natural dos corpos ensangüentados, sempre que deslizam do sublime para o grotesco, os vampiros acabam embarcando numa viagem sem volta, retornado ao mesmo pó que nós, mortais, a um dia retornaremos. E, de metáforas de erotismo e melancolia revestidas de grandeza trágica, tais criaturas, como anjos caídos, passam a povoar o imaginário massificado da pequena-burguesia que seus poetas criadores, românticos e decadentistas, tanto detestavam e combatiam.

REFERÊNCIAS

AUERBACH, Nina (1995). *Our vampires, ourselves*. Chicago: The University of Chicago Press.

BAUDELAIRE, Charles (1995). “Meu coração a nu”. Fernando Guerreiro (Trad.). In: _____ *Poesia e prosa*. Ivo Barroso (Org.). Rio de Janeiro: Nova Aguilar. p.524-550.

BELSEY, Catherine (1994). *Desire: love stories in Western culture*. Oxford: Blackwell.

BOUÇAS, Luiz Edmundo (1995). “Um dandy decadentista e a estufa do novo”. In: RIO, João do. *A mulher e os espelhos*. Rio de Janeiro: Secretaria Municipal de Cultura/Divisão de Editoração. p.7-12.

BYRON, George Gordon, *Lord* (1988). “Fragment of a novel” [1816]. In: RYAN, Alan (editor). *The Penguin book of vampire stories*. New York: Penguin, p.1-6.

- CATHARINA, Pedro Paulo Garcia Ferreira (2006). "As muitas faces do dândi". In: COUTINHO, Luiz Edmundo Bouças e MUCCI, Latuf Isaías (Org.). *Dândis, estetas e sibaritas*. Rio de Janeiro: Confraria do Vento. p.62-70.
- COSTA, Jurandir Freire (1992). *A inocência e o vício: estudos sobre o homoerotismo*. Rio de Janeiro: Relume-Dumará.
- FRAYLING, Christopher (1992). *Vampyres: Lord Byron to Count Dracula*. London: Faber and Faber.
- GLADWELL, Adele Olivia (Ed.) (1999). *Blood & roses: the vampire in 19th century literature*. London: Creation Books.
- LACOSTE, Jean (1986). *A filosofia da arte*. Trad. Álvaro Cabral. Rio de Janeiro: Jorge Zahar.
- LECOUTEUX, Claude (2005). *História dos vampiros: autópsia de um mito*. Álvaro Lorencini (Trad.). São Paulo: Editora UNESP.
- LE FANU, J. Sheridan (1988). "Carmilla" [1872]. In: RYAN, Alan (Ed.). *The Penguin book of vampire stories*. New York: Penguin. p.71-137.
- MATOS, Olgária Chaim Feres (1989). *Os arcanos do inteiramente outro: a Escola de Frankfurt, a melancolia e a Revolução*. São Paulo: Brasiliense.
- MUCCI, Latuf Isaías (1994). *Ruína e simulacro decadentista: uma leitura de Il Piacere, de D'Annunzio*. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro.
- PAGLIA, Camille (1992). *Personas sexuais: arte e decadência de Nefertite a Emily Dickinson*. Marcos Santarrita (Trad.). São Paulo: Companhia das Letras.
- POLIDORI, John (1988). "The Vampyre" [1819]. In: RYAN, Alan (Ed.). *The Penguin book of vampire stories*. New York: Penguin. p.7-24.
- PRAZ, Mario (1996). *A carne, a morte e o diabo na literatura romântica*. Philadelpho Menezes (Trad.). Campinas: Editora da UNICAMP.
- RICKELS, Laurence (1999). *The vampire lectures*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- SKAL, David J. (1990). *Hollywood Gothic*. New York: W.W. Norton & Company.

STENBOCK, Count Eric (1999). "The true story of a vampire" [1894]. In: GLADWELL, Adele Olivia (Ed.). *Blood & roses: the vampire in 19th century literature*. London: Creation Books. p.277-283.

TWITCHELL, James B. (1997). *The living dead: a study of the vampire in Romantic literature*. Durham, NC: Duke University Press.

VASCONCELOS, Sandra Guardini (2002). *Dez lições sobre o romance inglês do século XVIII*. São Paulo: Boitempo.

LICANTROPIA NOS TRÓPICOS: ENTRE O HUMOR E O HORROR, UMA BREVE HISTÓRIA DO MITO DO LOBISOMEM NO AUDIOVISUAL BRASILEIRO

Tiago José Lemos Monteiro

CONSIDERAÇÕES INICIAIS

De todos os “monstros clássicos” associados tanto às matrizes literárias e/ou tradicionais-populares do gênero horror, quanto ao pioneiro ciclo de filmes produzidos pelos estúdios Universal a partir dos anos 1930 (Drácula, Frankenstein, a Múmia, Dr. Jekyll & Mr. Hyde, O Homem Invisível, dentre outros), o lobisOMEM talvez tenha sido o que mais se fez presente no universo audiovisual brasileiro. Aqueles nascidos em meados dos anos 1980 decerto guardam memória dos acordes iniciais da canção “Mistérios da meia-noite”, do compositor paraibano Zé Ramalho, que anunciava as aparições do professor Astromar Junqueira na novela *Roque Santeiro*, veiculada pela Rede Globo de Televisão entre 1985 e 1986, e cujo capítulo derradeiro sacramentava a transformação definitiva do atormentado personagem vivido por Rui Rezende em lobisOMEM (BOZETTO JÚNIOR, 2011).

Embora as apropriações da gramática do horror/terror pelo nosso cinema e televisão não sejam pautadas pela regularidade, a ponto de jamais terem configurado um gênero em si mesmo, podemos perceber uma considerável recorrência das representações do lobisOMEM, seja

pelo viés da alegoria, da paródia, da sátira ou, de modo menos frequente, com finalidades propriamente horríficas. Este trabalho tem por objetivo historicizar a presença do lobisomem no audiovisual brasileiro, bem como discutir as múltiplas estratégias de tradução e apropriação do personagem para o contexto local, com ênfase na articulação entre certa ideia de tradição popular iberoamericana e o repertório internacional do cinema de gênero.

O foco da análise recairá sobre produções como *Quem tem medo de lobisomem?* (Reginaldo Faria, 1975) e *Um lobisomem na Amazônia* (Ivan Cardoso, 2005), com menções eventuais a outras obras audiovisuais consideradas pertinentes ao tema, como *O homem lobo* (Raffaele Rossi, 1971), *O coronel e o lobisomem* (Maurício Farias, 2005) e o recente *As boas maneiras* (Juliana Rojas e Marco Dutra, 2017).

LOBISOMENS, DO MITO ÀS TELAS

A produção bibliográfica acadêmica sobre o fenômeno da licantropia ou o mito do lobisomem é consideravelmente extensa, existindo uma profusão de materiais disponíveis, qualquer que seja o escopo teórico adotado pelo pesquisador em questão. Há desde as abordagens mais interessadas nos fundamentos históricos e culturais da lenda (que, via de regra, identificam nas *Metamorfoses* de Ovídio e no *Satyricon* de Petrónio as primeiras menções escritas à transmutação do homem em lobo de que se têm registro) até as perspectivas que, sob o prisma da Antropologia, percebem no misto de fascínio e temor que a figura do lobo provocava nos povos nômades da Antiguidade a matriz fundamental da lenda, que sobreviveria residualmente até os dias de hoje em contextos rurais e/ou periféricos aos processos de modernização ocidental (BARING-GOULD *et al*, 2014; BERESFORD, 2013; CASCUDO, 1923; FONDEBRIDER, 2004).

Na medida em que carrega consigo uma dimensão relacionada aos processos de desenvolvimento biológico e corporal, o mito também

atraiu a atenção de anatomistas, criptozoólogos, teratólogos e afins, segundo os quais ele poderia ser explicado pelas leis da Ciência e, inclusive, diagnosticado como uma síndrome, de raiz tanto física (como a hipertricose) quanto psicológica (a licantropia clínica). São igualmente abundantes as compilações de relatos de viés testemunhal empreendidas por místicos, ocultistas e demais entusiastas do misterioso e do esotérico, nas quais a possibilidade de comprovação científica dos acontecimentos narrados tende a ser inversamente proporcional ao sabor quase lúdico proporcionado pela leitura dos mesmos (PAIVA JÚNIOR; GODOY, 2000).

Por fim, mas não menos importantes (na medida em que interessam diretamente ao objeto deste artigo), temos ainda os diversos inventários, de caráter majoritariamente enciclopédico e, portanto, pouco ou nada analíticos, dedicados ao mapeamento da presença do lobisomem nas artes e linguagens de mídia em geral. No que diz respeito ao universo audiovisual, e em que se pese a variedade de títulos para consulta, percebe-se nestas obras uma tendência à ênfase no repertório cinematográfico anglo-estadunidense, com eventuais desvios para uma discussão em profundidade do peculiaríssimo caso espanhol e, no mais das vezes, poucas linhas dedicadas à produção latino-americana (Brasil, inclusive), oriental e do leste-europeu – exceção feita a Rivero (2010), que consegue conciliar abrangência de escopo e densidade das pontuações críticas de modo relativamente satisfatório.

O histórico das relações entre o cinema e o mito do lobisomem pode ser sumarizado a partir de alguns marcos ou títulos-chave, ocasionalmente configurando ciclos de curta ou média duração. Muito embora ainda na época do cinema silencioso já se verificasse a aparição, nas telas, de criaturas transmorfas aparentadas ao lobisomem, é somente na década de 1930, com a série de longas-metragens produzidos pelos estúdios Universal, que o horror cinematográfico se articula em torno não apenas de um conjunto de elementos recorrentes (cenários, recursos de iluminação

e fotografia, trilha sonora, personagens específicos), como também de sentidos a eles atribuídos – possibilitando que os filmes sejam lançados e promovidos como histórias de horror, e não mais como melodramas góticos ou sobrenaturais.

A despeito do caráter icônico da performance de Lon Chaney Jr. como o personagem-título de *The wolfman* (George Waggner, 1941), entretanto, o pioneirismo na representação do Homem-Lobo a partir de um prisma horrífico cabe a *Werewolf of London* (WALKER, 1935). Não demora muito para que a inovação representada pelo Ciclo de Monstros da Universal da década de 1930 logo enseje um processo de saturação no decênio seguinte, manifesto na profusão de *crossovers* presente no filme *Frankenstein meets the Wolfman*, (NEILL, 1943) e apropriações humorísticas dos célebres personagens (*Abbott and Costello meets Frankenstein*, Charles Barton, 1948). O britânico *Curse of the werewolf*, produzido pelos Estúdios Hammer e realizado por Terence Fisher em 1961, costuma ser saudado como um primeiro indicativo de renascimento do mito, aqui revisitado no esplendor do Tecnicolor e ostentando um teor erótico inédito até então – característica esta que se tornará marcante no âmbito das versões da lenda do lobisomem que o continente europeu dará à luz a partir de finais dos anos 1960 e até meados dos anos 1980, durante aquele que é considerado o período de ouro do cinema popular-massivo e de gênero do Velho Mundo.

Com esporádicas incursões pelas cinematografias italiana e francesa, o lobisomem encontrará na Espanha um terreno propício para exercitar sua sede de sangue, decerto em virtude da marcante presença do mito no repertório de lendas e tradições populares ibéricas, não raro contrapostas, nos filmes, à hegemonia política e cultural da Igreja Católica e à longeva permanência dos Tribunais da Inquisição em solo espanhol. O nome do ator, produtor e realizador Jacinto Molina, mais conhecido pelo pseudônimo de Paul Naschy será fundamental na popularização da lenda,

tendo interpretado o *Hombre Lobo* Waldemar Daninsky em nada mais, nada menos do que 12 longas-metragens, entre 1968 e 2004.

Em paralelo a isso, no contexto da vaga de filmes juvenis e, posteriormente, de viés contracultural que tomou de assalto o cinema de Hollywood, lobisomens passaram a ser vistos frequentando os bancos escolares (*I was a teenage werewolf*, Gene Fowler Jr., 1957), integrando gangues de motociclistas (*Werewolves on Wheels*, Michel Levesque, 1971) e mesmo satirizando os bastidores da política estadunidense em plena crise do Governo Nixon (*Werewolf of Washington*, Milton Moses Ginsberg, 1973). A televisão também passa a desempenhar um papel relevante na difusão da lenda, sobretudo por intermédio dos célebres *Movies of the week* do canal *broadcast* ABC, no qual figuraram títulos hoje cultuados, como *Moon of the wolf* (Daniel Petrie, 1972) e *Scream of the Wolf* (Dan Curtis, 1974), além de séries como *Kolchak – the night stalker* (1972-1973), que possui um episódio (*The werewolf*) inteiramente dedicado à criatura.

Em comparação aos demais monstros “clássicos”, o lobisomem talvez seja aquele cuja credibilidade e conseqüente verossimilhança da representação mais depende da mobilização dos setores de efeitos especiais. Se, até os anos 1970, as sequências de transformação propriamente dita tendiam a acontecer no extracampo ou se dar por meio de (não raro precárias) fusões e superposições de imagem, o imenso avanço técnico ocorrido na década de 1980 viabilizou que a metamorfose do homem em lobo ocorresse diante das câmeras e mediante o emprego de artifícios de maquiagem e mecânicos, a cargo de especialistas como Rob Bottin e Rick Baker, e patente em títulos referenciais do período como *The Howling* (Joe Dante, 1981) e *An american werewolf in London* (John Landis, 1982).

O advento da imagem gerada por computador (*C.G.I.*) no decênio seguinte, por sua vez, instaurou uma nova disputa por legitimidade no seio da comunidade de entusiastas do horror cinematográfico, entre os

adeptos dos efeitos digitais – abundantes em longas como *An American werewolf in Paris* (Anthony Waller, 1997), *Van Helsing* (Stephen Sommers, 2004) e *Twilight: New Moon* (Chris Weitz, 2009) – e os defensores da artesanaria mais “tradicional” na criação e execução das cenas, como é o caso de *Wolf* (Mike Nichols, 1994), *Dog Soldiers* (Neil Marshall, 2002) e *Late Phases* (Adrian García Bogliano, 2014).

Em suma, ao longo de quase um século de manifestações audiovisuais (e, aqui, nos restringimos praticamente ao cinema, faltando inventariar parte substancial do universo televisivo e, também, dos jogos eletrônicos de horror/terror), o mito do lobisomem se prestou aos mais diversos usos e apropriações, para além da (algo óbvia) condição de alegoria sobre a puberdade masculina e a incapacidade de lidar com as transformações do próprio corpo. A trilogia canadense *Ginger Snaps* (vários diretores, entre 2000 e 2004), por exemplo, oferece uma original contribuição ao campo, ao tomar por protagonista uma personagem adolescente do sexo feminino, e utilizar a licantropia para discutir *bullying*, sororidade e os desmandos da sociedade patriarcal.

O autor estadunidense Stephen King (2012) postula que cada “monstro clássico” corresponderia a um determinado arquétipo horrífico, pautando não apenas a construção dos personagens, mas também o tipo de engajamento estabelecido pelos e com os espectadores: enquanto o Vampiro representa a Sedução do Mal, e o Monstro de Frankenstein personifica a Vítima Indefesa que o público, ao mesmo tempo, temeria e com quem se compadeceria, caberia ao duplo Jekyll & Hide encarnar a metáfora da Besta Interior – com a qual o Lobisomem, em certa medida, se alinha. Diferente de Mr. Hyde, contudo, o Lobisomem não é um ser de pura maldade ou uma mera analogia para a liberação irrefreada dos instintos, mas alguém que sofre pela maldição que lhe foi imposta (outra diferença em relação a Hyde, portanto, já que podemos identificar uma proatividade na conduta do Dr. Jekyll ao decidir testar o soro em si próprio)

e que, finda a transformação, lamenta os atos selvagens que cometeu. Esta condição trágica inerente ao mito, portanto, tenderá a atravessar boa parte de suas representações audiovisuais, mesmo quando hibridizadas com os códigos de outros gêneros (como a comédia) ou submetidas a lógicas de produção de sentido que darão maior ênfase aos efeitos de choque do que às nuances psicológicas subjacentes à metamorfose, como veremos a propósito do caso brasileiro.

CINEMA BRASILEIRO, INDÚSTRIA E GÊNEROS NARRATIVOS: O HORROR NOS FILMES E OS FILMES DE HORROR

A consolidação dos gêneros narrativos cinematográficos parece intimamente relacionada à adoção de uma lógica industrial pelos estúdios de Hollywood a partir de meados da década de 1920. Funcionam como evidência dessa associação o fato de diversos destes estúdios terem construído suas identidades a partir da produção sistemática de obras inseridas nos códigos de determinados gêneros: o realismo social da Fox, os musicais da Metro Goldwyn Meyer, os *thrillers* de baixo orçamento da RKO e, no que concerne ao interesse específico desta pesquisa, os célebres “filmes de monstro” da Universal, que atuou de maneira determinante na consagração de um estilo a partir do qual outros estúdios e outros contextos nacionais e regionais de produção também se pautariam para realizar suas obras de horror/terror.

No Brasil, por sua vez, a supracitada lógica industrial de produção (e também de distribuição/circulação, vale reforçar) nunca chegou a ser exercida plenamente em âmbito cinematográfico, tendo se manifestado de modo mais premente em outras mídias, como o rádio (décadas de 1930-1940) e, sobretudo, a televisão (década de 1970 em diante). As tentativas de estabelecimento de algo próximo a um “sistema de estúdios” em terras brasileiras tendem a ser localizadas, esporádicas e nada perenes

em termos de continuidade, em parte por falta de maior articulação entre os setores públicos e as empresas produtoras propriamente ditas. Casos como o da carioca Atlântida (célebre pelas comédias musicais, carnavalescas e paródicas estreladas por Grande Otelo, Oscarito, Ankito e outros) ou da paulista Vera Cruz (e seus melodramas de inspiração literária financiados, em sua maioria, pelo dinheiro da aristocracia cafeeira) talvez representem o mais próximo que conseguimos chegar desse modelo, muito embora já na virada para os anos 1960 ambas se encontrassem soterradas por dívidas e incapazes de estabelecer qualquer contato com o público nacional.

Em consequência desses processos, ocorre que a conformação de gêneros narrativos cinematográficos propriamente brasileiros e, por conseguinte, sua utilização como categoria taxionômica se revela passível de muitos questionamentos. Primeiro, pela ausência do supracitado modelo de produção industrial, dentro do qual a lógica dos gêneros como modo de classificação e endereçamento das obras para o mercado tende a florescer; segundo, e mais importante, pois embora do ponto de vista *sintático* seja possível identificar, em diversos produtos audiovisuais brasileiros, a presença de elementos característicos de um ou outro gênero, nem sempre isto também se deu em nível *semântico* – ou seja, nas condições de reconhecimento a partir das quais determinada obra é promovida e consumida consoante as expectativas geradas por sua vinculação a um dado gênero.

Na década de 1970, uma nova busca pela consolidação de um pensamento industrial direcionado ao cinema tem início no país, sob a égide da Ditadura Civil-Militar então em curso e, uma vez mais, atravessada por diversos paradoxos e malogros. De um lado, têm-se a produção “oficial” legitimada pela Empresa Brasileira de Filmes (Embrafilme), a quem eram destinados os recursos mais vultuosos em termos de orçamento e circuito de distribuição, mas que encontrava

imensas dificuldades em se conectar com os anseios do espectador-médio; de outro, vê-se o surgimento de diversos núcleos “independentes” do financiamento estatal, nomeadamente no interior do estado e no centro da cidade de São Paulo (na região que ficou conhecida como Boca do Lixo), mais interessados na produção de filmes de gênero detentores de apelo junto ao público das classes médias-baixas do que na consagração junto à crítica ou pelo circuito de festivais internacionais (ABREU, 2002).

Em suas reflexões sobre a presença do imaginário horrífico no cinema brasileiro, a pesquisadora Laura Cánepa (2016) sustenta a ideia de que, na maioria de suas manifestações, a linguagem do horror acabou por se hibridizar com os códigos de outros gêneros considerados de maior aceitação por parte do público. Em alguns casos, isto se deu como parte da proposta criativa de produtores e diretores; noutros, entretanto, como estratégia de promoção e divulgação que, propositadamente, sublimava os aspectos propriamente horríficos das obras em favor dos elementos eróticos, cômicos ou melodramáticos. Este processo, por sua vez, gerou duas consequências imediatas: para os pesquisadores interessados em mapear e analisar o horror audiovisual brasileiro, torna-se não raro uma tarefa hercúlea decifrar, apenas a partir dos títulos, sinopses ou materiais de divulgação, se o filme em questão estaria menos ou mais adjacente ao universo do gênero; para o espectador médio, persistiria o senso comum segundo o qual cinema de horror no Brasil se resumiria à obra e à figura de José Mojica Marins e seu célebre personagem, o coveiro Zé do Caixão.

No que diz respeito às obras audiovisuais nas quais a figura do lobisomem se faz presente, o “problema da identificação” nunca chega a se colocar de fato, na medida em que todas as seis obras catalogadas por Cánepa em sua tese possuem a palavra lobisomem (ou a variação “homem-lobo”) no título. Destas, contudo, duas estariam mais vinculadas à vertente “realista-maravilhosa” do insólito ficcional (LOPES, 2013), nas

quais a figura do lobisomem possuiria uma função mais alegórica do que horrífica: fazem parte deste grupo as duas adaptações do livro *O coronel e o lobisomem*, de José Cândido de Carvalho, realizadas, respectivamente, por Alcino Diniz (1979) e Maurício Farias (2005). Sobre o primeiro, indisponível para visionamento, o *Dicionário de Filmes Brasileiros* de Antônio Leão da Silva Neto informa apenas a sinopse (bastante próxima à do livro) e, curiosamente, o classifica como “aventura” (SILVA NETO, 2002, p. 223). O nome da Embrafilme nos créditos, entretanto, nos permite supor que se trata de uma obra com valores de produção relativamente elevados – algo que também se aplica à versão de 2005, que conta com um elenco de atores conhecidos da televisão e produção associada da Globo Filmes (PICCOLO, 2009).

A terceira obra, igualmente considerada perdida, é *Lobisomem – o terror da meia-noite*, dirigida por Elyseu Visconti e lançada em 1971. Considerando o currículo do realizador (no qual constam títulos como *Os monstros de Babaloo*, de 1970) e alguns nomes integrantes da ficha técnica (Rogerio Sganzerla, Neville d’Almeida, Paulo Villaça), não é improvável supor que a trama seja mais afeita à estética transgressora do cinema marginal ou *udugrudi* dos anos 1960-1970 do que às convenções de qualquer gênero narrativo (cf. SILVA NETO, 2002, p.474).

Restam, portanto, os três títulos mais passíveis de serem enquadrados consoante as expectativas do contexto popular-massivo para o qual estão endereçadas. O pioneirismo da representação audiovisual do lobisomem no Brasil cabe ao diretor de ascendência italiana Rafaelle Rossi e seu *O homem lobo* (1972), uma produção de baixíssimo orçamento e tecnicamente bastante precária, rodada em preto e branco no interior do estado de São Paulo. O próprio Rossi protagoniza a trama, no papel de Roberto, um jovem estudante que se vê acometido por uma maldição que o faz se transformar em lobisomem nas noites de lua cheia, e cuja nêmesis é personificada pelo professor Rogério (Tony Cardi), seu pai adotivo.

Talvez com o intuito de atenuar o impacto da escassez de recursos na concepção da criatura, Rossi reserva a aparição do lobisomem para os minutos finais do filme, quando a transformação de Roberto se dá através da tradicional técnica de superposição de imagens. O resultado pode soar involuntariamente cômico, mas esta decerto não parecia ser a intenção do realizador: *O homem lobo* é classificado como horror no *Dicionário...* de Silva Leão (2002, p. 409); Rossi, por sua vez, retornaria à temática horrífica com *Seduzidas pelo demônio* (1977), espécie de sequência do filme de 1971, mas na qual a licantropia da obra original é substituída (talvez por razões mercadológicas) pela possessão demoníaca.

ENTRE SUSTOS E RISOS: QUEM TEM MEDO DE LOBISOMEM? E UM LOBISOMEM NA AMAZÔNIA EM DIÁLOGO

Os dois títulos que encerram esta breve retrospectiva merecem uma análise um pouco mais detalhada, visto que partilham alguns pontos estilísticos em comum. *Quem tem medo de lobisomem?*, de Reginaldo Farias (1975) e *Um lobisomem na Amazônia*, de Ivan Cardoso (2005) são longas-metragens nos quais o fenômeno da licantropia é revisitado sob o prisma do humor, atestando a representatividade da comédia como gênero de ampla e contínua expressão mercadológica no contexto brasileiro. Essa predominância do aspecto cômico, contudo, não impede que ambos os filmes recorram a momentos horríficos protagonizados pelas criaturas do título.

Quem tem medo de lobisomem? é o mais bem resolvido entre os dois, o que não deixa de ser uma surpresa, tendo em vista ser o único título da filmografia de Reginaldo Faria a flertar com o terror sobrenatural. Na trama¹, rodada nos municípios de Nova Fribrugo e Cordeiro, o debochado Neto (vivido pelo próprio realizador) e o neurótico Lula (Stepan Nercessian) saem em uma *road trip* pela região serrana fluminense, durante a qual

1 Sinopse detalhada do longa-metragem In <https://bit.ly/2u1j2eJ>. Acesso em 10.Mar.2013.

enfrentam diversas peripécias. A leveza e o bom humor que caracterizam o primeiro terço da trama logo dão lugar a uma atmosfera surreal e delirante a partir do momento em que os personagens decidem pernoitar em uma fazenda abandonada e Lula encontra um livro sobre o Lobisomem das Sete Encruzilhadas, uma lenda local. A entrada em cena do Dr. Leão (Carlos Kroeber) e sua pitoresca família intensifica a presença dos elementos insólitos e horríficos, na medida em que o filme passa a lidar com uma lógica de universos paralelos e tangenciar temas como incesto, necrofilia e parricídio, culminando em um ato final no qual mortos-vivos irrompem das tumbas e o próprio Neto se metamorfoseia em licantropo.

A estrutura de *Um lobisomem na Amazônia* é decerto menos rocambolesca², embora também gire em torno do mistério acerca da identidade de uma criatura que vem atacando os viajantes que se embrenham na densa selva amazônica à cata de experiências alucinógenas proporcionadas pelo chá do Santo Daime. O elenco principal é repleto de jovens rostos em voga no cenário televisivo brasileiro de então (Danielle Winits, Karina Bacchi, Bruno de Luca, Pedro Neschling), ao mesmo tempo em que conta com a participação de alguns *habitués* do cinema de Ivan Cardoso, como Nuno Leal Maia, Evandro Mesquita, Guará Rodrigues e o maestro Julio Medaglia, além da aparição do cantor Sidney Magal na pele de um Sacerdote Inca. O destaque absoluto, contudo, vai para o espanhol Jacinto Molina/Paul Naschy, que vive o cientista louco Dr. Moreau e, sem surpresa alguma para os aficionados pelo gênero, também vem a ser o lobisomem que aterroriza os protagonistas.

Em sua recriação do mito, a narrativa de *Quem tem medo de lobisomem* denota influências de uma matriz mais *folk* do que a de *Um lobisomem na Amazônia*, que parece mais atravessada pelo imaginário audiovisual construído em torno da criatura e, sobretudo, pelas vertentes

2 Sinopse detalhada do longa-metragem In <https://bit.ly/2UwbP1R>. Acesso em 10.Mar.2019.

menos legitimadas do cinema B de exploração (SCHAEFER, 1999). A ambientação da trama do longa de 1975 em uma região do interior fluminense caracterizada pelos vestígios da era de ouro do ciclo cafeeiro, por sua vez, reforça essa busca por uma espécie de equivalente tropical ao gótico europeu, patente no modo como a câmera de Reginaldo Faria filma a mansão abandonada e suas dependências.

A emergência do passado no presente, um dos *leitmotifs* góticos por excelência, adquire um aspecto bastante insólito em *Quem tem medo de lobisomem?*, na medida em que a “viagem no tempo” dos protagonistas e seu subsequente encontro com o clã do Dr. Leão não causa nenhum tipo de estranheza em ambas as partes: nem o aristocrata vivido por Carlos Kroeber demonstra qualquer perturbação frente aos modos contemporâneos Lula e, em particular, de Neto, e muito menos o trio questiona a existência de escravos em plena década de 1970 – o que pode sinalizar um sutil comentário do realizador acerca do cenário político brasileiro de então.

A ênfase que o longa-metragem de Reginaldo Faria concede à leitura detalhada e quase didática da lenda do Lobisomem das Sete Encruzilhadas por Lula encontra correspondência na profusão de acenos à cultura *pop* e à ficção de gênero B feitas pelo roteiro de Rubens Francisco Luchetti, Flávio de Souza e Evandro Mesquita no filme de Ivan Cardoso. O cientista encarnado por Paul Naschy é batizado de Dr. Moreau (e alguns diálogos dão a entender que o exílio do personagem na Amazônia é uma sequência direta dos acontecimentos narrados por H. G. Wells em *A ilha do Dr. Moreau*); já o zoólogo interpretado por Nuno Leal Maia se chama Mr. Corman (evocando o célebre realizador estadunidense Roger Corman); em mais de uma ocasião, por fim, os personagens fazem referência à Amazônia como sendo um “inferno verde”, que vem a ser um dos títulos em inglês da obscura sequência de 1988 para o infame filme italiano *Cannibal holocaust* (1980). A própria trama de *Um lobisomem na Amazônia*, em

certa medida, emula esta subvertente de filmes, ao colocar um grupo de jovens sedentos por experiências pitorescas se deparando com uma ameaça sobrehumana em meio à floresta tropical (com os canibais sendo devidamente substituídos por um licantropo caracterizado à moda dos filmes europeus dos anos 1970); a própria presença em cena do ator espanhol Jacinto Molina/Paul Naschy torna explícito com qual repertório audiovisual o realizador Ivan Cardoso deseja se conectar.

Em consequência dessas opções, ocorre que o eventual subtexto político que o filme chega a sugerir (nas evocações à Josefe Mengele e à suposta continuidade das experiências científicas nazistas em solo latinoamericano, por exemplo) termina por se dissolver em meio ao tom jocoso com que estes elementos são articulados. O recurso ao erotismo *softcore*, comum à estética de exploração setentista e manifesto, principalmente, nas insinuações de sexo lésbico e nos corpos desnudos enquadrados sob ângulos perscrutadores, por sua vez, torna *Um lobisomem na Amazônia* bastante anacrônico em relação ao seu contexto de produção e lançamento, remetendo a um “filme perdido” do princípio dos anos 1980 ganhando as telas cerca de duas décadas e meia depois. Tendo permanecido restrito ao circuito de festivais e deles passando diretamente à TV por assinatura, o longa nunca chegou a estrear comercialmente nos cinemas brasileiros.

As particularidades do registro estilístico de cada obra se manifestam no modo como o trânsito entre a comédia e o horror se constroem. *Quem tem medo de lobisomem* possui uma estrutura mais anárquica, com o tom de aventura picaresca do terço inicial do filme sendo apenas pontualmente atravessado por momentos horríficos (por exemplo, toda a sequência do pernoite na mansão abandonada) até que, nos quinze minutos finais, a perda do controle sobre a situação insólita vivenciada pelos personagens parece “transbordar” para a narrativa como um todo. A câmera se torna errática, com amplo recurso a lentes que distorcem a perspectiva, e o

elenco adota um estilo de interpretação semelhante ao de alguns títulos do cinema *udigrudi* brasileiro da década anterior, com os personagens se contorcendo pelo chão, soltando berros lancinantes ou deambulando desorientados pelos cenários. A trilha sonora, repleta de melodias do repertório tradicional popular rural (como sambas de roda, côcos e folias de Reis) executadas de forma recorrente ao longo do filme, contudo, faz questão de lembrar ao espectador que *Quem tem medo de lobisomem* é fundamentalmente pensado e endereçado como uma comédia, gênero sob o qual o longa está classificado tanto na Base de Dados da Cinemateca Brasileira quanto no *Dicionário...* de Sousa Leão (2002, p.682).

Já em *Um lobisomem na Amazônia*, as interseções entre comédia e horror se dão de maneira mais constante e orgânica, seguindo a vertente do *terrir*, supostamente inaugurada por Ivan Cardoso em princípios dos anos 1980, com *O segredo da múmia*, e por ele aperfeiçoada nos longas *As sete vampiras* (1986) e *O escorpião escarlata* (1990). No *terrir*, as fronteiras entre os gêneros se dissolveriam a partir dos elementos que o horror e a comédia possuem em comum, sobretudo na ênfase conferida por ambos à integridade do corpo sob ameaça e à busca pela produção de determinadas respostas físicas no espectador (MORGAN, 2002). Não é, portanto, como se *Um lobisomem na Amazônia* passasse de momentos cômicos a momentos horríficos; nele, as dimensões do horror e do humor co-habitariam em um registro único, para cuja eficiência muito contribuem a familiaridade do realizador com os códigos de um certo cinema B/ de exploração e a disponibilidade do público em entrar no jogo proposto pelo filme. O aspecto intencionalmente precário de algumas soluções narrativas (a Floresta da Tijuca a fazer de Selva Amazônica; o emprego da técnica de “noite americana” para simular cenas noturnas; o artificialismo de cenários e figurinos, sobretudo na “aparição” de Sidney Magal como Sacerdote Inca), bem como o caráter absurdo das situações contempladas pelo roteiro (a mistura deliberada de mitologias ibéricas,

indígenas e afrobrasileiras; os *plot twists* forçados que, em dado momento, transformam a personagem de Danielle Winits em uma descendente das Guerreiras Amazonas) aproximam *Um lobisomem na Amazônia* de obras como as de Roger Corman, Frank Henenlotter e Sam Raimi, justificando seu reconhecimento, sobretudo por parte da comunidade de entusiastas do horror audiovisual, como um título pertencente a seu escopo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Acompanhando uma tendência de mercado verificada em âmbito internacional, também no Brasil a produção de longas-metragens atravessados por forte viés horrífico registrou um aumento significativo ao longo dos últimos 10-15 anos. Diferentemente do que ocorria entre as décadas de 1970 e 1980, entretanto, essa produção contemporânea, pelo menos em sua maioria, não esconde suas intenções em dialogar abertamente com os códigos do gênero, ora sob uma perspectiva mais próxima dos formatos do *mainstream* (*Através da sombra*, Walter Lima Jr., 2015; *O caseiro*, Julio Santi, 2016; *O rastro*, J. C. Feyer, 2017), ora assumindo uma estética que evoca o cinema de horror de baixo orçamento dos anos 1980 e se manifesta, via de regra, na opção por efeitos mecânicos em detrimento da computação gráfica, no recurso a atores amadores ou semiprofissionais e, por fim, no endereçamento a nichos de consumo articulados em torno de festivais, mostras e cineclubes dedicados às sensibilidades paracinemáticas do *trash*. A obra do capixaba Rodrigo Aragão – e sua “trilogia informal” composta por *Mangue negro* (2008), *Mar negro* (2013) e *A mata negra* (2018) – parece representativa desta segunda vertente.

Uma terceira modalidade de apropriação dos códigos do horror audiovisual, por fim, se dá na interface entre o repertório de gênero e uma abordagem da narrativa que, na falta de melhor expressão e ciente das armadilhas que o termo enseja, costuma ser enquadrado sob a discutível

rubrica do “cinema de arte”, cuja repercussão tende a se dar muito mais no circuito de festivais e entre a crítica especializada do que junto ao público popular-massivo dos *multiplexes* (que, não raro, sequer chegam a incluir estes títulos em sua programação). O caráter ambivalente destas apropriações, por sua vez, chega mesmo a fomentar debates acerca da pertinência da classificação de tais obras como sendo “de horror”, sobretudo pelas tramas carregarem um forte componente de análise/crítica social, ou deliberadamente alternarem momentos mais gráficos com longas sequências contemplativas nas quais muito pouco ou quase nada acontece – querela suscitada por filmes como *O som ao redor* (Kleber Mendonça Filho, 2012), *Mate-me por favor* (Anita Rocha da Silveira, 2015) e *Clarisse ou alguma coisa sobre nós dois* (Petrus Cariry, 2015), entre outros.

Nas poucas vezes em que o fenômeno da licanthropia frequentou o cinema brasileiro contemporâneo, isto se deu, mormente, sob a égide desta última vertente, e pelas mãos de uma mesma dupla de realizadores. Em *Trabalhar cansa* (2011), Juliana Rojas e Marco Dutra constroem uma alegoria sobre recessão econômica e assimetrias sociais a partir da história de um casal de classe média em crise às voltas com a administração de um mini-mercado de bairro. Partindo do senso comum popular que atribui a falência de um estabelecimento comercial à existência de uma “caveira de burro” enterrada sob o local, em dado momento a personagem de Helena Albergaria literalmente remove do interior das paredes do mercado o esqueleto de uma criatura humanóide com feições licantrópicas, que logo é incinerada pelo casal.

Mantendo o mesmo tom de reflexão crítica sobre a reconfiguração das dinâmicas de classe constituintes da sociedade brasileira no período compreendido entre os governos de Luis Inácio Lula da Silva e Dilma Rousseff, em *As boas maneiras* Juliana Rojas e Marco Dutra atenuam o tom alegórico do filme anterior e assumem a presença em cena de elementos horríficos mais clássicos. A trama é dividida em duas partes,

cuja transição é assinalada pelo nascimento do bebê lobisomem de Ana (Marjorie Estiano) – em uma cena que não poupa o espectador de seus aspectos mais *gore*, com sangue em profusão e o visionamento em *close* da pequena criatura, feita com o auxílio de duas equipes francesas especializadas em efeitos especiais mecânicos.

A partir de então, o roteiro acompanha a turbulenta jornada de crescimento do menino Joel (Miguel Lobo), agora sob os cuidados de Clara (Isabél Zuaa), outrora empregada de Ana e com quem ela havia se envolvido afetivamente na primeira metade do longa. *As boas maneiras* discute uma profusão de temas ao longo de pouco mais de duas horas de projeção (*bullying* infanto-juvenil, sexualidades não-normativas, o cotidiano em contextos urbanos periféricos, violência endêmica, para além das supracitadas questões de classe), muito embora o faça consoante um registro que oscila entre o conto de fadas perverso (há, inclusive, um punhado de momentos “musicais” ao longo do filme) e o horror explícito, com diversos acenos ao passado cinematográfico do gênero (vide a referência ao *Frankenstein* de James Whale na sequência final).

A continuidade das incursões do audiovisual brasileiro pelas searas do horror em quaisquer das vertentes supracitadas, e mais especificamente das representações ficcionais do mito do lobisomem, dependem não só da concepção de histórias originais e capazes de articular perspectivas críticas sobre o contexto sociopolítico do Brasil contemporâneo, mas também e, sobretudo da existência de mecanismos de distribuição e de um circuito capaz de receber e conceder visibilidade a esses filmes. Apesar da intensa campanha promocional capitaneada pela Globo Filmes (produtora associada de *As boas maneiras*), dos diversos prêmios recebidos pelo longa-metragem e do reconhecimento internacional da excelência técnica da obra, sua permanência em cartaz no circuito comercial se revelou bastante breve, sendo igualmente pouco expressiva a quantidade de salas nas quais *As boas maneiras* foi lançado.

São tempos incertos para o cinema brasileiro popular-massivo situado fora do escopo das comédias de matriz televisiva e ampla circulação comercial, aliás. A ascensão das vertentes conservadoras que saíram vitoriosas do último processo eleitoral para o Executivo e o Legislativo brasileiros, somada à tendência ao sucateamento das políticas culturais que costuma vir a reboque de regimes políticos orientados à direita, pode interromper alguns processos de expansão em curso (como aquele que garantia, por força de Lei, a exibição de conteúdos audiovisuais nacionais pelas emissoras de TV por assinatura, e que desempenhou um papel fundamental na visibilidade da produção independente de horror/terror cuja inserção no circuito de salas de cinema se revelava inviável). Ou, em um *plot twist* típico das narrativas do gênero, tais mudanças de cenário podem fomentar a criação de novos horrores, novos medos, novos monstros, com a transmutação do humano em fera se abrindo à incorporação de insuspeitas possibilidades contra-hegemônicas.

REFERÊNCIAS

- ABREU, Nuno César Pereira de (2002). *Boca do Lixo: cinema e classes populares*. (Tese Doutorado em Multimeios) – Universidade Estadual de Campinas, Campinas.
- BERESFORD, Matthew (2013). *The white devil. The werewolf in European Culture*. London: Reaktion Books.
- BARING-GOULD, Sabine; O'DONNELL, Elliott; KARNS, Joseph (Ed.) (2014). *Werewolves: the definite guide*. Werewolf History, Fiction, Mythology, Folklore, Legend and Stories – Kindle Edition.
- BOZETTO JÚNIOR, André (2011). “Do folclore para as telas: um olhar sobre o mito do lobisomem através das telenovelas brasileiras”. *Especulo*. Revista de Estudos Literários, 46. In <http://webs.ucm.es/info/especulo/numero46/lobisomen.html>. Acesso em 14.Mar.2019.

- CÁNEPA, Laura Loguercio (2016). “Configurações do horror cinematográfico brasileiro nos anos 2000: continuidades e inovações”. In: CARDOSO, João Batista Freitas; SANTOS, Roberto Elísio dos (Orgs.). *Miradas sobre o cinema ibero latino-americano contemporâneo*. São Caetano do Sul: Universidade de São Caetano do Sul, 8, 121-144.
- CASCUDO, Luís da Câmara (1923). “Licantropia sertaneja”. *Imburana*. Revista do Núcleo Câmara Cascudo de Estudos Norte-Rio-Grandenses/UFRN, 9(5). In <https://periodicos.ufrn.br/imburana/article/view/9914/7013>. Acesso em 14.Mar.2019.
- FONDEBRIDER, Jorge (2004). *Licantropía – historias de hombres lobo en occidente*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo.
- KING, Stephen (2012). *Dança macabra: o terror no cinema e na literatura dissecado pelo mestre do gênero*. Rio de Janeiro: Objetiva.
- LOPES, Tania Mara Antonietti (2013). “Realismo mágico: uma problematização do conceito”. *Vocabulo - revista de Letras e Linguagens Midiáticas*, 5. In http://www2.baraodemaui.br/comunicacao/publicacoes/vocabulo/pdf/tania_volumeV.pdf. Acesso em 14.Mar.2019.
- MORGAN, Jack (2002). *The biology of horror: gothic literature and film*. Carbondale and Edwardsville: Southern Illinois University Press.
- PAIVA JÚNIOR; GODOY, Silvana (2000). *Lobisomem existe!* Campinas: iEditora.
- PICCOLO, Alexandre Prudente (2009). “Entre ‘O coronel e o lobisomem’: de José Cândido de Carvalho a Maurício Farias”. *Baleia na Rede*. Revista online do Grupo Pesquisa em Cinema e Literatura, 6(1), 360-378. In <http://www2.marilia.unesp.br/revistas/index.php/baleianarede/article/view/1462> Acesso em 14.Mar.2019.
- RIVERO, Ángel Gómez (2010). *Cuando llora el lobo: crónica de los licantropos cinematográficos*. Madrid: Alberto Santos.
- SCHAEFER, Eric (1999). *Bold! Daring! Shocking! True! A History of Exploitation Films, 1919-1959*. Durhan; London: Duke University Press.
- SILVA NETO, Antônio Leão (2002). *Dicionário de filmes brasileiros*. São Paulo: A. L. Silva Neto.

MEDITAÇÕES MONSTRUOSAS SOBRE DOIS FILMES DE TERROR

Cido Rossi

“É extremamente mais difícil matar um fantasma que uma realidade” (WOOLF, 1996, p.45) disse, certa vez, Virginia Woolf, depois de ter vencido a luta contra o Anjo do Lar, a fantasmagoria que personifica a milenar submissão feminina pelo masculino. Mas porque é muito mais difícil matar um fantasma do que uma realidade? Em que ele é mais forte? Seria o fantasma a materialização — sempre assustadora — de uma certa realidade outra, escamoteada, encoberta por inúmeras camadas e filtros? Ou a realidade do fantasma o torna um desafio quase intransponível, talvez inominável? O que é, afinal de contas, um fantasma?

Em grego, a palavra “fantasma” (*φάντασμα*) significa “aparição, sonho, imagem oferecida ao espírito por um objeto” (HOUAISS; VILLAR, 2001, p.1306). O mesmo dicionário onde se encontra essa definição apresenta mais algumas, estas referentes ao sentido da palavra em português: “aparência destituída de realidade, puramente ilusória”, “visão que apavora, que aterroriza”, “suposta aparição de pessoa morta ou de sua alma; assombração, espectro, alma do outro mundo”, “algo que cria terror por ser horrendo, medonho”, “obsessão ou fixação que permanece presente na mente de alguém” (HOUAISS; VILLAR, 2001, p.1306). Se, por um lado, “fantasma” é imagem, aparição, visão, daí

derivando “fantasmagoria”, a “arte de fazer surgir, de fazer ver imagens luminosas (‘fantasmas’), numa sala às escuras, por efeito de ilusão de óptica” (HOUAISS; VILLAR, 2001, p.1306), a própria definição de cinema, arte fantasmagórica, necromântica, da invocação dos mortos por meio de imagens luminosas; por outro, a mesma palavra nomeia uma monstruosidade, ficcional e/ou real, que pode ser entendida como a imagem objetual de um espírito; uma aparência destituída de origem; algo que apavora, aterroriza, amedronta; uma obsessão psíquica que advém, contextualmente, do mundo espiritual; uma impressão do mundo dos mortos, geralmente maligna e ameaçadora à ordem e às leis do ficcional e do real.

Enquanto monstruosidade, o fantasma traz consigo duas questões dificilmente respondíveis: “fantasma de que ou de quem?” e “por que ele não permaneceu no mundo dos mortos, ou no outro mundo, ou apenas na ficção (que é, ela também, um mundo outro, um mundo *do* outro)?”. Quer se queira ou não, por meio do cinema, da ficção ou da metafísica, o fantasma é uma realidade e, como tal, faz parte da estrutura física, portanto racional e lógica, do real. Ainda que ele possa suspender a descrença, ele não é *sobre*-natural. No entanto, não é possível objetificá-lo, racionalizá-lo, conceituá-lo, nem mesmo nomeá-lo na sua condição de monstruosidade, visto que “monstros não podem ser anunciados. Não se pode dizer ‘eis nossos monstros’ sem imediatamente torná-los animais de estimação” (DERRIDA, 1990, p.80, tradução minha).

É por essas razões que determinados fantasmas sempre retornam, às vezes mais fortes, outras vezes mais fracos, mas nunca completamente exorcizáveis, e sempre indecíveis; espectros — a quase-materialização física de um fantasma, o que o torna indiscernível de um ser vivo —; obsessões permanentemente presentes na consciência individual e coletiva. Confundem-se facilmente com uma manifestação do *Unheimlich*, o reprimido que retorna ao consciente do sujeito, e já foram, ou podem ser,

pensados por meio da metáfora do “mal-estar na civilização”, o reprimido que retorna ao consciente de um povo. No entanto, certas monstruosidades são irredutíveis, impossíveis de serem totalmente erradicadas, destruídas, curadas ou esquecidas; pertencem às teratologias, más formações congênicas, anteriores a qualquer processo de repressão e recalque, problemas insolúveis já nos primeiros instantes da formação de uma língua, cultura, História e imaginário individual ou coletivo; más formações congênicas que, mesmo antes do desenrolar de uma História sociocultural, pautam o presente, passado e futuro na própria cena da formação de um povo, de modo que a identidade desse povo — logo, também a de cada um dos sujeitos que o compõem — carrega, indelével e ao longo do tempo, essa “marca de nascença” que o define, a qual, por ser horrenda, é, a todo instante, escondida, disfarçada, deslocada, tratada cosmeticamente. Poderosa como a encenação da origem, essa marca sempre retorna. Ela é, todavia, muito mais forte do que apenas um curável processo de repressão/recalque, pois fantasmática, uma impressão que, tão repetida e mimetizada pela língua, cultura, História e imaginário, ganha a imaterialidade do fantasma, marca sem origem, silhueta difusa e transparente no espaço-tempo, permeável, desmaterializado e, por essas mesmas razões, indestrutível.

Alguns filmes de terror e horror, detentores da consciência de que a arte que os torna possível é fantasmagórica, utilizam-se desse poder para tematizar os fantasmas. Isso lhes confere a força da metaficção, da encenação de sua própria condição, do simulacro, aquele “efeito de imaginário escondendo que não há mais realidade além como alguém dos limites do perímetro artificial” (BAUDRILLARD, 1991, p.23). A exemplo de Hamlet, que, no contexto da peça teatral em que é personagem, encena a morte de seu pai para os assassinos do mesmo, esses filmes de terror e horror reenviam os fantasmas ao mundo dos vivos, e não ao mundo dos mortos, criando a possibilidade, o evento, do reencontro de sujeitos e povos com seus fantasmas, agora não mais apenas imagens objetivos do

espírito, mas forças armadas com os poderes da imagem, paladinos do imaginário, contra os quais não é possível lutar nem fechar os olhos, pois se lhes tolhemos o recurso da visibilidade, ainda lhes resta o som, já que o cinema se tornou uma arte audiovisual em seu desenvolvimento. Forma (o princípio da matéria), imagem (o princípio da luz e da sombra), som (o princípio da Existência): os fantasmas são tão reais quanto eu e você.

Agora, de porte dessas meditações fantasmais, e se fôssemos estadunidenses e filmes de terror e horror nos reenviassem os fantasmas de Salem? E se esses filmes criassem a oportunidade, o evento, do reencontro com a nossa marca de nascença, com a cena da nossa origem enquanto povo, nos lembrando que começamos a existir impondo a Inquisição sobre nós mesmos? Uma Inquisição que não é monológica, casual ou coincidente, por certo, pois já havíamos sido vítimas de inquérito e julgamento algum tempo antes, quando ainda éramos felizes em nossa pátria-mãe, a Inglaterra, e sobre ela tentamos construir e impor uma ditadura calvinista, uma paradoxal república teocrática, decapitando o rei que considerávamos decadente e colocando em seu lugar alguém que chamamos de lorde-protetor, mas que se revelou, ao longo dos onze anos de seu protetorado, um déspota. Oliver Cromwell era seu nome, e é importante lembrar que eu estou descrevendo aqui a cena que precede a Caça às Bruxas de Salem, a cena que contextualiza a fundação dos Estados Unidos, a causa de sua existência enquanto país, povo, língua e cultura. Eu não estou descrevendo o atual contexto histórico do Brasil por meio de metáforas. Todavia, como acredito em reencarnação, talvez o fantasma de Oliver Cromwell esteja materializado por aqui, na figura de alguém que ficou bastante conhecido por uma *hashtag* — “#EleNão!” —, e que eu prefiro chamar de “Aquele que não deve ser nomeado”. Monstros são inomináveis, não é mesmo?

Mas voltemos aos Estados Unidos. Uma dupla Inquisição funda o país: a que foi imposta aos Puritanos, os pais da pátria estadunidense, exilados

da Inglaterra por terem tentado — e, por algum tempo, conseguido — infligir uma ditadura teocrática a um país que nunca morreu de amores por nada religioso; e a que os Puritanos impuseram a si mesmos nos primeiros anos da existência da colônia de Massachusetts, a Caça às Bruxas de Salem ocorrida entre os anos de 1692 e 1693. Os fantasmas de Salem são tão poderosos que ultrapassaram as fronteiras de suas terras e, hoje, conseguem assombrar até mesmo os imaginários da Terra Brasilis por meio, por exemplo, do cinema — é curioso notar que, em qualquer contexto brasileiro, seja um simpósio de especialistas em um evento acadêmico, seja uma conversa de bar, quando se toca no assunto *Salem*, praticamente todos, senão todos, já ouviram, viram ou sabem algo a respeito. Por certo há aí a poderosa força contaminadora da ficção, que chega a todos os lugares, das mais variadas formas. O cinema é uma delas, por isso não é surpresa que dois filmes recentes, famosos dentro e fora dos Estados Unidos, tenham se voltado ao tema *Salem* em modalidades diferentes de terror-horror: *Invocação do Mal* (*The Conjuring*, 2013) e *A Bruxa* (*The VVitch: A New-England Folktale*, 2015).

Em *Invocação do Mal*, temos uma típica família estadunidense da década de 1970 vitimizada pelo medonho e violento ataque de um fantasma-espectro que descende de uma das mulheres acusadas de bruxaria e enforcadas nos julgamentos de Salem. Antes de suicidar-se da mesma forma que sua antepassada foi morta, o espírito denominado Bathsheba Sherman sacrificou seu filho recém-nascido ao Diabo e lançou uma maldição sobre todos aqueles que tentassem tomar ou habitar suas terras, uma área de oitenta hectares no estado de Rhode Island. Os termos da maldição não são claros, mas, ao longo do enredo do filme, é possível concluir que não se trata apenas do entendimento tradicional do termo, ou seja, uma imprecação, uma praga, mas algo mais sério: o fantasma-espectro de Bathsheba possui o corpo daqueles que, em seu entendimento, tentam invadir suas terras, e os faz matarem seus filhos

e a si próprios. Em outras palavras, sua maldição coloca em risco um dos principais valores do povo e da cultura estadunidenses, o mesmo valor que foi invocado nos julgamentos de Salem em 1692-1693 como algo que precisava ser defendido e protegido contra os ataques do Demônio, por isso as bruxas, asseclas de Satã, deveriam morrer, já que ameaçavam esse valor: a família, entendida pelos estadunidenses não em um contexto religioso judaico-cristão, mas como o primeiro grupo social, a primeira referência identitária a que o sujeito tem contato ao longo dos primeiros anos de vida. A família, para aquele povo, está relacionada à formação do caráter social; trata-se de um microcosmo que mimetiza o entendimento macro de sociedade e que conforma, portanto, as relações sociais e a identidade cultural.

No universo de *Invocação do Mal*, o fantasma reenvia à realidade empírica estadunidense um horror hoje ancestral a esse povo, qual seja o medo da destruição da família, o que equivale ao medo da desagregação social, da desarticulação da identidade cultural, algo que era uma ameaça constante nos anos da formação dos Estados Unidos por razões políticas, geográficas, culturais etc. Em uma sociedade em formação pautada pelo calvinismo, uma leitura radical do Cristianismo, como a colônia de Massachusetts no século XVII, um bode expiatório era necessário para materializar essa ameaça e, com isso, permitir a virtualidade catártica, ainda que falsa, da sua erradicação. As vítimas dos julgamentos de Salem, mulheres em sua imensa maioria, acusadas de bruxaria, inocentes que foram ironicamente (re)inocentadas pela História, se tornaram esse bode expiatório. Receberam a pecha de *bruxa* e foram executadas como tal porque essa figura sempre representou uma inquietante, perigosa e questionadora “presença ambígua na sociedade”, pois

[e]sta é uma marca típica da bruxa através do tempo e das terras: a sua fidelidade com os estados [liminais] e

intermediários. A bruxa era parte humana, parte animal e parte espírito. [...]. Esta ‘anatomia espiritual’ desafiava as regras aceitas da sociedade e suas normas para a ordem (FRISVOLD, 2017, p. 93).

A Salem do século XVII, em seu calvinismo, acreditava piamente que bruxas e Satã eram entidades factualmente existentes. A ciência histórica, um dos vários produtos do Iluminismo do século XVIII, cuidou de separar fato de ficção, entendida ficção como algo que se opõe à realidade, e as bruxas e Satã foram exilados do real para os mundos do ficcional, em mais um conforto ilusório inventado pelo Século das Luzes. Eles nunca abandonaram o imaginário, esse lugar que sempre foi mais forte do que a frívola ideia de realidade empírica, como bem ensinou Platão e seu Mundo das Ideias. Com o tempo, a ficção se mostrou a linguagem do imaginário, uma força avassaladora. As bruxas e Satã retornaram trazendo, ainda mais fortes, os questionamentos, ambiguidades, liminaridades e intermeios que representam, ressuscitando medos abstrusos no seio de uma sociedade secularizada como a estadunidense: e se as bruxas e Satã são verdadeiramente um fato, e não ficção? E se as bruxas e bruxos de Salem eram, de fato, bruxas e bruxos? E se o bode expiatório fosse o Demônio? E se tivéssemos nascido sob a marca da Lua Negra e não do Sol Invictus? É essa linha de raciocínio que o filme *A Bruxa* percorre e explora, uma linha já indiciada nas obras de um dos bastiões da literatura norte-americana, Nathaniel Hawthorne, especialmente no seu conto mais famoso, “O jovem Goodman Brown” (“Young Goodman Brown”, 1835). Hawthorne, além de um escritor ainda hoje muito popular dentro e fora da academia, era tataraneto de John Hathorne, um dos principais juízes dos julgamentos de Salem.

Em *A Bruxa*, uma família pertencente a uma das colônias fundadoras dos Estados Unidos — não fica claro qual, mas o enredo permite a interpretação de que seja a de Massachusetts — é excomungada por

heresia e banida da comunidade. Viajando para longe, pai, mãe e quatro filhos encontram um pedaço de terra lavrável à margem de uma floresta, e ali se estabelecem. Não fica claro onde, exatamente, está localizado esse pedaço de terra, mas, de novo, o enredo permite a interpretação de que essa seja a cena da fundação de Salem. Na floresta há bruxas e, quando a mãe dá à luz o quinto filho, este é raptado por uma delas, morto e usado na fabricação do famoso unguento de voo. Em meio aos dramas decorrentes dessa perda, a bruxaria vai pouco a pouco se instalando no enredo e na atmosfera do filme. Os outros filhos do casal acabam entrando na floresta e acidentalmente encontrando uma das bruxas; Black Phillip, um bode negro pertencente à família, revela-se como o próprio Satã e constitui a ironia à ideia de bode-expiatório; e a filha mais velha do casal, única sobrevivente das tragédias que se abateram sobre o grupo, é induzida por Black Phillip/Satã a assinar o pacto demoníaco e, com isso, tornar-se uma bruxa. A cena final do filme constitui a transposição, para a tela do cinema e de modo quase literal, dos quadros de Goya que tematizam as bruxas, especialmente “O sabá das feiticeiras” (“El Aquelarre”, 1797-1798), e nela vemos as bruxas reunidas em torno do bode negro e levitando junto às árvores da floresta. O filme se conclui com a filha mais velha levitando junto das demais bruxas e gargalhando para a noite, em êxtase.

No caso de *A Bruxa*, o fantasma é o filme em si enquanto fantasmagoria, em todo o seu poder metaficcional, e ele, mais do que reenviar o povo estadunidense à cena que é fulcral em seu mito fundador, promove o evento do encontro com a possibilidade negada, com a marca de nascença enquanto cicatriz, que é a hipótese da veracidade factual da bruxaria e, por consequência, dos ocorridos em Salem que levaram à Caça às Bruxas em pleno século XVII, no então Novo Mundo. Em *A Bruxa* está aquele lado negro, maligno, congênito — já que a bruxaria é congênita, e o filme segue à risca essa teoria —, teratológico, que assombra a identidade estadunidense, individual e coletiva. A família, valor crucial da

cultura do país, é ali destroçada e hereticamente transformada na origem e causa de toda ambiguidade, no seio do desregramento, da antinomia e da desordem. Por outro lado, o filme deixa claro, com o voo sem unguento e a gargalhada da filha em sua conclusão, que é nesse seio que está a liberdade da mente, do coração e do espírito, e a liberdade é outro valor dos mais apreciados por essa sociedade, ontem e hoje.

Amor e ódio, identificação e repulsa, são, dessa forma, os sentimentos que os fantasmas de Salem suscitam no imaginário estadunidense hoje em dia. Irredutíveis em sua condição monstruosa, esses fantasmas reenviam e promovem o encontro, a todo instante, do passado com o presente, nunca deixando esquecer que, por trás do ordeiro e normativo *self-made (wo)man*, o conceito estadunidense de sucesso, o qual advém do calvinismo, está a bruxa, a força ambígua e incontrolável da liminaridade, a ambiguidade, a sombra maligna de Satã que *está ali*, no *self-made (wo)man*, no próprio povo e cultura estadunidenses, muitas vezes pautando suas ações, sentimentos e ideias cotidianos frente a si mesmos e aos outros povos e culturas.

REFERÊNCIAS

- BAUDRILLARD, Jean (1991). *Simulacros e simulação*. Lisboa: Relógio D'Água.
- DERRIDA, Jacques (1990). "Some Statements and Truisms about Neologisms, Newisms, Postisms, Parasitisms, and Other Small Seismisms". In: CARROLL, David (ed.). *The States of "Theory": History, Art, and Critical Discourse*. New York: Columbia University Press, p.63-94.
- FRISVOLD, Nicholaj de Mattos (2017). *A arte dos indomados*. São Paulo: Penumbra.
- HOUAISS, Antônio; VILLAR, Mauro de Salles (2001). "Fantasma" e "Fantasmagoria". *Dicionário Houaiss da língua portuguesa*. Rio de Janeiro: Objetiva, p.1306,
- WOOLF, Virginia (1996). "Profissões para mulheres". In: _____. *Kew Gardens, O status intelectual da mulher, Um toque feminino na ficção, Profissões para mulheres*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, p.41-50.

ONE, TWO, FREDDY'S COMING FOR YOU: O GÓTICO EM *A HORA DO PESADELO* (1984 E 2010)¹

Claudio Vescia Zanini

Os filmes populares, então, correspondem à interpretação tanto dos sonhos pessoais de seus realizadores quanto dos sonhos coletivos de seu público espectador – a fusão é possível graças a estruturas compartilhadas de uma ideologia comum.

Robin Wood em *An Introduction to the American Horror Film*

A tela do cinema das décadas de 70 e 80 brindou o público com uma profusão de sangue, machadinhas, facões e corpos dilacerados. Muito disso se deve ao *slasher* (“*slash*” significa “cortar” ou “golpear” em inglês), subgênero do cinema de horror caracterizado pelo assassino serial psicótico de face e identidade misteriosas. Ainda que diversos filmes tenham sido apontados como predecessores do gênero, como *Psicose* (CLOVER, 2015, p.23; GROOM, 2012, p.135), *A Tortura do Medo* (CARRERA-GARRIDO, 2016, p.242) e *O Massacre da Serra Elétrica* (CHRISTENSEN, 2016, p.29), *Halloween* (John Carpenter, 1978) costuma ser visto como o

1 Texto originalmente escrito em língua inglesa e publicado na forma de artigo sob o título *It hurts 'cause you're in my world now, bitch: Gothic features in the 1984 and 2010 versions of A Nightmare on Elm Street*, na Revista Ilha do Desterro, 72(1) (2019). A tradução da íntegra do texto e das citações originalmente em língua estrangeira é de responsabilidade do autor.

marco do nascimento do *slasher* por introduzir a premissa da dizimação de um grupo de adolescentes por parte de um assassino mascarado que não poupa ninguém, a não ser uma garota com quem ele tem um confronto supostamente derradeiro. Este tipo de personagem tornou-se conhecido como a *garota final* (*final girl*), termo cunhado por Carol J. Clover em *Men, Women and Chain saws: Gender in the Modern Horror Film* (1992), obra de referência para os estudos de filmes *slasher* e de estupro-e-vingança ainda sem tradução para o português, mas cujo título seria *Homens, Mulheres e Serras elétricas: o Gênero no Cinema de Horror Moderno*.

A extensa lista de filmes que seguem a convenção do *slasher* ao pé da letra ou com variações inclui *A Morte Convida Para Dançar* (1980), *Trem do Terror* (1980), *Feliz Aniversário Para Mim* (1981), *Chamas da Morte* (1981), *Dia dos Namorados Macabro* (1980), *Noite Infernal* (1981), *Acampamento Sinistro* (1983), *O Massacre* (1982), *Assassinatos na Fraternidade Secreta* (1983) e *A Noite das Brincadeiras Mortais* (1986). Entretanto, a consolidação do gênero se deu através da ascensão de *Halloween*, *Sexta-Feira 13* e *A Hora do Pesadelo*, franquias que formam a “santíssima trindade do *slasher* dos anos 80”. (CARRERA-GARRIDO, 2016, p.243) Apesar da exaustão de sua fórmula, o *slasher* ganhou fôlego nas décadas de 1990 e 2000 devido a franquias como *Pânico* (4 filmes), *Eu Sei o Que Vocês Fizeram no Verão Passado* (3 filmes), *Premonição* (5), *Terror no Pântano* (4) e *Pânico na Floresta* (6). A cultura dos *remakes* também teve papel importante na perpetuação do gênero, conforme atestam os lançamentos das novas versões de *Noite do Terror* (2006), *Sexta-Feira 13* (2009), *Halloween* (2007, 2018), *Dia dos Namorados Macabro* (2009), *A Morte Convida para Dançar* (2008) e *O Massacre da Serra Elétrica* (2003), por exemplo. A arbitrária e incompleta lista de filmes aqui apresentada evidencia que os assassinatos em massa, cujos estilos variam da pura crueldade à irreverência criativa e cômica, seguem sendo uma opção atraente e lucrativa no mercado cinematográfico.

Os *slashers* inspiraram ao longo das últimas quatro décadas estudos interdisciplinares, inclusive alguns que partem de perspectivas teórico-críticas relacionadas à ficção gótica. O gótico e o *slasher* têm muito em comum, pois ambos foram historicamente reduzidos a fórmulas superficiais e exploram a escuridão visual e metafórica, o que talvez explique a facilidade com que se prestam a abordagens psicanalíticas. Além disso, o *slasher* explora aspectos visualmente sensacionais do gótico, tais como o isolamento, a violência inexplicável e ansiedades sexuais, sobretudo as femininas.

Parte dos estudos que enfocam os *slashers* a partir dos estudos do gótico o fizeram através de *A Hora do Pesadelo*, filme dirigido por Wes Craven em 1984 que inaugurou uma franquia que até agora inclui sete filmes, uma série de televisão (*Freddy's Nightmares*, 1988-1990), um *crossover* com o universo de *Sexta-Feira 13* (*Freddy vs Jason*, dirigido por Johnny Yu em 2003), um *remake* (*A Hora do Pesadelo*, dirigido por Samuel Bayer em 2010), além de filmes feitos por fãs e aparições do personagem Freddy Krueger em vídeo games. (HUTCHINGS, 2008, p.233-4) *A Hora do Pesadelo* inovou o *slasher* ao adicionar um elemento sobrenatural à estrutura convencional da trama de mistério: *serial killers* anteriores como Michael Myers, Pamela Voorhees e seu filho Jason são ameaças de carne e osso em seus mundos diegéticos, ao passo que Freddy Krueger, o assassino monstruoso de *A Hora do Pesadelo*, ataca em sonhos. Assim, na comparação com outros representantes do gênero, *A Hora do Pesadelo* se destaca por suas qualidades góticas únicas.

Dois trabalhos que exploram os aspectos góticos no filme de Craven são 'Craven's Gothic Form: Nightmares, Screams, and Monsters' ('A Forma Gótica de Craven: Pesadelos, Gritos e Monstros', em tradução livre), parte de um estudo de 2012 de autoria de Kendall R. Phillips, e o artigo de David Kingsley de 2016 intitulado 'Elm Street's Gothic Roots: Unearthing Incest in Wes Craven's 1984 Nightmare' ('As Raízes Góticas da

Rua Elm: Desenterrando o Incesto no Pesadelo de Wes Craven de 1984', também em tradução livre). Apesar de ambos os autores considerarem a saga de Freddy essencialmente gótica, eles enfatizam pontos diferentes. Enquanto Phillips destaca os *tropoi* góticos mais óbvios no filme de 1984 e sua sequência de 1985, tais como o retorno de um crime passado e a dicotomia luz/escuridão, Kingsley defende a existência de um desejo incestuoso mútuo entre a *final girl* Nancy e seu pai Donald, o qual teve início durante a infância da menina e se materializa no presente através de Freddy Krueger.

A análise comparativa aqui apresentada visa a compreender mais completamente a presença do gótico no original de 1984, bem como sua ressignificação no *remake* de 2010. Para atingir tal objetivo, a leitura apresentada aqui aponta as semelhanças e diferenças entre os dois filmes no que diz respeito a suas tramas e seu visual, com destaque para elementos como a transgressão, a presença de forças naturais e sobrenaturais, os excessos da imaginação, o mal religioso e humano, a desintegração mental, as dicotomias sonho/realidade e insanidade/razão, além da presença do retorno do passado, da personagem monstruosa e do *locus horribilis*, três elementos que constituem a principal convenção das narrativas góticas quando coordenados para produzir medo e sua variantes enquanto efeitos estéticos. (FRANÇA, 2017, p.118) Os procedimentos metodológicos incluem três etapas: primeiramente, uma análise dos símbolos e temas presentes em ambas as sequências de abertura; em seguida, a verificação de como o sonho final de cada versão confirma o que as cenas iniciais sugerem; finalmente, o tratamento que cada filme dá ao personagem Freddy Krueger.

A análise pioneira de Vera Dika dos filmes *slasher* identifica elementos narrativos recorrentes em filmes lançados entre 1978 e 1981, tais como a *despersonalização do assassino* devido a seu rosto escondido (a predominância de assassino do sexo masculino é ponto crucial tanto para

Dika quanto para Clover), a *sugestão de sua presença* através de sombras, roupas escuras e focalizações de câmera que mal revelam seu corpo, e a adoção da *filmagem em primeira pessoa*, o que nos impede de ver o assassino ao mesmo tempo que vemos o mundo como ele o vê. Também é notável a *tensão sexual* subjacente à trama do *slasher* típico, que envolve uma heroína que não apenas “destaca-se em meio à comunidade jovem porque ela pode ver e usar a violência, mas também [porque] ela é menos extensivamente tida como o objeto sexual do olhar do assassino.” (DIKA, 1987, p.91) Há também a *perda de poder de figuras de autoridade tradicionais* tais como pais, professores, psiquiatras e policiais, e a *ligação entre a heroína e o assassino*, que sempre pertencem à mesma comunidade. Finalmente, Dika divide o filme *slasher* em duas partes, uma que apresenta um evento passado que leva o assassino à loucura ou no qual o assassino já aparece louco, e outra que se passa no presente diegético e mostra o retorno do assassino e sua busca por vingança.

Ainda que tal fórmula esteja presente em *A Morte Convida Para Dançar*, *Halloween*, *Dia dos Namorados Macabro*, *Trem do Terror* e *O Massacre*, *A Hora do pesadelo* de 1984 perverte alguns destes elementos, fato que James Kendrick relembra para descrever o filme como um “texto intersticial” entre o *slasher* e a possessão demoníaca. (KINGSLEY, 2016, p.145) Apesar da latente tensão sexual, das falhas de proteção parentais e da dinâmica evento passado/evento presente, a despersonalização de Freddy é atenuada por seu rosto visível apesar de queimado, sua habilidade de fala e senso de humor perverso, elementos inéditos até então em filmes *slasher* que conferem ao personagem uma individualidade sem precedentes em *serial killers*.

Dika também observa que “[a] heroína é valorizada na comunidade jovem porque demonstra resistência não apenas em questões sexuais, mas também em suas relações familiares e profissionais” (1987, p.98), noção retomada por Carol J. Clover em sua análise, que transforma

a “heroína” em *garota final*, a personagem que “encontra os corpos mutilados de seus amigos e compreende a total dimensão do horror precedente e de seu próprio perigo; que é perseguida, encurralada, ferida; a quem vemos gritar e tropeçar. Cair, levantar, e gritar novamente. Ela é o terror abjeto personificado”. (CLOVER, 2015, p.35) Tal sequência de cenas é conhecida entre o público como “contagem de corpos” (*body count*), e foi introduzida no primeiro filme da franquia *Halloween*, para tornar-se o momento mais antecipado em muitos dos filmes da série *Sexta-Feira 13*, cujos assassinatos são mais numerosos e criativos. Entretanto, este tipo de cena inexistente em *A Hora do Pesadelo*, posto que os adolescentes confrontam Freddy durante o sono, o que faz da morte uma experiência mais solitária. A única conexão entre a garota final e uma de suas amigas mortas se dá numa sequência em que a *final girl* Nancy adormece em aula no dia seguinte à morte violenta de sua amiga Tina e, em pesadelo, vê uma força invisível arrastar o corpo de Tina em um saco plástico pelo corredor da escola, deixando um rastro de sangue atrás de si.

A justaposição de Nancy e Tina exemplifica os postulados de Dika e Clover acerca da heroína/garota final. Apesar de ambas enfrentarem as dificuldades advindas do início da vida adulta, especialmente a latência do desejo sexual e o peso da ausência do pai, há uma grande diferença entre as duas: Tina dá vazão a seus desejos, ao passo que Nancy os reprime. Clover afirma que parte do que torna a garota final digna de sobrevivência é sua ambiguidade sexual, traduzida em sua “esperteza, seriedade, competência em questões mecânicas e práticas, e relutância sexual, [que] a diferencia das outras garotas”. (CLOVER, 2015, p.40) A atitude diversa das duas garotas em relação ao sexo é notável em uma sequência que intercala a atividade sexual de Tina e Rod com a frustração de Glen ao tentar persuadir Nancy a fazer o mesmo.

A garota final se tornou um tropo do cinema de horror tão potente que até mesmo não-*slashers* o tomaram de empréstimo através de

paródias e do *mise en abyme*. *Por Trás da Máscara: o Surgimento de Leslie Vernon* (Scott Glosserman, 2006) é um falso documentário que descreve os esforços de um jovem para se tornar um verdadeiro assassino serial. No mundo diegético do filme, Michael Myers, Freddy Krueger e Jason Voorhees são pessoas reais e ídolos de Vernon, e o acampamento Crystal Lake e as cidades de Haddonfield e Springwood são lugares reais. A maior preocupação de Vernon é que seu treinamento não seja completo devido à ausência de uma garota final, pois aparentemente era mais fácil achar adolescentes virgens do sexo feminino nos anos 70 do que nos 2000. Para sua sorte, a jovem repórter que faz o documentário revela-se apta para a posição, o que nos dá direito a um confronto “final” entre os dois que termina com a morte de Vernon e sua inevitável ressurreição absurda em sequência intercalada com os créditos finais. Outro filme digno de nota é *Diário dos Mortos*, George Romero, (2007), um *found footage* em que o surto zumbi é documentado por uma equipe de graduandos de um curso de cinema cujo trabalho de conclusão é fazer um filme de horror. Durante as filmagens do filme-dentro-do-filme, o diretor determina que sua protagonista deve correr pela floresta enquanto grita e tropeça. Ela se recusa e aponta que se trata de uma combinação de clichês do cinema de horror, mas em sequência posterior, ela corre, grita e tropeça “de verdade” enquanto é perseguida por zumbis.

O sexto filme da franquia *A Hora do Pesadelo*, intitulado *O Novo Pesadelo*, Wes Craven (1994) também estende a existência da garota final ao mundo “real” ao propor que Freddy Krueger agora ataca Heather Langenkamp, a atriz que dá vida à Nancy nos filmes dos anos 80. Aqui Langenkamp faz o papel dela mesma, ganha um marido ficcional que morre pelas mãos – e lâminas – de Freddy, além de um filho que ela se esforça para proteger de Freddy até o final do filme. Finalmente, *Terror nos Bastidores*, Todd Strauss-Schulson (2015), cujo título em inglês é justamente *The Final Girls*, mostra um grupo contemporâneo de

adolescentes que literalmente entra em um típico *slasher* dos anos 80, e só consegue sobreviver devido a seu conhecimento das convenções do gênero, o que obviamente inclui observar as técnicas de sobrevivência da garota final detalhadas por Clover.

A metodologia de trabalho de Clover inicialmente inclui uma análise estrutural do *slasher* de modo similar ao de Dika. Clover enfatiza a presença da câmera em primeira pessoa que permite o olhar objetificador masculino, bem como o caráter fálico da arma do assassino. A ideia de que “[f]acas e agulhas, assim como dentes, bicos, caninos e garras, são extensões pessoais do corpo que aproximam atacante e atacada em um abraço primitivo e animal” (CLOVER, 2015, p. 32) se confirma em *A Hora do Pesadelo*, posto que a arma do assassino é literalmente uma extensão de seu corpo que pode ser usada com propósitos sádicos antes do assassinato. Tal ideia é perfeitamente exemplificada em uma cena icônica presente em ambas as versões, que mostra Nancy adormecendo na banheira enquanto a luva ameaçadora de Freddy emerge por entre as pernas da garota.

Apesar de suas semelhanças, os *Pesadelos* de 1984 e 2010 são significativamente diferentes, como a análise comparativa das duas sequências de abertura demonstrará a partir deste ponto. A sequência inicial do primeiro *Pesadelo*, de natureza altamente sobrenatural e simbólica, inicia com um ofegante e misterioso homem que constrói uma luva com garras nos dedos. Suas mãos estão sujas, seu rosto não nos é revelado, e ele parece estar em um local isolado e subterrâneo, onde a água verde do teto, escorre pelas paredes e cai em sua mesa de trabalho. Subsequentemente uma jovem loira, suada e aterrorizada que veste uma camisola branca, aparece correndo em um lugar que mais adiante se revela ser o mesmo da cena anterior. A mesma voz masculina ofegante da cena inicial sussurra a palavra “Tina”, e quando a garota olha para trás ela vê uma ovelha.

O próximo quadro mostra Tina caminhando em uma caldeira escura onde o homem misterioso a observa. Ele a encurrala e levanta sua mão direita, na qual ele calça a luva que fabricava na primeira cena. Antes que o ataque se concretize ela grita e acorda em sua cama, ainda suada e ainda vestindo a camisola branca. A câmera não mostra detalhes da decoração do quarto da garota, a não ser um crucifixo pendurado na parede acima da cama. A mãe de Tina entra no quarto, seguida por um homem de aparência vil que, após olhar furtivamente para dentro do dormitório e para a garota, pergunta à mulher se ela não vai voltar para o quarto. A mãe aponta quatro rasgões na camisola da garota e sai de cena, ao que Tina pega o crucifixo da parede; a câmera então faz a transição para uma cena diurna, em que um grupo de meninas de vestido branco pula corda ao som de uma canção que diz “um, dois, Freddy vai te pegar; três, quatro, melhor trancar a porta; cinco, seis, pegue seu crucifixo; sete, oito, melhor ficar acordado até tarde; nove, dez, nunca durma de novo”.² A câmera então focaliza um carro dentro do qual estão Tina, Nancy e Glen a caminho da escola.

As abundantes metáforas de pureza nesta sequência incluem a branquidão da camisola de Tina, a decoração simples de seu quarto, a ovelha, e as inocentes meninas de vestido branco e rabo-de-cavalo pulando corda. Entretanto, a pureza que Tina parece simbolizar já se encontra em risco de diversas formas: em seus sonhos ela é perseguida por um monstro fálico que quer matá-la, ao passo que em casa ela parece estar submetida à presença predatória de homens desconhecidos que sua mãe traz para casa para passarem a noite. Em termos práticos, entretanto, a pureza virginal que Tina supostamente simboliza não existe mais, o que é confirmado através da revelação de sua atividade sexual.

As latentes sexualidades de Tina e de sua mãe presentes nesta sequência contribuem para nosso entendimento de que uma dinâmica

² Letra original da canção: ‘one, two, Freddy’s coming for you; three, four, better lock your door; five, six, grab your crucifix; seven, eight, gonna stay up late; nine, ten, never sleep again’.

típica do filme *slasher* está se configurando. Ao mesmo tempo em que a mãe busca diversão e satisfação através do sexo (o que, para fins dos conflitos recorrentes no *slasher*, leva à total alienação e indisponibilidade em assuntos concernentes aos perigos que sua filha vive), Tina aproveita a falta de vigilância de sua mãe para buscar a sua própria satisfação sexual. Considerando que a morte daqueles que se envolvem em sexo não autorizado é crucial no filme *slasher* (CLOVER, 2015, p.34), Rod e Tina – uma garota de quinze anos com uma formação católica implícita e que desfruta de sexo pré-marital – tornam-se alvos ideais para Freddy.

Dois momentos na sequência apresentada acima – Tina estar nos braços de Freddy e acordar em sua cama, bem como as meninas pulando corda – sugerem um mecanismo narrativo que se tornou marca de toda a franquia *A Hora do Pesadelo*: a mudança da dimensão de sonho para realidade através de cenas que podem se passar no mundo real apesar de seu caráter onírico, ou de ações que transcorrem no mundo dos sonhos apesar de seu realismo inicial, o que corrobora o fato de que *A Hora do Pesadelo* “não apenas exemplifica os modos em que os filmes de horror exploram a tensão entre a representação e a realidade, mas na verdade transforma essa tensão em seu tema primário”. (HALBERSTAM, 1995, p.145) O comentário da mãe acerca dos rasgões na camisola – Tina deveria ou cortar as unhas ou parar de ter tais pesadelos – prenuncia a descrença com que os adultos recebem as súplicas dos adolescentes ao longo do filme. Ninguém acredita inicialmente na tese que há um homem misterioso que assassina quem sonha com ele, o que explica, quando da morte de Tina, por que Rod é naturalmente considerado suspeito. Ser a única pessoa que estava no quarto com Tina e estar coberto de sangue são aspectos que, de fato, não contribuem para que as pessoas acreditem em sua inocência.

De modo semelhante, a mãe de Nancy insiste que sua filha deve dormir, apesar do argumento da garota que fazê-lo poderia resultar em sua morte. A reação da Sra. Thompson ao apelo de Nancy é o consumo

pesado de álcool, a instalação de barras nas janelas da casa, e a porta da frente trancada, a fim de evitar que a garota escape. Em certa medida, Nancy se torna uma releitura da donzela em perigo, um tropo gótico presente, sugerido ou pervertido em *O Castelo de Otranto*, de Walpole, *Os Mistérios de Udolpho*, de Radcliffe, *Northanger Abbey*, de Austen, e *Drácula*, de Stoker, apenas para citar alguns.

Outro aspecto do *slasher* de Craven que nos remete a *Drácula* é o crucifixo acima da cama. Tal detalhe pode ter sido incluído para acentuar a moralidade típica do *slasher*, ou simplesmente para justificar o verso da cantiga que embala a brincadeira das crianças de branco. De qualquer modo, o fato de Tina tomar o crucifixo como instrumento de proteção correlaciona Freddy e Drácula como dois monstros góticos que se deleitam na culpa e no sofrimento de suas vítimas.

A sequência que abre o *Pesadelo* original meramente sugere a presença horrível de Freddy através da projeção da sombra de seu corpo e da introdução de seu chapéu e luva de garras. Entretanto, apenas sugerir o personagem não era possível no *remake* de 2010, momento em que Freddy Krueger já havia se tornado um ícone pop. Profundas mudanças em sua caracterização também foram descartadas, muito provavelmente tendo em vista que o espectador consolidado da franquia dificilmente as toleraria. Desta forma, a primeira sequência do filme de 2010, aqui dividida em duas partes para fins de análise, sugere não novidades, mas *tropoi* já conhecidos dentro da franquia.

Na primeira metade desta sequência de abertura os créditos de elenco e equipe aparecem como se tivessem sido escritos a giz no chão, e com ortografia que sugere uma criança que está aprendendo suas primeiras letras. A apresentação dos créditos se desenrola em meio a cenas que mostram crianças brincando de amarelinha ou pulando corda, em uma das muitas referências ao *A Hora do Pesadelo* original. As crianças têm rostos, corpos e vozes. Os créditos são intercalados com palavras formadas a

partir de cubos de brinquedo, tais como “dor” (“pain”) e “pare” (“stop”), além de carimbos que mostram um unicórnio, uma ovelha e um cordeiro, configurando assim referências simbólicas à inocência e pureza também presentes no original. Uma foto antiga e amarelada de uma turma de crianças também compõe a sequência; trata-se de um grupo de alunos de educação infantil na Badham Pre-School, um nome que permite a execução de mais um jogo de palavras através do realce de letras que formam a expressão “bad school” (“escola má”).

Finalizada a apresentação dos créditos, a segunda metade da sequência inicial abre com foco na cafeteria da cidade de Springwood em uma noite chuvosa. Uma garçonete passa distraída pelo único cliente no lugar, um adolescente que lhe pede mais café. Ignorado duas vezes, o jovem segue a garçonete até a cozinha, onde ele encontra panelas gordurosas, bicos de fogão ligados e com chamas perigosamente altas, além de uma cabeça de porco e outros pedaços de carne pendurados no teto por ganchos. É neste local que Freddy Krueger se manifesta pela primeira vez, e assim como ocorre com Tina no filme original, o rapaz acorda de seu pesadelo instantes antes de ser morto. Ele ainda está na cafeteria, e desta vez outras mesas estão ocupadas. Uma garçonete em cujo crachá está escrito ‘Nancy’ lhe serve mais café, e uma jovem loira chamada Kris entra no lugar e diz a Nancy que está procurando por Dean. Nancy aponta para o jovem recém desperto, e em seguida serve a mesa onde estão Quentin, Jesse e Paxton, outros rapazes da comunidade. Durante a conversa com Kris, Dean revela que não dorme há três dias, fato que fica evidente quando ele derruba café acidentalmente em Kris. Os dois se levantam, e Dean toma uma faca da mesa e corta a própria garganta sob o comando de Freddy, o que faz deste momento outra cena que ocorre em um sonho sem que o público saiba.

A segunda metade da sequência de abertura de 2010 é cheia de referências à franquia como um todo. A cafeteria de Springwood é o

cenário principal de *A Hora do Pesadelo 5: O Maior Horror de Freddy* (Stephen Hopkins, 1989), local onde a protagonista Alice trabalha como garçomete. Alguns nomes remetem a personagens de outros filmes, tais como ‘Nancy’, ‘Jesse’ (o protagonista de *A Hora do Pesadelo 2: A Vingança de Freddy*) e ‘Kris’, um apelido que funciona para Kristen, a protagonista da parte 3, quanto para Christina, a personagem que aparece no início do filme original. Além disso, certas dinâmicas que já são familiares ao público espectador de *A Hora do Pesadelo* estão também presentes, tais como o adolescente que precisa desesperadamente de café para combater o sono e o estabelecimento de dois casais – enquanto Kris e Dean de certa forma evocam Tina e Rod, a inabilidade de Quentin em seu cortejo a Nancy sugere uma repetição da timidez e passividade de Glen em seu relacionamento com a Nancy original.

Se a segunda metade da sequência apela ao legado já consolidado da franquia, a primeira parte sugere uma mudança drástica no que tange à abordagem ao personagem Freddy Krueger. O final do remake confirma que Freddy foi um pedófilo, e que Nancy era, nas palavras do próprio Freddy, “sua favorita”, desta forma abordando claramente um aspecto ignorado pelo filme de 1984:

As primeiras versões do roteiro de Craven caracterizam Krueger especificamente como um abusador de crianças, mas depois do julgamento do caso McMartin em 1984, o elenco e a equipe de *A Hora do Pesadelo* decidiram “pegar leve com a sexualidade” e enfatizar o assassinato de crianças... O elenco admite que o componente sexual do personagem de Krueger permanece como “subtexto”, e críticos como Kendrick construíram argumentos baseados nos abusos implícitos a que Krueger submeteu as crianças da rua Elm... Apesar disso ter sido quase que completamente excluído do filme, então, é válido interpretar o personagem de Krueger como tendo abusado de suas vítimas. (KINGLSEY, 2016, p.153)

É impossível ir além da especulação quanto à possibilidade de Craven ter mantido abertamente o abuso sexual na infância se não fosse pela simultaneidade com o caso McMartin, em que membros de uma mesma família responsáveis por uma escola de educação infantil na Califórnia foram acusados de molestar mais de cem crianças durante rituais satânicos. O julgamento recebeu extensa cobertura da mídia e causou comoção nacional. O site da Associação Nacional de Sobreviventes Adultos de Abuso na Infância dos EUA (BUKH, 2015) lista alguns casos notórios, muitos dos quais descobertos ou julgados depois dos anos 90, o que pode sugerir que a notoriedade do caso McMartin (incluído na lista da Associação) permitiu a outros sobreviventes que se manifestassem. Além destes, casos de abuso sexual na infância foram discutidos em diferentes esferas públicas, tais como Hollywood (Roman Polanski e Woody Allen são seguramente os casos mais famosos) e braços da igreja católica ao redor do mundo (Chile, EUA, Austrália e Brasil, entre outros), o que forçou o Vaticano a se pronunciar sobre o assunto.

Muitos paradigmas mudaram ao longo dos 26 anos que separam os dois *A Hora do Pesadelo*, o que tornou o início da década de 2010 um contexto mais apropriado para a discussão aberta do abuso sexual na infância em um filme de horror. Hoje não apenas existe a possibilidade de se falar sobre o assunto, mas a indiscutível *necessidade* de fazê-lo, o que corrobora a ideia de que a ficção gótica sempre se alimenta dos diversos dilemas, angústias e ansiedades que cada tempo e lugar oferecem. Mais que atualizar a monstruosidade de Freddy Krueger para o público contemporâneo, a certeza de que ele é um pedófilo aumenta sua monstruosidade gótica paradoxalmente, dado que além de permanecer um símbolo sobrenatural do mal, ele agora é mais evidentemente humano, o que faz dele mais monstruoso e mais realista para a audiência do século XXI.

Fred Botting observa que na ficção gótica o horror e o terror são sempre oriundos das coisas não serem o que parecem, e que

na contemporaneidade os textos góticos sempre brincaram com as fronteiras entre as formas ficcionais e as regras sociais (2004, p.170). Tal ideia coloca um conjunto de artifícios góticos recorrentes em *A Hora do Pesadelo* em uma perspectiva diversa, dado que o controle do sexo na adolescência se tornou não apenas algo além do controle destes mesmos jovens, mas também um assunto de preocupação pública que deve ser debatido não apenas pela educação contra a pedofilia, mas também devido à necessidade de conscientização de questões como gravidez na adolescência, relacionamentos abusivos e transmissão de infecções sexualmente transmissíveis (ISTs). O jogo entre realidade e sonho que compõe a essência da franquia permanece importante no *remake*, onde sonhos não são apenas escapes de tensões mal resolvidas, mas também o espaço para confronto de memórias traumáticas.

Em ambos os filmes Nancy confronta sua mãe depois que ela e seus amigos receberam a visita de Freddy. A narrativa básica é a mesma: Fred Krueger – sem o amistoso diminutivo – trabalhava na escola que Nancy e seus amigos frequentavam. Acusado de agressão sexual e mais tarde solto com base em um detalhe técnico, Krueger se torna o alvo de um grupo de pais e mães com raiva, que ateiavam fogo em seu corpo e o queimam até a morte. Assim, confrontar a verdade e sonhar com Freddy se torna o retorno gótico do passado para Nancy.

Na versão de 1984, que apresenta Freddy como uma força maligna predominantemente sobrenatural, a história é contada no porão da casa de Nancy, ao lado da fornalha onde seu pai e sua mãe mantiveram em segredo a famigerada luva com garras por mais de dez anos. Ao remover o objeto da fornalha a mãe de Nancy tenta provar que não há modo de Freddy voltar, mas ao fazer isso ela reifica a monstruosidade de Freddy perante os olhos de Nancy. Algo parecido ocorre na conversa entre mãe e filha vista no *remake* de 2010, ainda que com diferenças no cenário (a sala de estar), companhia (Quentin está presente) e resultado, pois desta vez

o status de Freddy como abusador é confirmado. A mãe de 2010 observa que “O nome dele era Fred Krueger... ele vivia no porão da escola, e vocês, crianças, eram a vida dele”, sugerindo uma relação mais próxima entre Freddy e as crianças, o que, no caso da Nancy, é corroborado através de *flashbacks*, fotos dela de infância encontradas no antigo quarto de Freddy e, acima de tudo, pela aparição de Freddy no sonho final de Nancy, que ocorre da seguinte forma:

No mundo real, Nancy se encontra presa na versão de pesadelo de seu próprio quarto. Freddy aparece parado na entrada do quarto e usa seus poderes psíquicos não apenas para imobilizar Nancy na cama, mas também para transformar sua roupa. Nancy percebe que agora ela veste o que parece ser uma versão maior de um vestido de criança e sapatos de couro, parecendo assim como uma roupa que Nancy usava quando criança. Freddy a observa maliciosamente enquanto caminha pelo quarto e diz a ela: ‘Esse vestido sempre foi um dos meus favoritos.’... [depois que Nancy implora para ser solta] Freddy responde: “Sua boca diz ‘não’, mas seu corpo diz ‘sim’, enquanto desliza suas garras pela região genital de Nancy. (CHRISTENSEN, 2016, p.33)

Os cenários de confronto entre a garota final e o assassino se coadunam com a proposta estabelecida pelas respectivas sequências iniciais. Em 1984 Nancy adormece em sua casa, o número 1428 da rua Elm. As janelas agora têm barras, sua mãe está indisponível (bêbada e profundamente adormecida), e o encontro final ocorre em espaços diferentes dentro da casa, tais como o quarto de Nancy e o porão. Além de ser “o *ser obscuro* da casa, o ser que participa das potências subterrâneas” (BACHELARD, 2012, p. 36-7), o porão é o local onde a luva de Freddy esteve guardada, além de ser um local que remete à fornalha onde parte do pesadelo inicial de Tina se passa. Assim, o porão é o Local Terrível/*locus horribilis* para Nancy e Tina, que acabam prisioneiras e perseguidas por uma força

maligna patriarcal e fálica, numa alusão à dinâmica gótica do monstro e da heroína presente na caça de Drácula a Lucy Westenra e Mina Harker, que, de forma semelhante à caça de Freddy a Tina e Nancy, termina com a morte daquela e a sobrevivência desta para que o confronto final com o monstro gótico possa ocorrer.

Alternativamente, a Nancy de 2010 adormece nas ruínas da Pré-escola Badham. Em sonho, ela retorna a seu quarto, onde ela veste a “versão maior de um vestido de criança” referida por Christensen. Entretanto, quando ela acorda e arrasta Freddy para fora do mundo onírico, o confronto ocorre na escola em ruínas, em consonância com o que a sequência inicial propõe: desta vez, o *locus horribilis* é a escola onde Quentin, Kris, Jesse, Dean e a própria Nancy sofreram abusos. O cenário diferente para o sono de Nancy corrobora a ideia de Clover que o Lugar Terrível “não é o lar” (2015, p.23), outra premissa gótica que os filmes abordam diferentemente. Para a Nancy de 2010 o local onde ela adormece/local de confronto final é uma lembrança decadente do trauma potencializada pelo fato de que ela cai no sono nas ruínas do antigo quarto de Freddy – mais especificamente em sua antiga cama, o que simbolicamente reforça a intimidade sexual abusiva estabelecida entre eles anos antes.

A não-familiaridade do lar que a Nancy de 1984 enfrenta é mais complexa, uma vez que ela adormece em sua casa, lugar onde foi criada e que deveria por definição ser seu lar. No entanto, o local perdeu sua qualidade de lar tanto simbolicamente (pois sua família vem se desintegrando desde o divórcio de seus pais) quanto fisicamente, dado que ela está presa e descobre que o porão abriga um objeto maldito. A casa da rua Elm do filme original acaba por se tornar o *Umheimlich* freudiano por excelência: é um espaço reconhecível para Nancy – portanto familiar – mas cheio de armadilhas insólitas e desconhecidas, portanto não-familiar. No pesadelo, a escada se torna um poço de piche, enquanto o porão se converte na caldeira onde Freddy cometeu seus crimes no passado.

Apesar das semelhanças visuais e temáticas, há várias diferenças entre as duas versões de *A Hora do Pesadelo*. O filme de 1984 poderia ter sido apenas mais um entre tantos *slashers* da época, o que não aconteceu devido à criatividade de Wes Craven no trato às convenções do gênero, o que restou re-evidenciado nas décadas subsequentes através dos filmes da série *Pânico*. Se o *Pesadelo* original estabelece o personagem como sendo uma entidade demoníaca evocada oniricamente por adolescentes reprimidos, os filmes seguintes apresentam elementos definidores na construção do passado de Freddy, tais como o fato de ele ser filho de uma freira estuprada por “cem tarados”, seu tempo como habitante da casa na rua Elm para onde mais tarde a família de Nancy se muda, e seu final através do fogo inclemente, o que explica sua aparência. A história contada em 1984 é gótica em um sentido *pessoal*: as batalhas de Nancy são majoritariamente individuais, e sua transformação de uma adolescente com problemas familiares para uma mulher que luta para defender a vida se desenrola em meio a muitos obstáculos góticos, tais como perdas, memórias traumáticas, aprisionamento, impotência e uma poderosa criatura sobrenatural. Freddy só pode ser derrotado quando arrastado para o mundo real.

Remakes são essencialmente intertextuais, e o *Pesadelo* de 2010 não é exceção, pois estabelece conexões com seu texto-fonte, com outros filmes na franquia, outros *slashers* e outros *remakes*, além de remeter a textos não-fílmicos como a tela de Johann Heinrich Füssli *O Pesadelo* (1781), e ao conto folclórico sobre o flautista de Hamelin. Os mundos apresentados nos dois *Pesadelos* permitem e, em certa medida, incentivam horrores como o isolamento, a injustiça, a violência gratuita e o abuso sexual na infância. A principal diferença entre estes dois mundos é a confirmação do status de Freddy Krueger como um pedófilo no filme de 2010, o que foi possível devido à sugestão de tal elemento no filme original e seu desenvolvimento em filmes posteriores da franquia. Se de

fato é finalmente através do trauma que podemos melhor compreender o gótico contemporâneo e por que o desejamos (BRUHM, 2007, p.268), então a certeza dos abusos terrenos de Freddy potencializa o papel poderoso do trauma em sua existência sobrenatural, atualizando tanto sua vilania quanto seu potencial gótico na contemporaneidade.

Em comparação com o filme de 1984, a trama de 2010 é gótica em um sentido *coletivo*: os/as adolescentes compartilham mais abertamente o sofrimento com seus pares, buscam auxílio em conjunto, e quando Nancy descobre a história de Freddy ou quando ela adormece no final do filme, Quentin está a seu lado. A constante busca por companhia que caracteriza o comportamento destes adolescentes pode ser o resultado da percepção da “perda da identidade humana e a alienação do eu tanto de si mesmo quanto das amarras sociais” (BOTTING, 2004, p.157) que caracteriza o gótico contemporâneo que *A Hora do Pesadelo* de 2010 representa.

Assim como seus monstros, o gótico se alimenta de nossos medos e dilemas nos âmbitos pessoal e coletivo. A infinidade e multiplicidade de seus combustíveis garante a fluidez política, social e geográfica do gótico; tais elementos, somados à essência gótica do *slasher* se combinam para fazer dos dois filmes intitulados *A Hora do Pesadelo* exemplos de narrativa gótica na tela. A análise comparativa aqui apresentada entre o filme de 1984 e o de 2010 revela como a existência de Freddy Krueger como um monstro onírico é o resultado da resignificação de alguns *tropoi* clássicos do gótico, como a fragmentação familiar, a alienação individual, a solidão, o medo do desconhecido, a impotência e o cruzar de fronteiras – da infância para a vida adulta e do real para o sonho, por exemplo.

O primeiro *Pesadelo* foi lançado durante o pico da onda *slasher* dos anos 80. É um filme único no panteão do gênero porque mantém a fórmula e a ela adiciona novos elementos típicos da tradição gótica, tais como o sobrenatural, o monstro deformado, os excessos da imaginação tão facilmente imbricados com o onirismo, além do inquietante freudiano engendrado pelo monstro

familiar e pela casa não-familiar. Assim como *slashers* anteriores e outros filmes de horror como *O Exorcista*, *Possessão* e *Carrie*, o *Pesadelo* original aborda a ameaça da sexualidade feminina, outro tropo gótico significativo exemplificado aqui através da dicotomia Nancy-Tina.

O gótico sempre foi suscetível à paródia e à autoparódia, o que explica a abundância de franquias *slasher*, as ressurreições ultrajantes dos *serial killers*, os tributos à *final girl* e a cultura do *remake* que pautam a sobrevivência do gênero hoje. O *Pesadelo* de 2010 reformatou a agenda gótica presente na versão de 1984 ao propor variações nas duas personagens principais. O monstro sobrenatural/vilão gótico torna-se um abusador de crianças e a ele é conferida uma camada de humanidade que potencializa sua associação ao mal e ao asco. De forma análoga, os/as adolescentes do filme de 2010 tornam-se jovens adultos/as cuja luta para sobreviver transcorre em um jogo de realidade e aparência que não mais se baseia na aparente insanidade ou na repressão sexual, mas na administração de memórias de abuso emergentes.

No que tange a garota final, as últimas palavras de Nancy para Freddy em 2010 são exemplares de como a personagem do *remake* abraça e atualiza traços tanto da heroína gótica clássica e da *final girl* do *slasher*. Após arrastar Freddy para o mundo real ela comenta: “Dói, não é? É porque você está no meu mundo agora, vadia!” Ao usar este termo pejorativo, Nancy vira o jogo ao objetificar o monstro que no passado a objetificou. Materializado nas ruínas de seu antigo quarto e perante uma jovem mulher empoderada, Freddy não é mais um pedófilo fisicamente mais forte ou uma ameaça sobrenatural. Ele é um homem mau que merece punição, e ela se encarrega disso ao cortar sua garganta, não sem antes cortar fora a mão enluvada de Freddy que mataria Quentin. Mais que um gesto simbólico de castração do assassino/estuprador/abusador, a ação de Nancy constitui reversão de um padrão estereotipicamente associado à ficção gótica, pois agora a donzela não está em perigo – ela é o perigo.

REFERÊNCIAS

- BACHELARD, Gaston (2012). *A Poética do Espaço*. 2.ed. São Paulo: Martins Fontes.
- BAYER, Samuel (2013). *A Hora do Pesadelo*. Produzido por Michael Bay et alii. Artistas principais: Jackie Earle Haley, Rooney Mara, Kyle Gallner. New Line Cinema e Platinum Dunes, 1 DVD (95 min.). Distribuído por Warner Bros.
- BOTTING, Fred (2004). *Gothic*. New York: Routledge.
- BRUHM, Steven (2007). "The contemporary Gothic: why we need it." In HOGLE, Jerrold E. (Ed.) *The Cambridge Companion to Gothic Fiction*. Cambridge: Cambridge University Press, p.259-276.
- BUKH, Arkady (2015). "Famous Cases of Child Sexual Abuse." *National Association of Adult Survivors of Child Abuse*. In <http://www.nasca.org/2015-Articles/040615-FamousCasesOfCSA.htm> Acesso em 8.Jun.2018.
- CARRERA-GARRIDO, Miguel (2016). "Sangre, persecuciones y hormonas: El género slasher y su presencia en el reciente cine español." In: BUCZEK, Olga; FALSKA, Maria. (eds.) *La violencia encarnada: representaciones en teatro y cine en el dominio hispánico*. Sevilla: Padilla Libros y Editores Libreros, p.241-253.
- CHRISTENSEN, Kyle (2016). "Look What You Did to Me!': (Anti)Feminism and Extratextuality in the Remake of A Nightmare on Elm Street." *Journal of Film and Video*, 68(2), 29-45.
- CLOVER, Carol J (2015). *Men, Women and Chain saws: Gender in the Modern Horror Film*. Princeton: Princeton Classics.
- CRAVEN, Wes (1984). *A Hora do Pesadelo*. Produzido por Robert Shaye et alii. Artistas principais: Heather Langenkamp, Johnny Depp, Robert Englund. New Line Cinema, 1 DVD (91 min.). Distribuído por Playarte Pictures.
- DIKA, Vera (1987). "The Stalker Film, 1978-81." In: WALLER, Gregory A. (ed.) *American Horrors*. Champaign: University of Illinois Press, p. 86-101.

- FRANÇA, Júlio (2017). "O sequestro do gótico no Brasil." In: FRANÇA, Júlio; COLUCCI, Luciana (Orgs.) *As Nuances do Gótico: do Setecentos à atualidade*. Rio de Janeiro: Bonecker, p.111-124.
- GROOM, Nick (2012). *The Gothic: a Very Short Introduction*. Oxford: Oxford University Press.
- HALBERSTAM, Judith (1995). *Skin Shows: Gothic Horror and the Technology of Monsters*. Durham: Duke University Press.
- HUTCHINGS, Peter (2008). *Historical Dictionary of Horror Cinema*. Lanham: The Scarecrow Press.
- KINGSLEY, David (2016). "Elm Street's Gothic Roots: Unearthing Incest in Wes Craven's 1984 Nightmare." *Journal of Popular Film and Television*, 41(3), 145-153.
- PHILLIPS, Kendall R. (2012). *Dark Directions: Romero, Craven, Carpenter, and the Modern Horror Film*. Carbondale: Southern Illinois University Press.
- WOOD, Robin (1979). "An Introduction to the American Horror Film." In BRITTON, Andrew (Ed.) *American Nightmare: Essays on the Horror Film*. Toronto: Festival of Festivals, p.7-28.

APOCALIPSE VAMPIRO: A MONSTRUOSIDADE PANDÊMICA EM *THE OMEGA MAN*

Marcio Markendorf
Helvécio Ferreira Furtado Junior

PRÓLOGO

O romance de Richard Matheson (2015) *Eu sou lenda* (I am legend, no original) inscreve-se em uma vertente narrativa gótica, sendo reconhecido como uma das mais importantes obras de ficção científica do século XX. Sua relevância para o imaginário contemporâneo é sublinhada pelo número de adaptações cinematográficas já realizadas desse texto ficcional, a saber: *Mortos que matam* (The Last Man on Earth, 1964, Ubaldo Ragona e Sidney Salkow), *A última esperança da Terra* (The Omega Man, 1971, Boris Sagal) e *Eu sou a lenda* (I am legend, 2007, Francis Lawrence).

Publicada pela primeira vez em 1954, a obra literária tem como ponto de foco a solidão do protagonista, Robert Neville, frente a um cenário pós-apocalíptico produzido pela pandemia de um vírus desconhecido. Conforme a narrativa, a consequência da irrupção pandêmica é a subtração quase total da vida em escala planetária, restando apenas três grupos distintos, estrutura ficcional em parte mantida nas adaptações: a) o herói Robert Neville, por alguma razão imune ao vírus; b) os infectados, destituídos de humanidade por tornarem-se

figuras vampirescas; c) outros sobreviventes, portadores do vírus, cujo conhecimento o protagonista só tem ao final do romance, tratados como possuidores de uma doença crônica e assistidos por medicamentos que impedem a transformação em vampiros. Em tal contexto, há três classes sociais em funcionamento e em luta, a de monstros-vampiros (doentes), a de humanos-em-potência-de-vampiro (portadores do vírus) e a de humanos (restrita a um único homem saudável). O segundo grupo deseja construir uma sociedade alternativa e afirmar-se como a maioria ou a norma daquele novo momento histórico.

Interessa a este ensaio debater aspectos da monstruosidade em contextos de contágio e contaminação, sobretudo em cenários de epidemias e pandemias, nos quais dispositivos biopolíticos de poder são empregados de forma mais severa. Em geral recusando justificativas religiosas para cenários de catástrofe – a peste como punição divina ou aviso celeste, por exemplo –, as narrativas da modernidade apresentam explicações laicas para as calamidades, condições que permitem a inserção de aspectos políticos, bélicos ou ecológicos no substrato ficcional. Por esse caminho, não é difícil compreender a doença como uma metáfora, como bem haveria de destacar Susan Sontag em *A doença como metáfora* (2007), tampouco isentar a presença da enfermidade das mais diversas expressões da violência. Tais sentidos figurados implicam, ainda, a caracterização do corpo doente sob a experiência do abjeto, bem como sua aproximação com a representação monstruosa, uma vez que convoca signos do perigo, da impureza e da contaminação (pus, catarro, vômito, sangue, fezes, feridas). Considerando a comunhão entre biopolítica e o imaginário horrorífico a proposta deste trabalho é efetuar uma leitura do apocalipse vampiro especificamente na adaptação *The Omega Man*, estrelada por Charlton Heston, discutindo aspectos estéticos e políticos da narrativa.

IN MEDIAS RES - O ÚLTIMO HOMEM DA TERRA

Em *A última esperança da Terra* (The Omega Man, 1971, Boris Sagal) um conversível vermelho trafega por uma metrópole deserta. Imprimindo certo tom irônico à cena, o condutor do veículo ouve no toca-fitas uma versão instrumental de *A summer place*, interpretada por Ron Grainer, considerada um tipo de “música de elevador” tranquila. O cenário é a cidade de Los Angeles, percebida de modo inquietante em função do *horror vacui* de suas ruas e construções sem vitalidade¹. Em vários planos que vão compondo múltiplos espaços da urbe, o que se vê são carros abandonados, papéis esvoaçantes pelas ruas, cadáveres mumificados repousando em espreguiçadeiras no alto das coberturas, escolas empoeiradas, vidraças de vitrines quebradas, construções nunca terminadas, agências de turismo vandalizadas, barras de ouro e dólares espalhados no asfalto, ao lado de carros fortes. Com exceção do condutor, não há nenhuma outra pessoa nas vias. A única forma vivente que se entrevê brevemente nas persianas de um prédio trata-se de um vulto encapuzado que, ao ser percebido pelo motorista, é prontamente alvejado por uma metralhadora, sem que haja sucesso da parte dele em atingir o alvo. Deslizando pelas ruas, sem destino aparente, o carro vermelho encerra o trajeto por conta de uma avaria na roda dianteira. Não tendo alternativa, o condutor abandona o carro levando a arma, um cinto de utilidades, um galão de gasolina, uma bolsa. A câmera se afasta e vemos o personagem diminuto, ao longe, no que parece ser uma cidade-fantasma.

Em busca de um novo veículo, o personagem entra em uma loja de carros usados. Uma imagem o atrai e o perturba ao mesmo tempo: um calendário na parede, com a imagem sedutora de uma mulher no estilo *pin-up*: o mês é março de 1975, o que se perceberá, ao longo do filme,

1 Em outros planos ao longo do filme, não tão cuidadosos, conseguimos ver carros e ônibus trafegando pelas ruas, bem ao fundo. Possivelmente são tomadas da cidade logo nas primeiras horas do dia.

ser o ano do incidente pandêmico. Por breves instantes, a figura feminina recorda o personagem de seu desejo por contato humano. Em fúria, o homem arranca e rasga o objeto que atua como um tipo de *memento mori*. Em seguida, ao som de uma trilha melancólica, o personagem finge, uma de suas estratégias para compensar a solidão, conversar com um vendedor imaginário, negociando uma transação. Por fim, parte em um conversível azul em direção ao cinema. Lá, está em cartaz *Woodstock*, dirigido por Michael Wadleigh, lançado em março de 1970 – segundo o protagonista, é um *show* que já está em exibição pelo terceiro ano consecutivo². Apoiado em sua metralhadora, o personagem assiste o filme sozinho na sala de cinema, demonstrando saber de cor algumas falas, tantas vezes assistido o audiovisual.

Na saída da sessão, o arrebol assinala que o dia está chegando ao fim, uma hora aparentemente perigosa para a personagem. É um momento de tensão. Telefones começam a tocar em todas as partes, desorientando o sujeito. A câmera se afasta e vemos o homem diminuto no meio da avenida, incapaz de tomar uma decisão sobre o que fazer. Então, o espectador compreende que os sinais sonoros são apenas parte da imaginação perturbada do motorista. O personagem parte em disparada, rumo a um abrigo. Chegando lá, logo no início da noite, vultos encapuzados de pele albina, usando óculos escuros, atacam o protagonista no portão de entrada. Ateiam fogo, atiram-se sobre ele, entram na garagem. Por sorte, todos são fuzilados, o portão é fechado, o personagem está a salvo.

Subindo para a cobertura, em montagem rápida, vemos imagens de reminiscências do morador: explosões bélicas, foguetes sendo disparados,

2 Pode-se observar aqui um pequeno “erro” da coerência temporal da trama. O calendário indicava o ano de 1975, mas, segundo o roteiro, o filme de *Woodstock* já era assistido pelo personagem solitário há pelo menos três anos, de modo que o ano provável da trama deveria ser 1973. No entanto, mais adiante, em gravações de áudio, o personagem nos informa que estamos em 1977. A aparição de um novo calendário de março de 1975 confirma o ano de ocorrência da epidemia. Logo, mais acurado seria dizer que o filme estava em cartaz há sete anos consecutivos.

um símbolo comunista deslizando sobre um mapa-múndi, noticiários remetendo a um conflito global envolvendo URSS e EUA, uma explosão nuclear³. O personagem finalmente chega a sua pequena cobertura tecnológica, cheia de câmeras e dispositivos de vigilância – na qual se sente um tipo de *Big Brother*. Em menos de quinze minutos de filme, somos situados no contexto da história e no cotidiano do sujeito ficcional, o último homem, o ômega de um alfabeto vivente.

FLASHBACK - O APOCALIPSE VAMPIRO

A ubíqua figura do monstro tem acompanhado a humanidade desde há muito tempo, desempenhando o papel de metáfora para angústias e medos da ordem social, além de servir de delimitador ontológico para o humano. É compreensível que as formações monstruosas do imaginário mudem conforme se alterem também o cenário histórico – ou, em outra perspectiva, que alguns monstros “clássicos” recebam contingencialmente novas roupagens a fim de inserir novos elementos à tradição.

O mito do vampiro, por exemplo, sofreu muitas transformações ao longo do tempo (LECOUTEUX, 2005), destacando-se o campo da sexualidade como uma das facetas mais exploradas pela ficção. Basta recordar o precursor lesbianismo presente em *Carmilla*, de Sheridan Le Fanu (1872), o perverso e sedutor Drácula, personagem-título do livro de Bram Stoker (1897), a livre e progressista exploração do desejo com os vampiros da ficcionista Anne Rice, Louis e Lestat. Como se verá, porém, o vampiro não remete apenas ao sexo, pois é permeado por formas existenciais de angústia associadas ao medo da morte e da finitude. Como argumenta Claude Lecouteux (2015, p.15), “símbolo da intrusão da morte e do além-túmulo [...], o vampiro representa a inquietação que nasce de uma ruptura da ordem, de uma fissura, de um deslocamento, de uma

3 No filme de Boris Sagal, a narrativa explica que se trata de uma guerra bacteriológica entre Rússia e China.

contradição”. A própria existência de um morto-vivo é contraditória, paradoxal, algo que corre em paralelo com a controversa ideia de beleza eterna. O preço a ser pago pelo vampiro belo e sedutor – ironicamente um amaldiçoado, um proscrito – é a travessia ininterrupta pelos anos, um deslocamento temporal que o enche de *déjà vu* e tédio existencial. Se por um lado, o mito frequentemente expressa o temor de morrer, a natureza de uma vida eterna repercute o medo de uma solidão monótona.

Esse temor individual pela vida, no entanto, não foi o único mote injetado no mito vampírico. Tal monstro também serviu de vetor para representar ansiedades coletivas experienciadas após as duas Grandes Guerras Mundiais, sobretudo na atmosfera de pessimismo e de desilusão pós-utópica das sociedades ocidentais. Na obra ficcional de Richard Matheson, *Eu Sou a Lenda*, publicada em 1954, uma violenta praga consome a sociedade, transformando todos em vampiros, deixando apenas Robert Neville como representante da raça humana. O isolamento do indivíduo em um ambiente predatório, como se dá no romance, constrói uma sutil metáfora para a Guerra Fria, acontecimento responsável por insuflar desconfiança e paranoia nas pessoas a partir do conflito político-ideológico entre EUA e URSS. É essa uma das referências que se encontra no filme de Boris Sagal.

Empregar a metáfora monstruosa em uma época de macarthista caça às bruxas não era uma novidade em si. Os anos 1950 foram particularmente férteis na exploração de terrores quanto a uma invasão comunista ou acerca da ideia de espiões soviéticos infiltrados no seio da sociedade norteamericana. Naquele período nada combinaria melhor para representações políticas do que o choque de civilizações expresso pelo mito alienígena. A figura do extraterreste, como o outro radical, proveniente de um espaço desconhecido, projeta-se em filmes de cientificção da época, obras audiovisuais que combinam monstros, destruição e tecnologia (SONTAG, 1987). Icônico e bastante representativo de tais questões é o filme de

Don Siegel, *Vampiros de almas* (*Invasion of the body snatchers*, 1956), no qual uma pequena comunidade começa a ser substituída por duplicatas alienígenas sem emoção, uma referência ao imaginário americano acerca dos comunistas.

Nessa efervescência da exploração do horror, Richard Matheson aposta na revisitação do vampiro ao fazer uma simbiose científica entre esta monstruosidade e a doença. Não se pode deixar de notar que na própria tradição imaginativa dos monstros há correlações entre contaminação, contágio, doença. Mas era a primeira vez na literatura (e mesmo no cinema) que se articulava o inferno social como um tipo de apocalipse vampiro. Na mitologia zumbi, o tema da infecção pandêmica e apocalíptica sempre esteve muito presente; para o universo vampírico, era uma grande novidade à época. Algo que vinculava muito fortemente vampirismo, impureza e doença – uma relação a ser observada mais de perto.

Conforme discute a antropóloga Mary Douglas, nas regras primitivas dos rituais religiosos, sobretudo no que diz respeito às ideias de pureza e de poluição, o contato com cadáveres, sangue ou saliva, era avaliado como potencialmente transmissor de perigo (DOUGLAS, 1991, p,23). O que haveria de ameaçador nesses itens repousava em fundamentos subjetivo-imaginário e, estimulavam um forte sentimento de contaminação e contágio. O pensamento mágico e religioso, assim, determinava uma mística separação do que pertenceria à esfera do puro e do impuro.

Em um sentido simbólico, segregar os binômios pureza/proteção de impureza/perigo expressaria igualmente uma separação entre o sagrado e o profano e, por extensão, entre forças do bem e do mal. A significação da doença, dentro desse contexto metafórico, seria análogo ao temor do sujeito devoto com relação às forças malévolas, ou seja, o corpo sadio tenderia a refutar o doente por este parecer imbuído de um componente maligno, uma expressão do mal. Não é à toa, portanto, que os signos mais

evidentes da doença sejam expressos pelas secreções impuras do corpo – pústulas, pus, suor, catarro, mucos, vômitos, sangramentos etc.

A associação entre o mal e a impureza – algo que replica o laço político-estético-social-biológico entre feiura e maldade – é tão poderosa no espaço da cultura que não foi sem razão que o filósofo Noël Carroll (1999) recontextualizou a análise antropológica de Mary Douglas no âmbito do pensamento acerca do monstruoso. “No contexto da narrativa de horror”, conforme argumenta Carroll (1999, p. 39),

os monstros são identificados como impuros e imundos. São coisas pútridas ou em desintegração, ou vem de lugares lamacentos, ou são feitos de carne morta ou podre, ou de resíduo químico, ou estão associados com animais nocivos, doenças ou coisas rastejantes.

Uma vez que Mary Douglas situa as reações de impureza como resultado de transgressões de normas ou a esquemas de categorização culturais, tudo aquilo considerado intersticial (isto é, situado nos interstícios ou no entrelugar das categorias) deveria ser visto como impuro e, por extensão de sentido, conforme arremata Carroll, como algo monstruoso. Por essa razão “as fezes (...) aparecem como boas candidatas à repulsa por [serem] impuras, como o cuspe, o sangue, as lágrimas, o suor, os tufo de cabelo, o vômito, as sobras de unhas, os pedaços de carne etc” (CARROL, 1999, p.50). O monstro, nessa esteira de significado, deveria produzir uma resposta cognitivo-avaliativa assentada em um sentimento de perigo e impureza, por ser fisicamente ameaçador e culturalmente impuro. Não parece ser difícil conectar a mitologia do vampiro a todos esses aspectos.

Engrossando as discussões, a pensadora Susan Sontag (2007) explora fantasias sentimentais e punitivas associadas às doenças, dentre as quais estão o temor mistificador em torno de enfermidades contagiosas, o impulso de descontaminação produzido por determinadas doenças, a

moléstia como expressão de uma transgressão (isto é, a violação de um tabu), o aspecto repugnante dos enfermos. Nas palavras de Sontag:

Qualquer doença importante cuja causalidade seja tenebrosa, e cujo tratamento seja ineficaz, tende a ser saturada de significação. Primeiro, os objetos do pavor mais profundo (decomposição, decadência, contaminação, anomia, fraqueza) identificam-se com a doença. A doença em si torna-se metáfora. Em seguida, em nome da doença (ou seja, usando-a como metáfora), esse horror é imposto a outras coisas. A doença torna-se, [dentro desse feixe de significações], adjetiva. Diz-se que algo parece a doença, indicando que é feio ou repugnante. (2007, p.53)

O uso da terminologia militar pela medicina figura como um importante efeito político produzido pelas metáforas das doenças. Como argumenta Sontag (2007, p.84), em tal retórica “a doença é encarada como invasão de organismos alienígenas [e inimigos], aos quais o organismo reage com suas próprias operações militares, tais como a mobilização de defesas imunológicas, e a medicina passa a ser “agressiva”, como na linguagem da maioria das quimioterapias”. Não raras as vezes “as tentativas de reduzir a mortalidade causada por uma determinada doença são chamadas de lutas e guerras” (2007, p.84). No conjunto de tecnologias sociais e aparatos biomédicos – como discorreria o filósofo Michel Foucault sobre biopolítica – o tratamento dado pelos governos – e por extensão, pela sociedade civil – às situações de epidemia é o do estado de emergência e de repressão/combate. Confere-se aos doentes uma dimensão de mediação ativa – os doentes são apresentados como agressores e os sadios como vítimas potenciais (uma ameaça à ordem hegemônica da saúde). Não se deve negar, ainda, o quanto a defesa da saúde e da hegemonia trata-se, também, de uma defesa do capital, pois o corpo social doente expressa o problema da

contraproduktividade econômica e o de um estado de exceção. Nesse processo institucionalizado de metáforas militares, pois, a transformação da doença em inimigo leva inevitavelmente à culpabilização das vítimas, o que também contribui para estigmatização de certas doenças e, por extensão, dos próprios doentes. Certamente é a combinação do militarismo e da urgência da produção capitalista que teria levado a escritora Virginia Woolf (2016, p. 73) a registrar que, em situação de doença, “deixamos de ser soldados do exército dos eretos [pois não marchamos para a batalha do cotidiano trabalhista], e tornamo-nos desertores [improdutivos e irresponsáveis].

O historiador Luiz Nazário (1998, p.38-40), ao versar sobre elementos típicos na construção imaginária de monstros, elenca aspectos que possuem correlação imediata com a noção de enfermidade, tais como: a) indestrutibilidade: o aspecto indestrutível pode ser atribuído aos monstros que até podem ser combatidos e contidos, mas não necessariamente exterminados em definitivo; b) reprodutibilidade: monstros podem se reproduzir por meio de vírus e organismos parasitados (inoculados ou contaminados); c) hereditariedade: o aspecto monstruoso ou maléfico é transmitido de geração em geração como uma doença incurável; d) contaminação: muitas das transformações monstruosas são produzidas por uma espécie de contágio (mordida, saliva, sangue em contato), algo muito similar às formas de transmissão das doenças infectocontagiosas. Nazário (1998, p. 45) ainda acrescenta que, dentro da biologia monstruosa, os seres antropomorfos, dentre outras variações, incluem sujeitos deformados ou mutilados em função de doença. São tais componentes que alimentarão o imaginário de uma doença vampírica propagada por um germe ou bactéria.

Ora, ambientado em 1976, a ficção científica gótica de Matheson constrói um cenário pós-apocalíptico dual – deserto e silencioso durante o dia, barulhento e infestado de vampiros durante a noite. O protagonista, um veterano de guerra, vê sua família ser levada por uma praga de origem

desconhecida, mas que se propaga pela população rapidamente, tanto através da transmissão direta quanto por uma misteriosa nuvem de poeira atribuída a um conflito bélico do passado. A doença transforma seu hospedeiro em um vampiro, ser morto-vivo, dependente de sangue e avesso à luz do sol. Durante o período da pandemia, as pessoas que adoeciam e, temporariamente morriam, deviam ser incineradas na grande fogueira estatal, pois havia a convicção de que apenas as chamas poderiam destruir a peste provocada pelo germe *vampiris*. Por fim, avançando em progressão geométrica sobre a civilização, a peste dizia a todos, menos a Neville, o último homem da Terra.

Robert Neville habita sozinho o mundo durante o dia, caçando o esconderijo dos infectados enquanto procura por uma cura – o que, em si, é um tipo de *vida maldita*. Durante a noite, ele é obrigado a encarcerar-se em sua fortaleza particular, pois os mortos-vivos se levantam e perseguem-no, havendo até mesmo um, Ben Cortman, que chega a desafiar-lo, constantemente, a abandonar a segurança e entregar-se em definitivo aos vampiros. Ao escrutinar-se as atividades diurnas do protagonista, percebe-se que este período acaba por significar também os momentos de ação e racionalização do vampirismo. Neville sai de seu refúgio inicialmente para combater os infectados e, posteriormente, para descobrir mais acerca da condição vampírica, indo até a biblioteca, pesquisando a aparelhagem necessária para fazer experimentos, conseguindo cobaias. De certa forma, o período diurno significa para Neville também o período da razão, um momento apolíneo.

Se observada a situação de completo isolamento de um personagem posto na situação de último indivíduo de sua espécie, percebe-se que durante o dia a razão de Neville consegue agir por um propósito, pois lhe é permitido interagir com o mundo, o que ameniza, embora não anule o isolamento espacial, humano e afetivo no qual ele está preso. Porém, durante a noite, encarcerado em seu refúgio, Neville luta contra as

reflexões que suas atividades diárias inevitavelmente provocam. Os muros da casa adaptada em fortaleza (uma metáfora por si mesma) permitem que o sangue de Neville permaneça intacto, mas não podem impedir que os vampiros sugassem, pouco a pouco, a sanidade do personagem, abrindo fissuras no espaço apolíneo para dar lugar ao dionisíaco. Durante a noite, quando acontecem os momentos de reflexão, Neville ora se acusa ora se justifica, batalhando para comprovar-se como alguém não monstruoso naquele espaço habitado por monstros. As fronteiras, no entanto, entre as distinções de humanidade e monstruosidade deixam de ser evidentes.

Tanto os zumbis atuais quanto os vampiros de Matheson compartilham uma característica típica do monstro: são seres que deixaram de ser humanos. De fato, grande parte dos monstros clássicos expressam a perda da humanidade ou o rompimento de seu limite. Por isso, a noite é o momento em que Robert Neville é a vítima em potencial e os vampiros, os monstros. Porém durante o dia, o homem caça-os, utiliza-os como cobaias para suas experiências e faz piadas sobre a destruição do mundo ao redor. Enquanto os vampiros dormem, vítimas inocentes, o monstro é Robert Neville.

Vale lembrar que, próximo do final da trama, descobrem-se outros sobreviventes naquele cenário pós-apocalíptico. Não são vampiros, mas poderiam vir a sê-lo. Impedem a transformação por meio de um medicamento, droga consumida de modo similar a quem sofre de uma doença crônica. Tais personagens formam uma nova sociedade, primitiva, militar, hostil e se percebem como um grupo revolucionário. Para essa célula, devem-se destruir todos os mortos-vivos, alienando-os da sobrevivência, método necessário para afirmar o grupo de sobreviventes como “nova raça humana”. Naquele contexto, Robert Neville era uma ameaça, uma vez que, nas andanças diurnas, acabava por matar indistintamente – mesmo sem o saber – vampiros e não-vampiros. Tornou-se uma figura odiada pela nova sociedade, um anormal, um proscrito, um monstro

legendário tanto quanto os vampiros. Assim sendo, seu único destino só poderia mesmo ter sido a execução sumária, o desaparecimento do último vestígio do (antigo) ser humano.

EPÍLOGO - O HOMEM-OMEGA

No filme de Boris Sagal, explora-se – embora sem maior aprofundamento – a formação de novas classes sociais após uma grande pandemia⁴. Nesse cenário, há um reajuste simbólico: as novas minorias são aquelas com menos direito à existência, e sua classificação varia de acordo com o ponto de vista. Para os enfermos, a maioria numérica da trama, Robert Neville é um pária, uma vez que a norma do universo social pós-apocalíptico é pertencer à família dos doentes. Na perspectiva de Neville, exemplar único da humanidade, o ser humano sadio é o marco regulatório da sociedade, sendo o grupo dos infectados o resultado de uma excrescência, de uma metástase da marginalidade/minoria.

Refundo a perspectiva laica-racional dos apocalipses pandêmicos, o modo como a mórbida comunidade dos enfermos se organiza ganha contornos de uma primitiva religião, parecendo negar tudo o que antes pertenceu à civilização – a tecnologia e a ciência. Seus membros lamentam que Neville viva em um “falso paraíso”, cercado de objetos, carros e armas, como uma expressão do capitalismo consumista, enquanto sua comunidade tenha que se esconder como se fossem larvas. O desejo dos enfermos é purificar o mundo por meio do fogo, algo que deveria passar necessariamente pela morte de Neville, um ser profano. O único humano sadio da trama, a fim de defender dos constantes ataques, vaga pelas ruas da cidade não a esmo, como parecia no início do filme – sua busca é pelo “ninho” dos doentes, única possibilidade absoluta de destruí-los enquanto indefesos durante o dia.

4 Ao contrário do romance de Richard Matheson, em momento algum do filme o termo vampiro aparece.

A comunidade dos enfermos – chamada The Family – vê a praga como uma punição divina pelos rumos da ciência. Inverte-se a lógica metafórica de Sontag: a doença é fruto de operações militares. Os artefatos técnicos e suas variações tornam-se objetos malignos e proibidos por tal comunidade, uma vez que estes foram os responsáveis pela queda da humanidade e pelo fim do homem tecnológico. Fazer uso de qualquer dispositivo ou *gadget* implicaria trazer um novo ciclo de morticínio à superfície terrestre, logo, seria preciso impedir Neville de empregá-los livremente. Além, claro, de impedir a existência do último homem do capitalismo industrial. A constituição dessa grande família alude a uma configuração medieval: portam mantos com capuz, carregam tochas, usam catapultas de madeira, são movidos por um impulso religioso, buscando a purificação do mundo. Não sobrevivem de sangue, como seriam os vampiros de Matheson, são apenas seres humanos abjetos que se alimentam de comida comum – doces, vinho, latas de sardinha, bolachas, sanduíches, coisas triviais⁵.

No resgate do mito vampírico, retirado do âmbito das maldições e trazido para o campo das doenças, Richard Matheson confere grande potência científica à monstruosidade, uma vez que a imunidade é uma boa explicação para a sobrevivência de Neville ao passo que, nas narrativas tradicionais, dificilmente alguém poderia ser imune a uma maldição. Na diegese do filme de Sagal, é por ser um médico/cientista que Neville acaba por ser o único a tomar uma vacina experimental contra a epidemia que singrava sobre a população. Os “vampiros” são uma população infectada, desprezível aos olhos do único sadio de Los Angeles (e do mundo). Neville, por sua vez, para The Family, é uma lembrança-viva do inferno pré-praga, profanação que precisa ser suprimida da nova esfera do sagrado.

No cerne da sociedade de doentes, construída como uma comunidade parental, a maldição é permanecer como o modelo do homem tecnológico,

5 No filme nunca os vemos comendo, mas Neville argumenta que restos de comida são indícios da presença desse grupo.

um “usuário da roda”. De modo ambíguo, a peste é vislumbrada como punição e graça ao mesmo tempo – punição divina quanto às não cumpridas promessas iluministas de desenvolvimento humano por meio da ciência e da tecnologia; dádiva proporcionada pela abertura para um novo modo de vida. A família enferma seria uma organização pós-queda humana, uma sociedade sagrada. Neville, como último exemplar da típica humanidade sadia, é considerado impuro, repulsivo e perverso, pois tem o “fedor do óleo e dos circuitos elétricos”, sendo uma figura obsoleta do passado. Ainda que marcados pela doença, da qual o albinismo (com ausência total da pigmentação da pele, dos pelos e dos olhos), ferimentos exangues no corpo, lesões abjetas na epiderme, fotofobia são sintomas óbvios⁶, os membros d’A Família enxergam sua condição crônica como algo com o qual se deva lidar espiritualmente⁷. Antes de serem vistos como amaldiçoados, seriam os escolhidos para um novo recomeço.

Ao ser capturado por Matthias (Anthony Zerbe), o líder da comunidade dos enfermos⁸, Neville é levado a um tipo de julgamento que remete aos ritos da Santa Inquisição Católica. Interrogado, o protagonista é acusado de ser assassino, usuário de ferramentas proibidas, praticante de ritos banidos, usuário da ciência, da medicina, das armas, do maquinário, da eletricidade. No embate retórico entre dos dois grupos, Neville os acusa de serem bárbaros, Matthias o acusa de compactuar com a barbárie de civilização. Condenado, Neville é levado para ser queimado em um estádio (versão moderna da praça pública) em cima de uma carroça de

6 Outros sintomas seriam ilusões psicóticas e estados recorrentes de torpor. Também somos informados, de que o mal que acomete o grupo é um estágio terciário da doença. Tal explicação parece possuir pouca coerência interna, uma vez que, durante a infecção, o que poderia ser o “estágio primário” seria marcado sufocamento severo, inconsciência e morte. Deveria haver, portanto, um estágio secundário pós-morte e um estágio terciário pós-morte.

7 Parece remeter, novamente, ao pensamento cristão, por se tratar de uma religião do sofrimento e da espiritualidade atingida pelo sofrimento.

8 Antes da pandemia, era um jornalista de uma grande rede de comunicação. Conhecemos um pouco do personagem nas passagens *flashback* que fazem parte das memórias dos personagens ao tempo anterior e durante a pandemia.

madeira, depois é amarrado em posição que alude ao Cristo crucificado e às fogueiras da Inquisição.

Por sorte, Neville é resgatado pelos líderes de um grupo de humanos sobreviventes, Dutch (Paul Koslo) e Lisa (Rosalind Cash). São estes novos personagens que nos apresentam uma pequena comunidade desconhecida a Neville, cerca de dez crianças e adolescentes, todos portadores do vírus⁹ da praga. Ao contrário do romance de Richard Matheson, o roteiro de John William Corrington e Joyce H. Corrington não se preocupa em explicar como os infectados sobreviveram por tanto tempo sem apresentar qualquer sintoma, justificando a condição por um princípio de resistência, algo próprio da juventude (rebelde)¹⁰. No entanto, para introduzir nova tensão dramática à trama, Neville é informado de que o irmão de Lisa, Ritchie (Eric Laneuville), estaria sofrendo o estágio secundário da infecção¹¹, fato que leva os dois líderes a rogarem ajuda ao ex-cientista. Neste momento da narrativa é aventada a possibilidade de criação de uma vacina (ou soro) a partir das defesas imunitárias do sangue de Neville – algo que se tornará possível mais adiante.

O confronto final entre *The Family* e os outros humanos se dá no terceiro ato do filme, quando Ritchie revela onde se escondem os membros da comunidade enferma. É nesta ocasião que se configura um drama moral: se os membros da comunidade são apenas enfermos, vítimas do estágio terciário de uma praga, por que não curá-los? Neville apenas investe sobre os enfermos, é um agressor com vontade de combate e supressão. De acordo com a perspectiva desse protagonista, objetiva e

9 Embora tenha empregada a palavra vírus, o filme também não faz qualquer referência ao causador da doença (germe, vírus, bactéria, etc). O uso de vírus será justificado apenas para fins de nomeação de um agente.

10 Pode ser uma alusão aos movimentos sociais dos anos 1970.

11 Uma nova inconsistência da trama pode ser apontada. Mais adiante, próximo do final da narrativa, Lisa saltará imediatamente do estágio de latência para o estágio terciário da doença, sem qualquer explicação.

científica (e também simbólica), os doentes não são mais humanos – são vermes, malignos, impuros. Os caminhos possíveis são a morte sumária ou a cura, escolhas que remetem a instauração de um poder, de um tipo de poder biopolítico. Da mesma forma que as vítimas de lepra na Idade Média eram desterradas (geográfica e simbolicamente) e destituídas de existência no mundo social, deixando de existir política e juridicamente, os membros da The Family também não poderiam mais existir no “sistema normal” do governo sadio de Neville.

Ritchie, mesmo informando à comunidade dos doentes a possibilidade de cura, o retorno ao mundo dos sadios representa, para o grupo, uma transgressão, um desrespeito à (nova) lei, um tabu. Os doentes não querem ser reinseridos no mundo dos sadios, querem incluir os sadios no seu mundo enfermo – não querem ser rejeitados, querem rejeitar. Assim, depois de matarem Ritchie, partem para capturar Neville em sua casa-fortaleza, agora facilmente penetrável por conta de Lisa-enferma. Explorando as cerimônias de explosão de violência, próprias do cenário da peste, os membros da The Family obrigam Neville a assistir a destruição orgiástica do seu palácio particular. Tudo o que representa o mundo capitalista industrial representa para eles a verdadeira doença. A ciência e a arte eram discursos ilusórios sobre o qual se apoiou a história da velha civilização. Os malefícios trazidos pelas guerras – alusão ao mal estar produzido ao fim das duas Grandes Guerras Mundiais –, dentre os quais estavam a pandemia apocalíptica, expressam a ideia de um Estado enfermo. Se a ciência e tecnologia eram negativas, nada melhor que o retorno a um mundo primitivo e debilitado – sintomaticamente governado por doentes.

Neville finalmente é morto, flechado, jazendo em uma fonte de jardim. O *mise-en-scène* é inteiramente simbólico. A água da fonte é colorida pelo sangue de Neville; o sangue, por sua vez, é “fonte” da cura, afinal, por meio desse fluido foi produzido um soro. O cientista ainda é encontrado

com vida por Dutch e seu grupo, tempo suficiente para que Neville dê ao jovem o frasco com o último soro e ainda peça pela recuperação de Lisa-enferma. O grupo parte em um carro rumo a um novo Paraíso. Por sua vez, como uma figura crística, Neville jaz na fonte como um Salvador crucificado, de braços abertos. O herói da trama audiovisual – ao contrário do que acontece no romance – é um personagem trágico, imolado, sacrificial. Neville é alguém que, literalmente, dá seu sangue para salvar a humanidade, dando ressonância, conforme sugere o título do filme, à voz de Deus¹² no livro do Apocalipse: “Eu sou o Alfa e o Ômega, o princípio e o fim, o primeiro e o derradeiro”. Era o apocalipse do homem-ômega.

REFERÊNCIAS

- CARROL, Noël (1999). *A filosofia do horror ou paradoxos do coração*. Campinas: Papyrus.
- DOUGLAS, Mary (1991). *Perigo e pureza – ensaio sobre a noção de poluição e tabu*. Lisboa: Edições 70.
- LECOUTEUX, Claude (2005). *História dos vampiros: autópsia de um mito*. São Paulo: Unesp.
- MATHESON, Richard (2015). *Eu sou a lenda*. São Paulo: Aleph.
- NAZARIO, Luiz (1998). *Da natureza dos monstros*. São Paulo: Arte e Ciência.
- O ÚLTIMO HOMEM DA TERRA (Omega Man) (1971). Direção: Boris Sagal. Walter Seltzer Production, Estados Unidos, cor.
- SONTAG, Susan (1987). A imaginação da catástrofe. In: _____. *Contra a interpretação*. Porto Alegre: L&PM. p. 243-262.
- _____(2007). *Doença como metáfora, Aids e suas metáforas*. São Paulo: Companhia das Letras.

12 Com tantas referências à simbologia judaico-cristã e à história medieval do catolicismo, não parece gratuito que uma das infantas tenha perguntado de Neville é Deus. É como se houvesse um esforço na trama de constituir o personagem como a divina trindade: Pai, o Filho e o Espírito Santo.

VAMPIROS DE ALMAS (Invasion of the body snatchers) (1956). Direção: Don Siegel. Walter Wanger Productions, Estados Unidos, preto e branco.

WOOLF, Virginia (2016). Sobre estar doente. In: _____. *O sol e o peixe*. Belo Horizonte: Autêntica. p.67-84.

SADE, PRECURSOR DE *JOGOS MORTAIS*

Nicole Ayres Luz

INTRODUÇÃO

Este trabalho tem por objetivo comparar a obra *Os 120 dias de Sodoma*, escrita no século XVIII pelo polêmico Marquês de Sade, à saga de filmes *Jogos Mortais*, dos anos 2000. As armadilhas fatais do *torture porn* são semelhantes às “paixões” sanguinárias da obra do marquês. Ambas contêm cenas de tortura e jogos mentais. Tanto os libertinos sadianos quanto Jigsaw possuem um projeto arquitetado de aprisionamento e dominação dos corpos e das mentes de suas vítimas. Enquanto Jigsaw possui originalmente uma proposta moralista e desafia suas vítimas a vencer suas provas, possibilitando-lhes uma saída com vida, os libertinos não oferecem escolha às vítimas: elas devem se submeter às regras criadas ou são punidas com castigos cruéis e fatais. A saída possível, em Sade, é tornar-se libertino, assim como na franquia audiovisual, há a possibilidade de passar de vítima a criador dos jogos, como é o caso da personagem Amanda. Ela se revela, aliás, uma verdadeira sádica, não deixando saída possível para os participantes e deleitando-se ao vê-los definhar, mas é punida por Jigsaw por descumprir as regras. Procuramos, assim, comparar a filosofia do mal dos libertinos com a do psicopata Jigsaw, apontando suas semelhanças e especificidades. Contamos, para isso, com os

conceitos de *torture porn*, uma subcategoria do horror cinematográfico, e de sadismo, que é definido clínica e literariamente. Consideramos também os protagonistas das obras como tipos de monstros morais e avaliamos os possíveis efeitos estéticos provocados no leitor, que deve, em determinado grau, aderir às obras, o que nos faz questionar sobre seu próprio sadismo.

OS 120 DIAS DE SODOMA E O SADISMO

Ele amarra fortemente a mão de uma moça, deixando-a assim, sem alimentá-la; ao lado dela está uma faca enorme, e diante dela uma excelente refeição: se ela quiser alimentar-se, precisa cortar a própria mão; caso contrário, ela morre assim. Antes, ele fode o seu cu. Ele a observa por uma janela. (SADE, 2013, p.324)

Essa poderia ser uma cena da saga *Jogos Mortais*, de James Wan: há tortura, terror psicológico e voyeurismo. No entanto, trata-se de uma das paixões criminosas dos libertinos de *Os 120 dias de Sodoma*, do Marquês de Sade, escrito em 1785.

Nessa obra, quatro libertinos decidem aprisionar oito meninos e oito meninas num castelo isolado na Suíça para a realização das mais diversas práticas lúbricas. Para isso, eles contam com o auxílio de oito “fodedores”, homens vigorosos sempre prontos para o exercício da libidinagem, quatro criadas, sujas e criminosas, e quatro narradoras, igualmente libertinas, que a cada dia narram modalidades de paixões, das simples às assassinas, com o objetivo de inspirar os amigos. Certas paixões, em especial as criminosas e assassinas, são dignas de uma sequência de filmes como *Jogos Mortais*.

Os libertinos sadianos são personagens de moral flexível, que pregam uma filosofia do mal para a qual importa apenas o seu prazer, nem que este seja derivado da dor alheia. Daí o conceito de sadismo, cunhado pelo psiquiatra alemão Richard Von Krafft-Ebing no século XIX,

e definido como uma união da luxúria à crueldade. Em *Os 120 dias de Sodoma*, obra exemplar do sadismo, são descritas práticas sexuais que vão da masturbação ao assassinato, passando pelo incesto, pela pedofilia, pela zoofilia, pela tortura, etc. Tudo isso excita os libertinos, que tentam justificar suas ações filosoficamente, ao postular que são inspirados pelas “leis da natureza”, e acusar a sociedade de hipócrita e preconceituosa.

No século XVIII, estavam em voga as libertinagens de modos e de espírito, os ideais iluministas, os romances pornográficos e libertinos. A libertinagem de espírito consistia em reuniões filosóficas em salões onde se defendia o livre pensamento. A libertinagem de modos se dava por meio de orgias organizadas nas chamadas “sociedades do prazer”. Sade emprega ambas em sua obra: seus libertinos passam da teoria à prática, sucessivamente. Os ideais iluministas de liberdade individual são levados ao extremo e distorcidos pelo autor, cujos personagens são capazes de qualquer coisa para obter prazer e para os quais a felicidade só seria conquistada através da comparação com a infelicidade alheia.

Na literatura, Sade se aproxima da pornografia pelas críticas religiosa – contra os abusos do clero –, política e social – contra o governo absolutista –; pelo uso de vocábulos diretos, como “foder”, “cu”, “boceta”; pela adoção do materialismo mecanicista, que explora corpos em movimento; pelas fantasias sexuais, integrando o que Maingueneau (2010) classifica como “pornografia interdita”, pois fere os princípios da legalidade e do prazer compartilhado, tratando de temas tabus.

Sade também se aproxima do romance de libertinagem, cujo expoente seria *As Ligações Perigosas*, de Choderlos de Laclos, pois este narra intrigas de uma aristocracia decadente, ociosa e libertina, que valoriza os prazeres da carne em detrimento do amor espiritual. Não por acaso, ele classifica seus protagonistas como “libertinos”. Trata-se de personagens grotescos, na aparência e nos modos, debochados, em ambas as conotações da palavra – tanto no sentido de zombeteiros quanto no de devassos –, que

abusam sexual e moralmente de suas vítimas para obter prazer. Eles, contudo, possuem regras, como horários, dietas específicas e rituais de defloração. Quem quebra tais regras é punido, com maior ou menor rigor, dependendo de sua posição na hierarquia – os amigos libertinos são os Monsenhores, as narradoras são respeitadas e as vítimas femininas se encontram no grau mais baixo de consideração.

Existe, portanto, todo um sistema estabelecido pelos libertinos no castelo de Silling. Os protagonistas se cercam de todos os cuidados para que não sejam incomodados durante sua estadia e que tudo aconteça dentro do desejado. O próprio sadismo a que a obra de Sade deu origem se estabelece como um conceito, psicopatológico e literário. Percebe-se, assim, um discurso lógico que ultrapassa e mesmo explica as orgias sadianas, auxiliando no entendimento sobre o comportamento humano, em sua faceta mais cruel. O mesmo se dá com a categoria *torture porn*, que possui características próprias e a partir da qual é possível refletir sobre aspectos da natureza humana.

JOGOS MORTAIS E O TORTURE PORN

Dando um grande salto temporal, no século XXI temos a sequência de filmes *Jogos Mortais*. Nela, o psicopata Jigsaw conduz experiências mortais com suas vítimas, testando sua capacidade de sobrevivência. Ele escolhe pessoas que, a seu ver, não valorizam a vida, como viciados e criminosos, e lhes dirige mensagens diretas, colocando-os em situações críticas em que devem se sacrificar para permanecer vivos. No primeiro filme, de 2004, dois personagens estão presos por uma corrente e possuem uma serra a seu lado, devendo cortar o pé para poder sair, de maneira similar à cena descrita no trecho inicial, de Sade. A saga cinematográfica é marcada por imagens sangrentas e questões morais, participando do gênero classificado como *torture porn*, a pornografia da tortura.

O termo *torture porn* foi cunhado por David Edelstein em 2006 e descreve o subgênero dos filmes de horror como *Jogos Mortais* e *O Albergue*. Também é chamado de *blood porn*, *carnography* e *gorno*. Trata-se de filmes de horror que incluem atos de tortura e enfatizam confinamento, armadilhas e mutilação. Os motivos para a tortura vão de ensinar às vítimas uma lição moral (*Jogos Mortais*), causar sofrimento para satisfação pessoal (*O Albergue*), usar as vítimas como comida (*O Massacre da Serra Elétrica*) ou como escravos sexuais para propagar uma comunidade fechada (*Viagem Maldita*), executar vingança pessoal (*Steel Trap*), obter vantagem (*Turistas*) a torturar para propósitos políticos (*Torture Room*) ou por nenhuma razão clara (*Os Estranhos*). Os antagonistas podem imoralmente infligir sofrimento por ganho próprio, mas não são primordialmente sádicos que procuram por prazer. A crítica desvaloriza esse tipo de filme, classificando seus produtores e público como sádicos, por causa da tortura extrema, física e psicológica; porém, a tortura não é a única característica desse subgênero. O tema principal do *torture porn* é um ser humano querendo prejudicar outro, o que é bem mais universal do que indicam as leituras que associam o gênero à violência gratuita.

Torture porn é um termo usado para uma quantidade muito grande de filmes, o que pode gerar confusão. Eles são, teoricamente, a combinação de violência com nudez ou violência sexual com atos como estupro ou castração. Porém, supostamente apresentam violência não-sexual, como detalhes sangrentos, cuja estética se aproxima da pornografia. É um gênero popular como a pornografia e foca no corpo, por isso é considerado insignificante (*low-brow*). No entanto, a própria natureza desses gêneros é mover fronteiras de aceitabilidade. Suas narrativas frequentemente refletem e discutem o papel da violência na cultura, mesmo se eles simultaneamente contribuem para essa cultura. O ciclo *torture porn* inclui alguns dos mais ricos e desafiadores filmes de horror, que são notáveis por sua exploração de moralidade, interdependência social e testemunho

de violência. Esses filmes deveriam ser explorados pela gama de posições teóricas que geram, conforme afirma Steve Jones (2013).

No *torture porn*, a tortura é uma expressão de poder na medida em que os sofrendores são “desempoderados” durante seu tormento. Nesse contexto, a tortura é inerentemente uma questão moral. Quando ameaçados, os princípios morais dos protagonistas são marcados pela pressão imediata do instinto de sobrevivência. Os filmes da saga *Jogos Mortais* encarnam esse tipo de dilema, forçando os cativos a fazer escolhas sobre quem irá viver ou morrer. Os filmes exemplificam esse aspecto do *torture porn*: colocam personagens em circunstâncias excepcionais, de ameaça à vida e incorporam esses dilemas morais na estrutura da narrativa. Fazer escolhas é recorrentemente associado ao sofrimento, ressaltando o quão difícil elas são. O subgênero é repleto de situações moralmente precárias, o que testa não apenas os personagens, mas os limites do dever moral.

O drama do *torture porn* organicamente envolve audiências em contemplação moral. Os personagens encaram situações emocionalmente desafiantes em que suas respostas intuitivas entram em conflito com o raciocínio moral. É explorada tal lacuna, rotineiramente, a partir de situações complexas em que justiça, inocência, culpa, responsabilidade e vingança são postos em questão pelas experiências dos personagens. As narrativas ilustram como e por que os padrões morais são violados ou mantidos sob condições hipotéticas.

Em *Jogos Mortais*, a questão parece ser: quanto sangue você está disposto a derramar? Os personagens são postos em situações limite, em que são testados e frequentemente falham, por não cumprirem as regras impostas por Jigsaw, o que acaba levando à sua morte e à de outros. Sempre há uma chance de escapar, porém não sem custo. No primeiro filme, por exemplo, Amanda deve abrir o estômago do namorado para pegar a chave capaz de destrancar o mecanismo instalado em sua cabeça,

que provocará sua morte. Ela era usuária de drogas e, de acordo com Jigsaw, não valorizava sua vida, por isso foi escolhida. A mulher se mostra grata pela lição, tanto que se torna sua ajudante a partir do segundo filme. Porém, Amanda desrespeita as regras de Jigsaw: ao criar as armadilhas, ela não deixa saída para as vítimas, que perecem invariavelmente, o que a caracteriza como sádica e faz com que Jigsaw se volte contra ela. Amanda não é, porém, a única que perece ao desobedecer às regras.

Quando é preciso trabalhar em equipe, as vítimas constantemente falham em sobreviver às armadilhas, pois prejudicam os outros para obter vantagem, descumprindo as regras. Isso demonstra o lado mais egoísta e instintivo do ser humano e nos faz questionar o caráter das próprias vítimas, já que o *serial killer* teria sido “justo” ao lhes oferecer a oportunidade de escapar.

O terceiro filme, de 2006, trata do tema da vingança. Jeff tem a oportunidade de se vingar dos envolvidos na morte de seu filho por atropelamento, já que o responsável pelo crime recebeu uma pena irrisória. Apesar de ser obcecado pelo assunto, na prática, sua vingança se mostra bem mais difícil de ser executada. Jeff testemunha cenas cruéis e tenta salvar todas as outras vítimas, perdoando-lhes, ainda que tarde demais. Ele não consegue, entretanto, perdoar Jigsaw, o que causa a morte de sua mulher, a médica refém que tentava manter o psicopata vivo. Mais uma vez, a natureza humana se revela egoísta e estúpida. Mesmo tendo testemunhado a morte de várias outras pessoas, Jeff opta por mais sangue derramado.

Jigsaw, ou John Kramer, apesar de causar a morte de várias pessoas, não deve ser considerado sádico. Seu prazer consiste não na dor alheia, mas no exercício de poder. Teoricamente, ele deseja que todas as vítimas escapem com vida, conduzindo-as progressivamente a isso. A escolha das vítimas é pessoal, com gravações endereçadas a cada uma, contando sua história, o motivo de estarem ali e as instruções de como prosseguir para

a saída. Evidentemente, o percurso é desafiador e inclui uma grande dose de dor, física e/ou psicológica. O mais interessante nos enredos da saga são, portanto, os dilemas morais, a capacidade humana em causar o mal, sob pretexto de lições de vida ou pura sobrevivência.

SEMELHANÇAS

Analisemos, então, as semelhanças entre *Os 120 dias de Sodoma* e *Jogos Mortais*. Ambos focalizam em cenas de tortura, revelando o lado mais obscuro do ser humano. Em *Jogos Mortais*, assim como em *Os 120 dias de Sodoma*, os personagens têm seus limites testados contra sua vontade, o que conduz a uma grande questão moral: até onde seríamos capazes de chegar para sobreviver? Os meninos e meninas são obrigados a seguir certas normas impostas pelos libertinos, da mesma forma que as vítimas escolhidas por Jigsaw devem seguir as regras do jogo. As regras são importantes tanto para os libertinos sadianos quanto para Jigsaw, e em ambos os casos elas são quebradas, o que acarreta em punição ou morte.

Assim como os libertinos sadianos, Jigsaw tem um projeto. Vítima de câncer, ele acredita que aprendeu realmente a valorizar a vida e deseja ensinar as pessoas que desperdiçam suas vidas, sob o seu ponto de vista. No romance de Sade, as vítimas não têm oportunidade de escapar: sua única saída para sobreviver é obedecer ou se tornarem libertinos, como seus algozes. As vítimas de Jigsaw também devem acatar suas instruções para permanecerem vivas. Trata-se, portanto, em ambos os casos, de um jogo de dominação: os libertinos e Jigsaw possuem o controle da situação a todo instante e são eles que determinam o que acontece ou pode acontecer às vítimas.

Aliás, o próprio conceito de vítima é relativo. Os personagens inicialmente mostrados como inocentes podem ser corrompidos ao longo

da trama: alguns meninos tentam cair nas graças dos libertinos e abusam das mulheres; algumas vítimas de Jigsaw reaparecem como seus discípulos em filmes posteriores. O objetivo principal de Jigsaw e dos libertinos seria transformar as vítimas em seguidores de suas práticas. O legado de Jigsaw continua mesmo após sua morte. Os libertinos também não são os únicos a praticar atos lúbricos e cruéis, pois as paixões relatadas pelas narradoras revelam um submundo de perversidade – padres que abusam de crianças, homens atraídos por escatologia, fustigações e torturas diversas, culminando no assassinato. A capacidade humana de causar o mal, nesses universos, supera qualquer ato de bondade.

Assim, em ambos os casos, o bem não vence o mal. Mesmo quem consegue sobreviver aos jogos não encarna o estereótipo de herói, pois não é marcado por seu altruísmo, e sim por um instinto de sobrevivência. Em *Os 120 dias*, Adélaïde é punida pelos libertinos ao tentar ajudar outra vítima, Sophie. Quando há bondade, ela logo perece nesse universo castrador. Em *Sade*, o mal vence o bem, o feio contamina o belo, a autoridade aprisiona a liberdade. Os libertinos contestam mesmo a noção de justiça: para eles, é justo o que os deixa de “pau duro” e injusto o que os impede de chegar a esse estado. Em paralelo, para Jigsaw, é justo encarcerar pessoas e fazê-las lutar por suas vidas, pois isso lhes ensinaria uma lição. Ele se acha no direito de puni-las e oferecer-lhes uma “nova chance”. Coloca-se, assim, na posição de Deus. É ele quem controla os jogos e todas as suas possibilidades. De forma semelhante, os libertinos, ateus convictos, que abominam a religião e punem quem insiste em rezar, consideram-se senhores absolutos de Silling, o castelo suíço que encarcera as vítimas.

O cenário também é importante para a construção da atmosfera de isolamento e medo. Repare-se na descrição sombria do castelo:

Assim que se passava a carvoaria, devia-se começar a escalar uma montanha quase tão alta como o monte

São Bernardo e de abordagem infinitamente mais difícil, pois apenas se pode chegar em seu topo a pé. [...] São necessárias quase cinco longas horas para se atingir o cume da montanha, o qual oferece uma outra espécie de singularidade que, pelas precauções tomadas, tornou-se uma nova barreira tão insuperável que apenas os pássaros conseguiriam vencer. [...] Ademais, um muro de trinta pés de altura o cerca, após o qual um fosso muito fundo e cheio de água defende ainda um último paredão, formando um corredor circular; uma poterna baixa e estreita adentra finalmente até um grande pátio interno em torno do qual estão todos os alojamentos. [...] [Os] *guarderobes* eram decorados com sofás e todos os outros móveis necessários às impurezas de toda espécie. De ambos os lados do trono, uma coluna isolada se erguia até o teto; nelas se prenderia qualquer sujeito que cometesse um erro justificando uma correção. Todos os instrumentos necessários a essa correção estavam dependurados na coluna, e essa vista imponente ajudava a manter a submissão tão essencial às orgias dessa espécie; submissão de onde nasce quase todo o encanto da volúpia na alma dos atormentadores. O salão comunicava com um gabinete que, nessa parte, constituía a extremidade do alojamento. Extremamente secreto e à prova de som, muito quente e muito escuro durante o dia, esse gabinete era uma espécie de alcova [...] Junto ao estrado do altar do pequeno templo cristão [...] uma pedra fatal erguia-se artisticamente. Ela assinalava uma escada em caracol, muito estreita e íngreme, cujos trezentos degraus levavam às entranhas da terra, até uma espécie de masmorra abobada, onde se abriam três portas de ferro, na qual se encontrava tudo o que a arte mais cruel e a barbárie mais refinada podem inventar de mais atroz, tanto para apavorar os sentidos quanto para executar horrores. (SADE, 2013, p.50)

Do mesmo modo, Jigsaw escolhe cenários lúgubres, escuros e afastados da cidade, repletos de portas e armadilhas. Ele também instala câmeras para que possa vigiar os participantes do jogo, exercitando seu lado *voyeur*. Trata-se de um espaço longe da zona de conforto das vítimas, onde elas se sentem aprisionadas e ameaçadas. Assim como o castelo de Silling, os ambientes dos jogos são equipados com máquinas de tortura. Desse modo, membros e corpos são deixados pelo caminho, espalhando sangue pelo chão e pelas paredes. O leitor ou espectador pode compartilhar da sensação de enclausuramento, aumentando a tensão narrativa.

A própria temática das obras contribui para o efeito de horror. A libertinagem sadiana é tão polêmica quanto o gênero *torture porn*. Ambos tratam de temas tabus, são extremados e possuem um público específico. O excesso de sangue derramado é, no mínimo, inquietante. Cenas de tortura são descritas ou exibidas em detalhes. Parece haver um prazer sádico, quase sexual, para quem acompanha essas narrativas. O narrador de Sade demanda um leitor “filósofo”, que não julgue moralmente os personagens. No universo libertino sadiano, valorizam-se os gostos peculiares de cada um: ninguém deve ser condenado por exercer as paixões que a natureza lhe inspira. As paixões libertinas são oferecidas ao leitor como um banquete:

Esta é a história de uma magnífica refeição em que seiscentos pratos diversos serão oferecidos a teu apetite. Apreciarás todos? Não, sem dúvida! Mas esse número prodigioso ampliará os limites de tua escolha, e, encantado por esse aumento de faculdade, não te atrevas a repreender o anfitrião que te presenteia. Faze o mesmo aqui: escolhe e deixa o resto, sem vituperar contra esse resto sob pretexto que não tem o talento de te agradar. Lembra-te que agradará a outros, e seja filósofo. (SADE, 2013, p.62)

No segundo filme da sequência *Jogos Mortais*, de 2005, Jigsaw exige que o detetive Eric seja um ouvinte atento, para que consiga salvar seu filho, uma das vítimas do novo jogo. Tudo o que o policial precisa fazer é permanecer sentado e conversar com Jigsaw, procurando entender seu comportamento. Porém, ele perde a paciência, agride o psicopata, deixa o local e põe tudo a perder. Para os libertinos e Jigsaw, julgá-los é condenar-se.

Vale lembrar que tanto John Kramer quanto os libertinos utilizam uma justificativa lógica para seus atos hediondos: as vítimas precisam aprender ou a natureza criou o ser humano assim. Tais explicações não são suficientes para validar suas ações, que continuam sendo moralmente condenáveis. Sua filosofia do mal é conveniente apenas para eles. Devido a seus atos cruéis, esses personagens podem ser classificados como monstruosos.

A MONSTRUOSIDADE

Julio Jeha (2007) postula que a noção de mal é de difícil delimitação. Ela se caracteriza pela privação do bem, portanto, pelo que não é. Assim, em todo lugar ou momento em que o bem não atua, o mal se faz presente, por oposição. É difundida pelo senso comum a convicção de que o mal deve ser combatido, pois o sofrimento por ele causado é indesejável. No entanto, derrotá-lo pode se revelar uma tarefa árdua, tendo em vista a dificuldade em sua identificação: desprovidos do consolo da moralização religiosa, nos encontramos à mercê de um mal difuso, tanto cometido quanto sofrido.

Ao longo de séculos, pensadores discutem sobre a questão do mal, por perspectivas diversas — religiosas, filosóficas, políticas, psicológicas, etc. No campo da literatura, os escritores, valendo-se de metáforas, produzem representações dessa abstração negativa. Jeha observa que as metáforas mais utilizadas são as do crime, do pecado e da monstruosidade. Na concepção de Jeha, o mal é causado, portanto, por

indivíduos, o que o diferencia do sofrimento gerado por fenômenos da natureza. Dentre as metáforas enumeradas pelo teórico, focaremos na questão da monstruosidade, pois consideramos o conceito importante para a compreensão do mal na literatura, visto que ele engloba todos os outros elementos citados. Indivíduos que cometem deliberadamente o mal poderiam ser classificados como monstruosos. Os monstros desempenhariam um papel de mantenedores da ordem, pois através de sua transgressão moral é possível perceber os limites que a sociedade impõe à ação humana.

Jeffrey Jerome Cohen (2000) entende que as sociedades podem ser estudadas a partir dos monstros que geram. Para isso, ele desenvolve sete teses. A primeira é de que “o corpo do monstro é um corpo cultural” (2000, p.26), isto é, a monstruosidade é a incorporação dos medos e dos anseios de um determinado momento cultural. O teórico lembra a etimologia da palavra “monstro”, do latim *monstrum*, isto é, “aquele que revela”, “aquele que adverte”. O monstro revela, portanto, os desejos, as fantasias, os segredos da comunidade em que surgiu. Os personagens sadianos representam toda uma classe, a dos libertinos de modos e de espírito. Jigsaw, por sua vez, normalmente é classificado como psicopata, por sua frieza, sua crueldade e sua vontade de brincar de Deus. A libertinagem e a psicopatia são tipos de monstruosidade que se acordam a suas épocas: os libertinos incorporam a aristocracia ociosa cujo poder permite que permaneçam impunes por seus crimes, enquanto o psicopata simboliza o extremo individualismo contemporâneo, a falta de empatia.

A segunda tese de Cohen é “o monstro sempre escapa” (2000, p.27). A personagem monstruosa transforma-se, continuamente, de modo a retornar, mesmo quando morta. Os libertinos estão presentes em toda a obra de Sade e Jigsaw cria um legado. Já na terceira tese, lemos que “o monstro é o arauto da crise de categorias” (2000, p.30). Devido a seu caráter híbrido, ele desafia as ordenações sociais e as distinções

categóricas. Libertinos e psicopatas são de difícil classificação, pois não se encaixam nos padrões socialmente estabelecidos.

O monstro encontra-se sempre à margem: da classificação taxonômica, da esfera social, da civilização. Assim, Cohen estabelece sua quarta tese: “o monstro mora nos portões da diferença” (2000, p.32), isto é, representa a alteridade, as diferenças políticas, raciais, econômicas, sociais, etc. – aquilo que se quer excluir. Os personagens das obras analisadas equivalem a um tipo de ser humano do qual se quer distância, pois é nocivo aos outros.

As diferenças entre o monstro e os civilizados, entretanto, se mostram fluidas e difíceis de definir. Apesar de se encontrar sempre à margem, o monstro surge no interior de uma comunidade e revela a fragilidade de seu sistema, ameaçando causar um colapso. O que verdadeiramente se teme, portanto, não são as diferenças, mas as semelhanças e as contradições que o monstro expõe. Basta perceber a relativa facilidade com quem vítimas se tornam monstros em ambas as obras. Chegamos, assim, à quinta tese: “o monstro policia as fronteiras do possível” (2000, p.40). Não é permitido torturar pessoas impunemente, porém os libertinos e Jigsaw o fazem, violando as regras implícitas e explícitas de convivência social.

O monstro é repulsivo por seu caráter grotesco, temido pelo estrago que provoca, mas também é capaz de fascinar. Dessa maneira, a sexta tese de Cohen é: “o medo do monstro é realmente uma espécie de desejo” (2000, p.48), ou seja, por estar ligado a práticas proibidas, o monstro também atrai; ele provoca, ao mesmo tempo, atração e repulsa. Suas atitudes são condenáveis, mas sua liberdade é invejada. Ele pode transitar entre o permitido e o interdito, desperta curiosidade por seu comportamento diferente da norma. Os personagens aqui referidos são figuras exóticas, que chamam a atenção por suas convicções e atitudes, despertando a curiosidade de quem os observa.

Finalmente, em sua sétima e última tese, Cohen conclui: “todo monstro está situado no limiar... do tornar-se” (2000, p.54), isto é, ele é criado por uma sociedade e dela se vinga. Todo monstro é construído, torna-se monstro, e é assim julgado por não se encaixar em determinadas regras de apresentação e conduta:

Esses monstros nos perguntam como percebemos o mundo e nos interpelam sobre como temos representado mal aquilo que tentamos situar. Eles nos pedem para reavaliarmos nossos pressupostos culturais sobre raça, gênero, sexualidade e nossa percepção da diferença, nossa tolerância relativamente à sua expressão. Eles nos perguntam por que os criamos. (2000, p.55)

O monstro responde, portanto, a uma demanda cultural. Sua existência é necessária para estabelecer a diferenciação entre o espaço confiável e o não confiável, o certo e o errado, o bem e o mal. O monstro tem, assim, função moralizante. Isso é bastante claro no caso de *Jigsaw*, que deseja ensinar uma lição a suas vítimas, acreditando que elas não saibam aproveitar a vida. No caso dos libertinos, de acordo com o próprio Sade, eles são retratados como seres detestáveis propositalmente, a fim de instruir o leitor:

Não quero que se ame o vício; não tenho, como Crébillon e Dorat, o perigoso projeto de fazer com que as mulheres gostem dos personagens que as enganam; quero, ao contrário, que os detestem. É o único meio que pode impedi-las de se tornarem vítimas e, para ter êxito nisso, mostrei aqueles meus heróis que seguem a carreira do vício de um modo tão assustador, que certamente não inspirarão nem pena, nem amor. Com isso, ousou dizer, torno-me mais moral do que aqueles que se permitiram embelezá-los. (SADE, 2002, p.8)

Não se trata, portanto, de uma apologia ao crime, e sim de sua denúncia, se acreditarmos no discurso sadiano. Porém, no próprio ato

de condenar os personagens reside uma espécie de admiração oculta, posto que são descritos detalhes das torturas imputadas às vítimas. Há prazer na narração e na leitura, tanto em *Os 120 dias* como em *Jogos Mortais*. Isso porque o monstro fascina, ao mesmo tempo em que causa repulsa. Analisemos, então, os possíveis efeitos, notadamente dúbios, provocados no público.

OS EFEITOS NO PÚBLICO

Júlio França (2017) denomina “literatura do medo” o conjunto de escritos que se caracterizariam por produzir o medo como efeito artístico. Para tal, faz-se valer uma série de características, de acordo com o gênero a que a obra pertence. Consideramos que o principal elemento para causar medo no leitor seria a utilização de monstros, seres letais que incorporam, conforme postula Cohen (2000), os medos e anseios de uma sociedade.

Porém, quais seriam os objetivos de se provocar o medo como efeito de recepção? França considera que o objetivo principal das narrativas é provocar reações emocionais. A forma e o conteúdo literários estimulam a mente e os sentidos do leitor. A literatura do medo, especificamente, por deixá-lo em uma posição desconfortável, ao provocar-lhe uma reação negativa, obriga-o a repensar sua maneira de encarar o mundo.

A literatura do medo promove prazer, pelo uso de técnicas narrativas, mas também causa estranhamento, pela sensação de desconforto gerada por seus elementos aterrorizantes e repulsivos. Ela envolve questões morais, posto que trabalha com o conceito de mal, e nos obriga a encarar o lado mais sombrio da humanidade.

É preciso definir no que consiste o medo para melhor compreender o efeito produzido por esse tipo de literatura. O medo está ligado aos nossos instintos de autopreservação, servindo como um alerta contra

os perigos. Tememos, de forma geral, aquilo que nos apresenta risco de vida. Freud (1996) analisa três principais fontes de sofrimento e, por associação, de medo: do nosso próprio corpo, sujeito à deterioração, do mundo externo, isto é, dos perigos naturais, e do relacionamento com os outros homens, este último sendo considerado o mais penoso. O monstro humano seria uma corporificação dessa categoria de medo: desconhecemos as intenções de nossos semelhantes, portanto, tememos suas ações; eles podem revelar-se cruéis e destrutivos.

O medo é uma emoção negativa, dolorosa quando experimentada no cotidiano. Na ficção, porém, onde não há uma ameaça real, ele se produz enquanto emoção estética. Os efeitos provocados pela ficção são investigados pelo menos desde Aristóteles. Na *Poética*, ele introduz o conceito de “catarse”, que consistiria em uma “purificação” das emoções do público. Os estudos narrativos passam a adotar esse princípio, e autores como Edgar Allan Poe, H. P. Lovecraft e Stephen King analisam os efeitos de recepção da obra de horror – um dos principais gêneros da literatura do medo. França (2017) denomina “medo artístico” o efeito causado pela literatura do medo, em que o leitor, protegido pelo pacto ficcional, é capaz de fruir a narrativa e obter prazer na leitura.

Na estrutura clássica da literatura do medo, o leitor tende a reagir diante do monstro da mesma forma que as vítimas: se elas o julgarem repulsivo e apavorante, o leitor assim o julgará e experimentará igualmente o medo e a repulsa, com a diferença de que ele avalia a situação externamente (CARROLL, 1999). Trata-se, assim, do medo artístico, pois o leitor não está realmente ameaçado e, como vimos anteriormente, sente prazer com a fruição da narrativa. Essa é a principal condição para a produção do efeito de medo artístico. A segunda seria haver algum tipo de assimilação, por parte do leitor, da condição em que se encontram os personagens ficcionais. Então, recaímos no tema da empatia. O filósofo Burke (1993) considera a empatia como a capacidade de se colocar no lugar de outro

e ser afetado, sob vários aspectos, da mesma maneira que ele. Essa seria uma condição fundamental para o funcionamento das artes que provocam emoções intensas.

A tendência geral é identificar-se com os protagonistas, as vítimas dos enredos da literatura do medo, apiedar-se deles e torcer para que escapem do monstro. Em alguns casos, porém, é possível se identificar com o próprio monstro. Carroll (1999) caracteriza esse fenômeno como “simpatia pelo demônio” (*sympathy for the devil*) e dá como exemplo King Kong. O gorila gigante, apesar de monstruoso por sua fúria e seu ímpeto em destruir a cidade, é, na verdade, a vítima do enredo, pois foi retirado de seu *habitat* natural. Suas ações violentas são, portanto, justificáveis e ele é capaz de despertar a simpatia do público.

Em Sade, porém, a questão se complica. A identificação ou assimilação se daria com as vítimas ou com os libertinos? É possível que o leitor de Sade se apiede das vítimas e se apavore com os libertinos. Mas também é possível que se identifique em algum grau com os princípios libertinos, seguindo o conselho do narrador em ser “filósofo” e escolher as práticas que lhe agradam. A questão vai além dessa mera dicotomia. Acreditamos que, no caso de Sade, o leitor tende a projetar não o simples medo das vítimas, mas o julgamento dúbio do narrador. A ambiguidade do texto sadiano pode se refletir numa mistura de efeitos estéticos.

O narrador de *Os 120 dias* alerta o leitor desde o princípio sobre as cenas escandalosas que serão expostas ao longo do relato. Pede que ele seja “filósofo” e não tenha preconceitos em relação aos variados tipos de paixão. Assim como um amante do horror, da fantasia ou da ficção científica é capaz de reconhecer os elementos que caracterizam o gênero, o leitor de Sade sabe de antemão o que o aguarda. Não parece haver grandes surpresas na obra sadiana. A repetição é, inclusive, um dos princípios dos libertinos. E a reiteração da filosofia viciosa e das práticas luxuriosas e cruéis pode, ademais, se tornar cansativa. “O tédio se desprende da

monstruosidade da obra de Sade, mas este próprio tédio é o seu sentido” (BATAILLE, 1989, p.104).

A monstruosidade sadiana chega a um limite tão extremo que transforma o próprio medo em tédio. A ameaça do monstro pode aterrorizar em algumas situações, pela naturalidade e frieza com que os crimes são cometidos, porém essa emoção é acompanhada de outras, que a complementam e podem mesmo sobrepô-la, tais como a náusea, pelos elementos escatológicos; o riso, pela aparência e comportamento grotescos dos aristocratas, figuras absurdas, ridículas; e o tédio, pela repetição sem fim dos mesmos princípios.

De modo semelhante, em *Jogos Mortais*, pode haver medo pelas situações limite em que se encontram as vítimas, que gritam e se desesperam constantemente. Porém, o espectador já sabe o que esperar dos filmes: está ciente da existência de novas armadilhas a cada sequência, da quantidade expressiva de sangue derramado. Supõe-se, inclusive, que seja precisamente essa característica que o atraia. Ele deseja ser o *voyeur* da história, presenciar sem culpa as cenas de crueldade, liberando, também, seu lado mais cruel. Trata-se de um efeito catártico, de uma espécie de sadismo estético, em que se sente prazer com a dor alheia apenas por se tratar de ficção.

CONCLUSÃO

O leitor/espectador pode se estimular com cenas de violência na ficção – ele está protegido pelo pacto ficcional, território livre para sentir prazer com o que não seria aceito na vida real ou mesmo uma oportunidade para processar a violência ocorrida no cotidiano. Normalmente, a violência nos afeta de forma negativa ou chega a um ponto em que sequer nos afeta, pois ficamos insensíveis a ela – como o leitor de *Os 120 dias* ou o espectador em *Jogos Mortais*.

O próprio Sade alega, em “Nota sobre romances”, que visa tratar da natureza humana, em suas mais variadas facetas. Expor o vício seria tão ou mais importante do que retratar a virtude, pois causa grande comoção no público e o faz refletir. Por meio dessas obras indigestas, podemos, portanto, refletir sobre a natureza humana, nossos valores morais, nossa capacidade de causar o mal e nossos instintos de sobrevivência.

REFERÊNCIAS

BATAILLE, Georges (1989). *A literatura e o mal*. Porto Alegre: L&PM.

BURKE, Edmund (1993). *Uma investigação filosófica sobre a origem de nossas ideias do sublime e do belo*. Campinas: Papirus.

CARROLL, Noël (1999). *A filosofia do horror ou paradoxos do coração*. Campinas: Papirus.

COHEN, Jeffrey Jerome (2000). A cultura dos monstros: sete teses. In: _____. *A pedagogia dos monstros: os prazeres e os perigos da confusão de fronteiras*. Belo Horizonte: Autêntica.

FRANÇA, Júlio (Org.) (2017). *Poéticas do mal: a literatura do medo no Brasil (1840-1920)*. Rio de Janeiro: Bonecker.

FREUD, Sigmund (1996). O mal-estar na civilização. In: _____. *Obras psicológicas completas de Sigmund Freud*, edição standard brasileira. Rio de Janeiro: Imago, v.21.

JEHA, Julio (2007). Monstros como metáforas do mal. In: _____ (Org.). *Monstros e monstruosidades na literatura*. Belo Horizonte: UFMG.

JOGOS MORTAIS (2004). DireÇÃO: James Wan. E.U.A.: Evolution Entertainment; Saw Productions Inc.; Twisted Pictures. (111 min.)

JOGOS MORTAIS 2 (2005). Direção: Darren Lynn Bousman. E.U.A.: Twisted Pictures. (93 min.)

JOGOS MORTAIS 3 (2006). Direção: Darren Lynn Bousman. Canadá; E.U.A.: Lionsgate Films; Twisted Pictures. (107 min.)

JONES, Steves (2013). *Torture Porn: Popular horror after Saw*. Palgrave Macmillan: New York.

KRAFFT-EBING, Richard von (1894). *Psychopathia sexualis, contrary sexual instinct: a medico-legal study*. London: F. J. Rebman.

MAINGUENEAU, Dominique (2010). *O discurso pornográfico*. São Paulo: Parábola Editorial, p.13-37.

SADE, Marquês de (2002). Nota sobre romances ou a arte de escrever ao gosto do público. In: _____. *Os crimes de amor*. Porto Alegre: L&PM.

_____ (2013). *Os 120 dias de Sodoma ou a escola da libertinagem*. 3.ed. São Paulo: Iluminuras.

A QUESTÃO DA ANORMALIDADE NO FILME *FREAKS* (1932) DE TOD BROWNING: UMA ANÁLISE HISTÓRICA

Lorrane Campos Rodrigues

Freaks é um filme lançado em 1932 pela *Metro Goldwin Mayer* e dirigido por Tod Browning. Adaptado de um conto literário de horror intitulado *Spurs* (Tod Robbins, 1917), ele conta a história do casamento de dois personagens que vivem e trabalham em um circo: o anão Hans e a trapezista Cleópatra, bem como as relações destes artistas naquele espaço de vida e trabalho. Apesar de *Freaks* estar inserido no circuito de filmes de horror do período, como *Frankenstein*, filmado por Thomas Edison em 1910 e James Whale em 1931, as versões de *O médico e o monstro*, Lucius Henderson em 1912 e John S. Robertson em 1920; *Nosferatu, uma sinfonia do horror*, de Friedrich Murnau em 1922 e o próprio Tod Browning que em 1931 dirige *Drácula*, ele não é conhecido do grande público, restringindo-se aos admiradores do cinema de horror e circuitos específicos.

Ao propor uma discussão sobre a noção de anormalidade neste filme algumas questões chamam a atenção, mas uma em específico salta aos olhos: o elenco. Anões, mulheres-barbadas pessoas siamesas, com microcefalia, sem membros, um andrógino... Enfim, uma diversidade de personalidades ajudam a compor essa história. *Freaks* tem uma narrativa linear própria do cinema clássico: apresenta os personagens, os desenvolve e lhes dá um fim trágico. Mesmo sendo uma ficção o filme sofreu diversas

críticas quando lançado, ainda que não houvesse a pretensão de que ele fosse um registro da realidade social dos Estados Unidos, a respeito das questões sobre anormalidade vigentes no período. Retirado de circulação pouco tempo depois de sua estreia, ele foi redescoberto apenas na década de 1960 em festivais de cinema amadores.

Tendo seu ápice da metade do século XIX até as primeiras décadas do século XX, o universo dos *freakshows* ainda é um tema pouco analisado dentro da historiografia.¹ Ao lado das pessoas consideradas fisicamente normais do filme - Cleópatra, Hércules, Vênus e Phroso - este universo particular da deformidade está inserido em um contexto onde tais artistas estavam paralelamente atrelados aos espaços de apresentações dos Estados Unidos. O pagamento para ver tais “bizarries” como forma de diversão é constituinte do universo da cultura popular norte-americana. Para maior clareza a respeito destas questões, vamos a alguns exemplos dos atores que participaram do filme.

Simon Metz era conhecido artisticamente como Schilitzie e tinha microcefalia. Habilidade com a mímica, ele fez sucesso entre as décadas de 1920-1930 em circos dos *Ringling Brothers, Barnum & Bailey, Clyde Beatty* e também o *Tom Mix*. Seus números eram geralmente conhecidos como “‘o último dos astecas’, ‘a garota macaco’ e ‘o que é?’” (HARTZMAN, 2006, p.210). Além disso, teve uma pequena participação no filme *The Sideshow*, de Erle Kenton em 1928. Já as irmãs Jenny Lee e Elvira Show (Pip e Flip, The Pinheads) também tinham microcefalia e trabalharam no *World Circus Sideshow* em *Coney Island*. Outras irmãs conhecidas do público eram as siamesas Violet e Daisy Hilton. Nascidas na Inglaterra em 1908, elas trabalharam desde os três anos de idade em apresentações

1 Com exceção da historiadora Verônica Piqueira que em 2013 produziu sua dissertação de mestrado sobre o cinema deste diretor, intitulada, “Monstrumanidade: o encontro entre o humano e o monstro no cinema de Tod Browning”, é na área das ciências sociais que encontramos maiores referências a respeito do tema, em especial nos estudos relacionados às deformidades do corpo humano e à indústria cultural nos Estados Unidos.

que envolviam canto e dança. Em 1920 migraram para os Estados Unidos e passaram a atuar em *sideshows* tais como o *American Burlesque*. No cinema contracenaram com Bobe Hope em 1926, assim como do *vaudeville* *The Hilton Sister's Review* em 1931. (PINGREE, 1996, p.173-174).

PROCEDIMENTOS A RESPEITO DO CONTO E O FILME

Apesar de não ser nosso enfoque atentar ao processo pelo qual a obra estética da literatura transforma-se em filme, é pertinente verificar algumas mudanças do conto *Spurs* para *Freaks*, pois elas nos permitem discutir quais os significados que a adaptação cinematográfica assumiu em sua narrativa. Essas “relações comunicacionais”² entre as obras ressaltam em que medida o diretor colaborou para o investimento de procedimentos no que diz respeito à narrativa construída sobre o que é um ser anormal.

Na adaptação às telas³ a história inicia em um galpão onde um homem, uma espécie de guia do lugar, apresenta uma das deformidades e começa a contar sua origem. O lugar remete aos antigos *dime museums*, espaços populares no final do século XIX nos Estados Unidos de entretenimento barato, e que concentravam seu maior público em centros urbanos como, por exemplo, a cidade de Nova York. Partindo desta introdução onde o espectador encontra o ponto de realidade, na sequência seguinte o espectador adentra a história. Nesta parte foi mantido o mesmo espaço geográfico do conto: um pequeno circo itinerante. Apesar do panorama traçado não ser amplo, já que toda a história é restrita espacialmente, ou seja, se passa no terreno onde o circo está montado, a relevância desse

2 O termo “relações comunicacionais” é tomado de Elen Döppenschmitt, onde a mesma o entende como o “trânsito e a interferência entre as linguagens (cinematográfica e literária) e entre os suportes (filme e livro)” (2012. p. 9).

3 *Freaks* não é fruto de um trabalho compartilhado entre o escritor do conto e o cineasta, apesar de serem contemporâneos. Com a compra dos direitos pela *Metro Goldwin Mayer*, a adaptação é feita por Tod Browning, Al Boasberg e um autor desconhecido.

apontamento geográfico é importante, pois a partir da segunda metade do século XIX, os circos eram um dos locais de maior exibição destas pessoas com deformidades físicas.

Apesar de ser um fenômeno ser mais abundante nos circos dos Estados Unidos, a Europa também foi um polo de expansão deste tipo de apresentação, tendo como suas principais cidades Paris, e, em menor medida, Londres. Contudo, a composição se dava de outra maneira. Apesar de ter se tornado o local do singular e do bizarro, “capital mundial da curiosidade, [...] o imenso bazar das monstruosidades”, na Paris de 1850 esses corpos deformados eram exibidos em barracões e espaços distintos que não integravam os grandes circos itinerantes ou os museus de curiosidades. Era “um artesanato da curiosidade, uma forma de comércio da deformidade, o bizarro no varejo.” (COURTINE, 2011, p.262-263)

Em seu desenvolvimento geral o conto possui uma organização linear visivelmente marcada. Há uma disposição relativamente simples dos fatos. Analisando o nível da história (o que se conta) e da narração (como se conta), veremos que a mesma está em uma narrativa ficcional clássica tanto na forma como em seu desenvolvimento. Já na adaptação fílmica é possível verificar que há alguns veios descontínuos que apesar de discerníveis, no seu arranjo total faz com que sua eficácia varie. Com o deslocamento do sentido original de *Spurs*, os personagens do filme se encontram em uma chave de ambiguidade que não os enquadra em uma racionalização ideológica sobre o que é anormal.

Em *Spurs* o conto é dividido em três partes: a primeira diz respeito à apresentação dos personagens, a segunda é referente ao casamento e por fim, o que se passa após o matrimônio. A história se desenvolve em torno de três personagens centrais: Jeanne Marie, Simon Lafleur e o anão Jacques Courbé. Neste trio a caracterização psicológica está em consonância com os aspectos físicos. Neste caso, a anormalidade está imbuída de traços maléficos e a normalidade de traços benéficos,

concentrando as reflexões e ações destes personagens em torno de uma delimitação mais evidente entre bem *versus* mal.

Jeanne é descrita como uma “alta dos olhos azuis, bochechas rosadas e mãos grandes que eram quase da altura da cabeça do anão” (ROBBINS, 1926, p.2), entretanto, era uma mulher avarenta. Do mesmo modo, Simon é descrito como “hercúleo e jovem, cabelos e olhos negros e brilhantes” (1926, p.2) e com rompantes de bravura. Já o anão Jacques é apresentado primeiro por suas peculiaridades, seguido de sua personalidade e por fim a aparência. É aquele que cavalga em um cachorro chamado St. Eustache. Usa de sua imaginação como uma armadura de sobrevivência frente a um mundo “cruel e monstruoso”, e é considerado egoísta e insuportável pelos companheiros, tendo “pele grossa como uma casca de laranja”. (1926, p.2)

Essas informações são importantes, pois para a adaptação fílmica tais personagens sofrem algumas alterações. A começar pelos nomes. Jeanne Marie se torna Cleópatra, Simon Lafleur vira Hércules, e o terceiro, o anão Jacques Courbé, agora é Hans. Em certo sentido essa mudança tem um ponto nevrálgico na caracterização psicológica dos personagens. Cleópatra e Hércules, ambos tidos como normais no filme, possuem em seus novos nomes a tipificação pontual ligada aos seus atributos de beleza física e força; entretanto, são de um caráter extremamente duvidoso. E Hans, ao invés de ser “um pequeno demônio um tanto vingativo” (ROBBINS, 1926, p.17), é apresentado no filme como um homem (e não um anão) bondoso e gentil (apesar de orgulhoso), o que torna os aspectos entre bondade e maldade dos três personagens ligado às suas características físicas mais ambíguos na fonte cinematográfica.

No entanto, é interessante pontuar que em *Spurs* a construção de Jeanne Marie e Simon Lafleur, os personagens tidos como normais, ganha outra dimensão. Ainda que Simon siga com ares de virilidade e rompantes de bravura, quando ele entende a situação de Jeanne seu senso de justiça é aflorado para salvá-la das perversidades do anão. Do mesmo modo,

quando a domadora de cavalos foge para pedir ajuda por não suportar mais os castigos de Jacques, ela expressa sentimento de arrependimento capaz de transformar seu ser degradado, tornando-a pequena e digna de pena, como é possível perceber no excerto abaixo:

'Sim', disse ela, e com um olhar rápido e assustado para a porta. 'Hoje à noite eu saí enquanto eles dormiam e vim até você. Eu sei que você me protegeria, Simon, por causa do que fomos um para o outro. Consiga com que o Papa Copo me traga de volta ao circo, e eu trabalharei sem descanso até o resto dos meus dias! Salve-me, Simon!' (ROBBINS, 1926, p.12)

Se no conto a deformidade moral destes dois personagens em algum momento é colocada à prova, em *Freaks* não encontramos tal questionamento. No filme, Cleópatra e Hércules são marcados pelo cinismo e deboche. Em nenhum momento o arrependimento se faz presente em suas ações, tendo a prepotência e altivez como marca registrada em suas personalidades. Podemos verificar tal questão na denominação que o casal usa para se referir aos integrantes deformados do circo. Enquanto Jeanne e Simon apelidam o anão de “pequeno manequim” ou “pigmeu adestrado”, no filme tais personagens não são poupados de epítetos ainda mais depreciativos - especialmente o anão - tais como: “coisas e aberrações imundas”, “girino”, “pequeno excremento”, entre outros.

Com relação aos outros personagens existentes em *Spurs* é circunstancial atentar como a participação dos mesmos se restringe apenas ao casamento de Jeanne e Jacques. Ao todo são seis personagens: Papa Copo, “o anão certo, com o rosto vermelho e benevolente como a lua cheia”; Griffio, o menino girafa “cheio de manchas, cujo pescoço era tão alto que via todos de baixo”; Hippo, o gigante; Mlle Lupa, cujos dentes “eram brancos e afiados e rosnava quando falava”; M. Jegongle, o malabarista e Mme. Samson, adestradora de jiboias “que sempre andava com uma envolta do pescoço”.

Apesar de serem apresentados separadamente e de reforçar suas peculiaridades, no conto eles têm uma participação secundária que responde a uma unidade que reforça o horror da história. Isso pode ser visto da forma visceral como o comportamento destes artistas é descrito no casamento de Jeanne e Jacques: “um pandemônio seguido. As mãos, dentes e pés de cada aberração se voltaram contra os outros.” (ROBBINS, 1926, p.7). Ao brigarem no meio da festa como animais, mostrando sua verdadeira natureza, a única cena em que aparecem aponta como tais personagens são elementos de composição da história que reforçam a força de convicção do insólito em *Spurs*, que concentrada na figura do protagonista Jacques, também deformado.

No caso do filme estes outros personagens ganham um considerável destaque. Eles são apresentados diretamente pela narrativa, mas de forma subjetiva, porque a própria materialidade do corpo se faz presente no que diz respeito ao que é estranho. O discurso aqui se dá a partir da visualização e o reconhecimento das excentricidades, como por exemplo, nas cenas de Jenny-John, ser metade mulher e metade homem, ou da mulher-barbada. Entretanto, nota-se no enredo de *Freaks*, ao menos até a primeira metade do filme, um contínuo jogo sobre as nossas simpatias em nome daqueles anormais. Se constrói entre momentos de felicidade e miséria uma demonstração de quão comuns e semelhantes e quotidianas a vida dos *freaks* das pessoas “normais”. Assim, a tese do tom de humanidade dada aos artistas com deformidade parece, à primeira vista, plausível, tal como visto por Jean Courtine. Para este, o filme estava em harmonia com as sensibilidades do momento onde a “beleza física pode dissimular uma feiura moral e a deformidade do corpo abrigar sentimentos humanos.” (2011, p.321).

De todo modo, ainda que alinhada às sensibilidades do momento, em termos gerais o enredo é marcado por uma contradição. Em *Freaks* a discussão encarnada nestes personagens sugere uma tensão sobre o que

é um anormal. A construção destes personagens sempre em um jogo de identificação e estranhamento faz com que cada uma das partes narradas sobre o que é um anormal seja incongruente, não se organize, e não forme a ideia de um todo que se quer achar no filme.

FREAKS E A QUESTÃO DA HUMANIDADE

Para melhor entendimento das questões abordadas acima, analisaremos uma sequência de *Freaks*. Ela inicia com um homem mais velho que, um pouco espantado, corre para avisar a outro homem (mais jovem e o proprietário do terreno) que pessoas abomináveis invadiram suas terras. Sem dar créditos à fala do senhor, ele resolve verificar o que está acontecendo, ainda que duvidando do alerta. A câmera corta e somos levados a observar em plano aberto uma paisagem de natureza bucólica, onde os artistas *freak* aparecem dançando, brincando em roda e tomando sol.



Imagem 1- artistas *freak* brincando no terreno⁴

4 Frame do filme *Freaks*, 07m: 32s. FREAKS (1932). Direção: Tod Browning. EUA: Metro-Goldwyn-Mayer. 1 DVD (64m).

Ao se perceberem no mesmo espaço, o dono das terras se choca com o que vê, e os artistas *freak*, com medo, fogem para perto da dona do circo, Madame Tetrallini. Nessa “invasão de mundos”, o diálogo se dá na tentativa de compreensão sobre aqueles “seres desconhecidos”. Tetrallini gentilmente explica que não tinha a intenção de invadir, apenas estava levando “suas crianças para tomar sol e brincarem” (FREAKS, 1932, cap. 1). Enquanto segue o diálogo, a câmera em plano médio foca naquele conjunto quase familiar: a dona do circo ao centro e os artistas *freak* a seu redor, agarrados em seus quadris e pernas, em um movimento de proteção.



Imagem 2- Madame Tetrallini e suas “crianças”⁵

Em seguida, a câmera dá um *close* em seus rostos, passando vagarosamente por cada um deles. Esse movimento da câmera, em conjunto com o gesto quase angelical representado por alguns, como as mãos coladas ao rosto, ou que percorrem vagarosamente o corpo daquela senhora em busca de colo, além da expressão de doçura na face, em conjunto com o encolhimento daqueles corpos tentando se esconder atrás da dona do circo, ajuda a enfatizar outra visão sobre os *freaks*.

5 Frame do filme *Freaks*, 08m:10s. FREAKS (1932). Direção: Tod Browning. EUA: Metro-Goldwyn-Mayer. 1 DVD (64m).

Em seguida, a câmera em plano médio volta para os dois homens. O dono das terras expressa desconfiança em sua face. Quando se pergunta em voz alta: “crianças?”, o movimento rápido da câmera volta aos artistas, destacando aqueles que mais fogem ao que é considerado normal – neste caso, Prince Randian, o homem-lagarta. Seu amigo segue horrorizado pelo que está em sua frente. Neste processo o silêncio preenche a cena e o dono das terras ainda sem muita confiança permite que o circo permaneça naquele local para “que aquelas pessoas possam brincar ao sol como crianças normais”.

Toda essa sequência é importante, porque nela estão contidas algumas questões centrais a respeito da discussão lançada sobre o que é o anormal presente no filme. Em *Freaks* são os bastidores do picadeiro que assumem o espaço principal em relação aos espetáculos. Até a primeira metade do filme temos esse sentimento de ambivalência evidenciado na decisão de mostrar o dia-a-dia dos personagens (seja estendendo roupas, arrumando a casa, preparando ou tomando drinques, namorando) e não suas atividades artísticas. Deste modo, os monstros são destituídos de sua carga assombrosa e apresentados como seres humanos quaisquer.

Para alguns pesquisadores a humanidade nestes personagens advém de uma “compaixão pelas figuras dos monstros, apresentados [no filme] como seres humanos aprisionados em corpos disformes” (FABRIS, 2015, p.54). Entretanto, nesta sequência é interessante apontar como a construção destes personagens é complexificada. Isso porque a apresentação de um espaço comum não é suficiente para ver estes corpos deformados em humanos. Essa humanidade é ativada a partir de dois fatores: pela ideia de pena e a infantilização do corpo anormal.

Durante as apresentações de artistas *freak* pelos Estados Unidos na virada do século XIX ao século XX, a construção feita em cima destes artistas passava por outro lugar, especificamente, o de divertir e espantar o público pagante. Deste modo, a pena não era um recurso utilizado dentro

das apresentações, porque financeiramente não gerava lucro aos artistas e seus empresários. Mas, nesta sequência ela se torna estratégica.

Com o florescer de uma literatura teratológica ao longo do século XIX e que se complexifica ao longo do século XX, naturalistas, antropólogos e médicos se põem a investigar fenômenos: examinam-nos, medem-nos, descrevem-nos minuciosamente e deles se apropriam. Também as autoridades administrativas passam a observar com mais atenção a exibição de curiosidades e os perigos de sua exposição à moral pública. De todas as maneiras esse corpo é cercado:

Ou seja, experimentado o sofrimento destas monstruosidades que suscitavam medo e, às vezes, excitavam a crueldade, nasce uma humanidade. A grande descoberta desta virada de século foi a compreensão de que os monstros têm uma alma, são humanos, *terrivelmente humanos*. (COURTINE, 2004, p.6)

Logo, se a presença física do corpo provoca o sentimento de horror nos dois homens, para que os artistas consigam a autorização de ficar no terreno, o recurso da pena é utilizado, compondo uma representação que reafirme sua condição de ser humano. Por outro lado, essa representação também é passível de ser questionada, pois ela só é validada pelos dois homens a partir do momento em que a pena se torna latente, principalmente ao infantilizar este corpo.

Alguns artistas ao longo das primeiras décadas do século XX, apesar do trabalho como *freaks* em espaços de espetáculo, circos e afins, travaram uma luta para serem vistos como adultos e dissociar sua imagem do universo infantil. (BODGAN, 1988, p. 170-176). A construção da sequência reforça este lugar. Associando, seja pelo excessivo uso da palavra “criança” ou até mesmo a trilha sonora que também ajuda na construção da personalidade dos personagens. Apesar de mínima⁶, nessa sequência,

⁶ Tod Browning é da geração do cinema mudo e estreou seus filmes sonoros em 1931 com *Drácula*. *Freaks* é seu segundo filme com introdução de som. Cf. (TOWLSON, 2012, p. 1).

em consonância com a narrativa linear, a trilha sonora endossa momentos sobre os anormais a partir da construção feita sobre eles ao longo do filme. No momento em que os artistas anormais são apresentados como “doces crianças”, o som não ambiental que remete a uma caixinha de música, em conjunto com uma espécie de música infantil balbuciada pelos artistas, assume um caráter artificial. Ao passar para a narrativa em primeira pessoa, a trilha torna audíveis os estados emocionais/traços da personalidade dos personagens anormais.

A partir desta sequência é possível dizer que adentrar na construção destas morfologias nos auxilia a entender a complexidade e profundidade da perturbação do olhar diante dos corpos disformes dentro do filme. Esta complexidade por sua vez, é uma forma de questionar a universalidade da experiência visual sobre estes corpos no que diz respeito à ideia de normalidade *versus* anormalidade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Freaks pode ser considerado um marco dentro da filmografia dos Estados Unidos. Sua narrativa linear própria do cinema clássico, mescla o gênero da fantasia e do horror, trabalho de montagem desempenhado por Willis Goldbeck, Leon Gordon, Al Boasberg, Edgar Allan Woolf & John L. Balderston. Ao discutir sobre a questão do anormal presente no filme é preciso levar em consideração que em *Freaks* há um percurso de substancial diferença do modo de se investir o olhar e as emoções sentidas frente à desordem corporal e, de modo mais sutil, sobre as valorações morais destes parâmetros. Este percurso acaba por se apresentar como elemento estruturador da narrativa fílmica.

Colocar a visualidade no centro das questões no que diz respeito ao processo de construção destas deformidades traz à tona como essa multiplicidade de olhares presente na narrativa fílmica dificulta a

formação de um todo que se pretende enxergar, neste caso, o anormal. Assim, a forma de percepção com que se representou o anormal em *Freaks* dialoga em certa medida com os aspectos culturais de uma época, processo este que é construído ao longo do tempo e modificado em cada época. A organização do espaço fílmico, ao trabalhar dentro de traços mais dúbios sobre o que é considerado anormal, traz a inserção de discursos contraditórios. De um todo possível e coerente, em oposição à incongruência de cada uma das partes, o princípio formal que funciona para se pensar a respeito dos personagens se desdobra em incoerências e, assim, reverbera na própria identidade do filme.

REFERÊNCIAS

BODGAN, Robert (1988). *Presenting Human Oddities for Amusement and Profit*. Chicago. University of Chicago Press.

_____ (1996). “The social construction of freaks”. In: THOMSON, Rosamarie (Org.). *Freakery: cultural spectacles of the extraordinary body*. New York: New York University Press. p.23- 37.

COURTINE, Jean (2011). “O corpo anormal: história e antropologia culturais da deformidade”. In: CORBIN, Alain; COURTINE, Jean. VIGARELLO, Georges. (Orgs.). *História do corpo: as mutações do olhar: o século XX*. 4.ed. Petrópolis: Vozes. p.253-341.

_____ (2004). “O desaparecimento dos monstros”. In: SANTOS, D. M. (Org.). *Ética e Cultura*. São Paulo: Perspectiva Sesc-SP, p.1-10. In <http://sescsp.org.br/sesc/images/upload/conferencias/106.rtf>. Acesso em: 12/01/2019

DÖPPENSCHMITT, Elen (2012). “Incorporações, atualizações e resistências,” In: *Políticas da voz no cinema em Memórias do Subdesenvolvimento*. São Paulo: EDUC/FAPESP. p.89-116.

FABRIS, Annateresa (2015). “Apontamentos sobre o corpo monstruoso”. *Revista Lumen Et Virtus*, VI(14), 1-43.

- FREAKS (1932). Direção: Tod Browning. EUA: Metro-Goldwyn-Mayer. 1 DVD (64m).
- HARTZMAN, Marc (2006). *American Sideshow: An Encyclopedia of History's Most Wondrous and Curiously. Strange Performers*, Tarcher Perigee; Reprint edition.
- PRINGREE, Allison (1996). "That 'Exceptions that prove the rule': Daisy and Violet Hilton, the 'new woman', and the bonds of marriage." In: THOMSON, Rosamarie (Org.). *Freakery: cultural spectacles of the extraordinary body*. New York: New York University Press. p.173-184.
- ROBBINS, Tod (1926). "Spurs". In: *Who Wants a Green Bottle? And Other Uneasy Tales*. Ed.: P. Allan & Company. p.1-14.
- TOWLSON, Jon (2012). "An Abomination on the Silver Sheet: In Defence of Tod Browning's Skill as a Director in the Sound Era (on Freaks)". In: *Bright Lights-film journal*. In http://brightlightsfilm.com/tod-browning-director-in-the-sound-era-analysis-of-the-opening-of-freaks/#identifier_0_18554 Acesso em 24.Dez.2018.

***THE LODGER: A STORY OF THE LONDON FOG*, UM FILME DE ALFRED HITCHCOCK**

**Marcela Zaccaro Chisté
Sandra Sirangelo Maggio**

INTRODUÇÃO

O presente capítulo integra a coletânea *Monstars* homenageando duas figuras icônicas na tradição britânica de suspense e terror: Alfred Hitchcock e Jack, o Estripador. O trabalho comenta o filme *The Lodger: A Story of the London Fog* (1927), utilizando algumas chaves de compreensão propostas por Peter Verstraten no livro *Film Narratology* (2009). Quando dirigiu este filme, Hitchcock estava com vinte e oito anos e trabalhava há oito com cinema, tendo começado em 1919 como designer de imagens de abertura e letreiros para produções mudas dos estúdios Islington, passando depois a projetar cenários.¹ A partir de 1923 foi convidado a colaborar com a Gainsborough Pictures, co-dirigindo os filmes *Always Tell Your Wife* e *Mrs. Peabody*. Viajou também algumas vezes para a Alemanha em função das produções de *Prude's Fall* e *The Blackguard*. Lá conheceu o Expressionismo Alemão e a obra de Fritz Lang. Em 1925, Hitchcock foi finalmente convidado a dirigir sua primeira fita, *The Pleasure Garden*.

1 As informações factuais aqui apresentadas, salvo quando especificamente referenciadas de outra forma, se amparam na biografia *Hitch: The Life and Times of Alfred Hitchcock*, de John Russell Taylor (1996).

Portanto, nosso objeto de estudo, *The Lodger: A Story of the London Fog*, não é cronologicamente o primeiro filme de Alfred Hitchcock. Mesmo assim, em uma das entrevistas concedidas a François Truffaut para a revista *Cahiers du Cinéma*, Hitchcock declara que este é o seu ponto de partida autoral:

[F]oi o primeiro filme em que tirei proveito do que havia aprendido na Alemanha. Nesse filme, todo o meu enfoque foi de fato instintivo, foi a primeira vez que exerci meu próprio estilo. Na verdade, pode-se considerar que *O Inquilino Sinistro*² é meu primeiro filme. (TRUFFAUT, 2005, p 49)

O que Hitchcock está declarando é que este é o filme em que ele se solta pela primeira vez, movimenta-se instintivamente, permitindo que ocorra a junção de elementos racionais e espontâneos que é necessária para a realização do ato de criação artística. A continuação deste processo fará com que, aos poucos, se estabeleçam as marcas tão conhecidas do estilo de Alfred Hitchcock. Assim, o objetivo deste capítulo é examinar como algumas características deste estilo já se apresentam, observando o quanto são tributárias de fontes anteriores e em que medida deixarão legado para a obra posterior de Hitchcock.

SOBRE MARIE BELLOC LOWNDES E JACK, O ESTRIPADOR

O filme *The Lodger: A Story of the London Fog* é uma adaptação do romance *The Lodger* (1913), de Marie Belloc Lowndes, escritora muito apreciada por suas histórias de suspense psicológico. Este romance, por sua vez, retoma um conto que a própria Lowndes havia publicado dois anos antes na revista estadunidense *McClures*. O fato de o conto e o romance

2 *O Inquilino Sinistro* é o título do filme como traduzido por Rosa Freire d'Aguiar para a edição da Companhia das Letras do livro *Hitchcock/Truffaut: entrevistas*. Já o IMDB (Internet Movie Database) apresenta a obra como *O Pensionista*. (<https://www.imdb.com/title/tt0017075/>) (Nota das Autoras)

terem o mesmo título e o mesmo enredo nos faz perguntar o que teria levado a autora a recontar a mesma história, num processo demorado de transposição de um gênero para o outro que aumentou em cerca de dez vezes o número final de páginas. Possivelmente seu motivo tenha sido o prazer de explorar, desenvolver e aprofundar cada cena a fim de intensificar os efeitos de mistério e suspense. O fato é que Hitchcock se interessou em filmar o romance, não o conto de Lowndes. Em seus movimentos instintivos de direção (mencionados por ele na entrevista a Truffaut acima referida), Hitchcock transportou as estratégias narrativas de Lowndes do texto para a tela, obtendo efeitos semelhantes. O trabalho de tessitura de suspense realizado no romance de Lowndes pode ter motivado Hitchcock a empreender o seu primeiro filme de suspense. Como aponta Elaine Indrusiak, “embora [o filme] aborde muitos dos temas que Hitchcock recorrentemente exploraria ao longo de sua carreira, é na estrutura narrativa de suspense que seu caráter inovador se faz perceber.” (INDRUSIAK, 2016, p.146) O romance de Lowndes sem dúvida se sustenta por si próprio, mas o fato de ter sido escolhido por Hitchcock como base para o seu primeiro *thriller* faz com que ele seja procurado também para estudos que investiguem o quanto as técnicas desta escritora podem ter sido assimiladas por Hitchcock e contribuído para a realização dos filmes posteriores.

Outro motivo por que Lowndes é lembrada é o fato de sua história constar como a primeira referência literária feita à figura de Jack, o Estripador, o autor da série de assassinatos (entre cinco e onze) nunca solucionados que ocorreram entre agosto e novembro de 1888 no distrito de Whitechapel, no East End, que era então o lado pobre de Londres. As vítimas, mulheres que viviam na zona de prostituição, eram primeiro degoladas e depois tinham alguns de seus órgãos internos removidos. O modo como isso era feito revelava certo conhecimento de anatomia, indicando que o criminoso poderia ser um açougueiro, ou até mesmo um cirurgião.

Tanto o filme de Hitchcock quanto o conto e o romance de Lowndes nos transportam para o imaginário em torno de Jack, o Estripador, mas isso é feito sem nenhuma referência direta a ele. Lowndes e Hitchcock apresentam suas narrativas no tempo presente (respectivamente 1911 no conto, 1913 no romance e 1927 no filme), ao invés de situarem a trama na época vitoriana. A forma como a imprensa e as personagens se referem ao assassino é “The Avenger” [O Vingador]. Apesar de até mesmo policiais calejados se mostrarem horrorizados com o estado em que ficam os corpos das vítimas, não é feita nenhuma referência ao tipo de mutilação perpetrado. Os crimes não ocorrem na parte pobre de Londres, mas em regiões onde a vida social noturna é mais aberta. Em Lowndes, qualquer mulher que porventura esteja transitando após o entardecer se torna uma possível vítima. Hitchcock acrescenta mais um elemento: no filme, o criminoso ataca somente mulheres jovens e loiras.

NARRATIVA FÍLMICA

A história se passa predominantemente na residência dos Buntings, onde vivem um casal endividado de meia idade e sua filha Daisy (que é jovem e loira, características das vítimas do Vingador). A moça está sendo cortejada pelo detetive policial Joe, que é amigo da família e frequenta a casa. Para aliviar sua situação financeira, a família coloca três peças da residência para locação, de forma que todos ficam muito animados quando surge um rapaz educado, estranho e misterioso que aluga os três quartos de uma vez, adiantando o pagamento de vários meses.

O leitor de Lowndes ou o espectador de Hitchcock acompanham o desenrolar da história a partir do ponto de vista da Sra. Bunting, verificando como, gradualmente, o seu contentamento inicial se transforma em apreensão, na medida em que os inquietantes indícios que ligam o jovem aos assassinatos que ocorrem na vizinhança vão-se acumulando. A Sra.

Bunting se esforça para não reconhecer para si mesma a precariedade daquela situação e o perigo que cada um deles – em especial a filha Daisy – está correndo. A casa dos Buntings, que sempre foi tão aconchegante, parece ter-se transformado em uma zona de horror. Esta situação terrível remete ao jogo de palavras que Freud faz com os conceitos de *heimlich/unheimlich* (cf. FREUD, 2015) no famoso ensaio sobre o Estranho, no sentido que o pior de todos os horrores é aquele que chega inesperadamente, quando se está descuidado, *em casa*, e, portanto, despreparado para reagir a um ataque.

A seguir passaremos a observar certos aspectos do filme, amparados em comentários feitos por Peter Verstraten no livro *Film Narratology* (2006), para verificar como o *crecendo* do suspense no romance de Lowndes foi transposto para a mídia de Hitchcock, o cinema. Verstraten é um narratologista, professor de literatura e cinema da Universidade de Leiden, na Holanda. Em *Film Narratology* ele utiliza o modelo de estudos narrativos apresentado por Mieke Bal (1999) para analisar técnicas de narrativa fílmica. A primeira grande e óbvia diferença apontada é que “num romance, o narrador apresenta a história através de palavras, enquanto num filme a comunicação se dá com imagens combinadas com sons.”³ (VERSTRATEN, 2009, p. 47)

Temos ainda que considerar dois limitadores de Hitchcock para este filme realizado em 1927: ele é mudo e em preto e branco, duas circunstâncias que não são necessariamente uma desvantagem.

O JOGO DO CLARO-ESCURO E O EXPRESSIONISMO ALEMÃO

O uso da luminosidade, com as composições de luz e sombra, são um ponto alto nos filmes mudos. A cena mais reproduzida nas referências visuais a *The Lodger: A Story of the London Fog* é aquela

3 Nossa tradução para: “a narrator in a novel communicates the story with words, whereas in film the communication is accomplished by images combined with sounds.”

em que a porta da casa dos Buntings se abre para a figura do estranho misterioso envolto no nevoeiro lá fora. Seu rosto, os olhos e a névoa estão intensamente iluminados, contrastando com o escuro do ambiente, da roupa, do chapéu e da manta que ele porta. A força desta imagem aparece inclusive no subtítulo do filme “Uma História da Névoa de Londres”, a ponto de não conseguirmos identificar se Hitchcock usou essa expressão porque ela remete a Jack, o Estripador, ou se ligamos Jack, o Estripador à névoa londrina por causa do filme de Hitchcock. O fato é que, em uma narrativa gótica, só se tem a ganhar com o uso do preto e branco, especialmente com os elementos trazidos por Hitchcock de sua experiência com os expressionistas alemães. Décadas mais tarde, em determinadas circunstâncias, Hitchcock optaria por reduzir o uso de cores, rodando vários de seus clássicos, como *Suspeita* e *Psicose* completamente em preto e branco. Verstraten apresenta uma observação curiosa feita por Roland Barthes, em *Camera Lucida* (1981, p.81): “[Barthes] considera que o preto e branco é o ‘original’, e não consegue se liberar da sensação de que a cor não passa de uma adição cosmética.”⁴ (VERSTRATEN, 2009, p.226, n. 2)

Em 2012 Bryony Dixon, curadora do British Film Institute (BFI), coordenou os trabalhos de restauração de *The Lodger: A Story of the London Fog* em um projeto controverso no qual foram tomadas decisões fortes. A trilha sonora acrescentada é muito barulhenta, os momentos de silêncio são raros, os tons de cinza do preto e branco original foram trocados por tons de azul marinho, sépia e alaranjado. Há uma série de entrevistas nas quais Dixon explica o que foi feito, e porquê. Esta versão está disponível gratuitamente no YouTube ou pode ser adquirida em suporte DVD. É nela que nos baseamos para cronometrar as cenas comentadas neste capítulo. Apesar de a maioria das pessoas acreditarem que o uso de cores em filmes

4 Nossa tradução para: “He considers black and white to be ‘original’ and cannot shake the feeling that colour is simply a cosmetic addition.”

seja uma conquista relativamente recente, Bryony Dixon observa que os filmes colorizados existem desde 1902 (DIXON, 2019), de modo o uso do preto e branco foi uma decisão de Hitchcock, não uma necessidade. O uso do preto e branco faz com que em cada tomada de cena certos objetos possam ser iluminados ou obscurecidos, direcionando a atenção do espectador para os pontos a serem privilegiados. As sombras são muito exploradas, o que nos leva a um comentário feito por Verstraten sobre o filme *O Gabinete do Dr. Caligari* (1920). Verstraten estabelece ligações entre o uso de sombras geométricas, derivadas do expressionismo alemão, e aspectos da composição psicológica em personagens:

Com respeito à naturalidade, o expressionismo alemão se localiza no lado oposto do espectro. É difícil imaginar algo menos natural do que os cenários de *O Gabinete do Dr. Caligari* (Robert Weine, 1920), fortemente influenciados pela pintura expressionista. Eles são geometricamente absurdos e possuem uma função narrativa ambígua nesse filme. Por um lado, expressam as fantasias distorcidas da personagem Francis, que narra história do Dr. Caligari. Por outro lado, os cenários podem representar a mente clivada e manipuladora do hipnotizador Dr. Caligari, que se veste como um mestre de cerimônias em um espetáculo. Na segunda hipótese, os cenários dão suporte visual para a visão da personagem narradora, que enxerga um lado nefasto na personalidade do Dr. Caligari. (VERSTRATEN, 2009, p.63)⁵

5 Nossa tradução para: “Where naturalness is concerned, German Expressionism is located at the other end of the spectrum. More artificial sets than those in *Das Kabinett des Dr Caligari* (Robert Weine, 1920), which was heavily influenced by Expressionist painting, is hardly conceivable. They are geometrically absurd and have an ambiguous narrative function in this film. On the one hand, they express the twisted fantasies of the character Francis, who narrates the story of Dr Caligari. On the other hand, the sets may represent the split and manipulative mind of the hypnotist Dr. Caligari, dressed as a showman at a fair. In the latter case, the sets are a visual support for the narrating character’s vision of Caligari as having an ominously dark side to him.”

Encontramos efeitos assim no filme de Hitchcock, por exemplo, quando o inquilino já se encontra dentro da casa dos Buntings e a porta se mostra iluminada no lado esquerdo e ensombrecida no lado direito (15':50"). Entrando em seu quarto, ele olha pela janela para um vendedor que no lado de fora anuncia as manchetes dos jornais. Nesse momento, o reflexo da vidraça projeta a sombra de uma cruz que divide o rosto do inquilino em quatro setores. (16':59")

O SILÊNCIO DE UM FILME MUDO E A INTERPRETAÇÃO DOS ATORES

O primeiro filme falado, *The Jazz Singer*, foi lançado em 1927, o mesmo ano de *The Lodger: A Story of the London Fog*. Isso significa que Hitchcock ou não via problemas, ou fazia questão que seu filme fosse mudo. Ao longo dos anos, as trilhas sonoras de várias de suas produções se tornariam inesquecíveis – como por exemplo as de *Psicose* ou *Um Corpo que Cai*, ambas do premiado compositor Bernard Herrmann. Mas, nesta empreitada, Hitchcock parece preferir que a interpretação dos atores preencha as ênfases narrativas que depois passariam a ser cumpridas pelos escores musicais.

É bem verdade que com frequência havia música nas sessões de filmes mudos. A maioria dos cinemas possuía um piano, um violino e outros instrumentos musicais para uso de frequentadores que se prontificassem a tocar, às vezes de improviso, outras em esquemas bem organizados. Com o tempo, os próprios estúdios já enviavam folhetos com sugestões de músicas a serem tocadas como acompanhamentos para as fitas, nos circuitos programados. (cf. *The Guardian*, 2019)

Sem som e sem cor, a tarefa de transmitir emoção ficava mais concentrada nas tomadas da câmera, nos *close-ups* e na interpretação dos atores, cujos métodos de atuação seriam hoje considerados demasiadamente estilizados. Como diz Verstraten,

Antes de 1927 a maioria dos filmes eram mudos e requeriam um estilo exagerado de atuação que hoje seria considerado excessivamente teatral. Aquilo que ainda não podia ser dito era expresso através de gestos extravagantes. (2009, p.69)⁶

Numa história de suspense, há ocasiões em que o uso do silêncio tem mais significado do que o das palavras. Um momento assim é aquele em que a Sra. Bunting e o inquilino se confrontam pela primeira vez. Ela abre a porta e ele entra. A cena dura um minuto e as expressões dos rostos de cada um revelam uma sequência de sentimentos que denotam ansiedade, medo, depois uma tentativa de aparentar tranquilidade, até que finalmente eles sorriem um para o outro e se comunicam normalmente. (14':19" a 15':20") A atuação da atriz Marie Ault, que interpreta a Sra. Bunting, registra claramente como os receios vão-se acumulando até que ela chegue a reconhecer a possibilidade de que o inquilino da família possa mesmo ser o criminoso procurado. Ainda assim – e apesar do perigo que a situação representa para sua filha – ela mantém silêncio, tentando se agarrar a uma probabilidade mínima de estar enganada, uma vez que não consegue admitir perder o inquilino e acabar voltando à situação de penúria em que se encontravam no início da história. Com o tempo, percebemos que o Sr. Bunting estava passando pelos mesmos processos, mas a focalização no filme é feita a partir das reações da Sra. Bunting. Essa angústia toda é construída também através das angulações de câmera, que gerenciam a tensão que vai-se acumulando.

MONTAGEM E MOVIMENTOS DE CÂMERA

A forma como uma história de Hitchcock é contada visualmente implica um trabalho minucioso e detalhado que faz com que, apenas

6 Nossa tradução para: "Before 1927 the majority of films were silent, necessitating an exaggerated acting style that would be considered theatrical nowadays. Ostentatious gesticulation expressed what could not yet be said."

observando uma ou duas cenas, se possa identificar que se trata de um de seus filmes. O enquadramento, o número de posições de câmera, cada detalhe é explorado até que o resultado pretendido seja alcançado. Em uma das cenas as personagens que estão no térreo escutam o inquilino caminhando em seu quarto, no andar de cima. Elas olham para o teto, que se torna transparente, permitindo que se enxergue a sola dos sapatos do inquilino enquanto ele se move de um lado para outro. Para filmar esta cena (22':36'') Hitchcock providenciou uma placa de vidro grosso que viabilizava a filmagem de baixo para cima. Isso mostra como a história é montada, quadro a quadro, com muito cuidado. O *timing* de Hitchcock também é muito elogiado, pois sabe instintivamente quanto tempo cada cena deve durar e quando chega a hora de cortar.

À medida em que os receios da Sra. Bunting vão crescendo, ela passa a fazer vigília a fim de acompanhar os movimentos do inquilino e percebe que cada vez que ele sai durante a madrugada, pela manhã as notícias do jornal anunciam que um novo crime foi cometido. Ela termina adoecendo, depois de passar várias noites em claro. Duas cenas que duram cerca de um minuto e meio se alternam, contribuindo para intensificar a tensão. Numa delas a luz do luar atravessa a vidraça e projeta sombras geométricas na parede do quarto da Sra. Bunting enquanto ela, em sua cama, se mantém atenta aos sons no andar de cima. Na cena alternada surge o inquilino, com o rosto encoberto pelo chapéu e envolto em uma manta, descendo a escada com cuidado para não fazer nenhum ruído. A câmera fica fixa, em cima, focalizando os vários lances da escadaria, que apresenta uma imagem muito bonita. O vão, no centro, forma um retângulo com as bordas arredondadas. A escada de madeira torneada e o corrimão produzem um padrão como os do estilo *art nouveau*. Tudo é estático, menos a mão branca e iluminada do inquilino que desliza pelo corrimão. (33':09" a 34'35") O movimento em espiral e as tomadas em escadarias são motivos presentes nos filmes de Hitchcock, geralmente associados à ideia de dúvida. No filme

Suspeita (1941) efeito semelhante é obtido quando mãos que carregam um copo de leite descem uma escada, com se a suspeita fosse provocada a partir da focalização do que está, ou não está, sendo mostrado. Quando o inquilino volta para casa, mais tarde, há o mesmo processo invertido. Dessa vez, ao invés das mãos, a câmera focaliza os pés do inquilino, enfatizando a lentidão de seus movimentos, indicando que ele está exausto.

Além das técnicas com os movimentos de cena, os filmes de Hitchcock apresentam também diversos *props*. Este termo em inglês indica pequenos objetos, adereços ou detalhes que enriquecem a ação da história. No caso de um diretor autoral, se tornam marcas registradas dos filmes produzidos. Em Hitchcock, por exemplo, temos as “loiras geladas”. Neste filme o Vingador ataca apenas as loiras. Daisy, a filha dos Buntings, interpretada pela atriz June Tripp, é loira também. Outro elemento são as participações rápidas do diretor como figurante. Em *The Lodger: A Story of the London Fog* ele participa duas vezes. Na primeira (4':47''), é filmado de costas, na redação do jornal onde são redigidas as notícias sobre os assassinatos em série. Na segunda, já perto do final do filme, (1:24':50''), ele assiste enquanto uma turba de cidadãos indignados ataca o inquilino, que procura se defender como pode.

CONCLUSÃO

Por último, faremos um comentário sobre outra marca importante do estilo de Hitchcock: o humor sutil. Neste filme, ele reproduz o que Conan Doyle faz nas histórias de Sherlock Holmes, nas quais a polícia britânica e a sua sede metropolitana, a Scotland Yard, saem sempre desacreditadas. Durante quase toda a história um detetive policial frequenta a casa dos Buntings, sem nunca suspeitar que algo estranho esteja acontecendo. Quando, finalmente, ele percebe que o inquilino pode ser o Vingador, e sai em seu encalço, aí temos uma nova reviravolta e descobrimos que o inquilino é, no fim das contas, inocente.

As idas e vindas sobre quem é ou não é culpado sempre acontecem nos enredos de Hitchcock. Isso em parte se justifica pelo fato de as personagens serem complexas e, portanto, difíceis de enquadrar em categorias previsíveis. Como *The Lodger: A Story of the London Fog* é uma transposição do romance de Lowndes, no qual o inquilino é o assassino, seria de esperar que o mesmo acontecesse no filme. Mas como se trata de Hitchcock devemos esperar o inesperado. Em uma das entrevistas a Foucault ele explica o que realmente aconteceu. A certa altura das filmagens ele foi chamado para uma reunião com os diretores da Gainsborough Productions. Queriam falar sobre o ator Ivor Novello, que interpreta o inquilino. Como Novello era o galã mais rentável da companhia, exigiram que ficasse bem claro no final da história que a personagem que Novello interpretava era inocente. (Cf. Truffaut, 2005)

Aqui temos mais uma vez a marca do humor inteligente de Hitchcock, que fez o que havia sido solicitado. E não fez. Porque na cena final Daisy e o inquilino se beijam romanticamente perto de uma janela. Através do vidro dessa janela, contudo, pode-se vislumbrar um cartaz luminoso: o cartaz que aparece antes de cada novo assassinato ser cometido.

REFERÊNCIAS

ALWAYS TELL YOUR WIFE (1923). Direção: Hugh Croise e Alfred Hitchcock. Elenco: Seymour Hicks e outros. Gainsborough Studios. (20 min.), mudo, P&B.

BAL, Mieke (1999). *Narratology: introduction to the theory of narrative*. 2nd edition. Toronto: University of Toronto Press.

BARTHES, Roland (1981). *Camera lucida: reflections on photography*. Richard Howard (Trad.). New York: Farrar, Straus and Giroux.

DIXON, Articles by Bryony. (2019) In <https://www.bfi.org.uk/people/bryony-dixon>. Acesso em 03.Jan.2019.

FREUD, Sigmund (2015). "The 'uncanny'" [Das Unheimliche]. In: _____ *An infantile neurosis and other works*. Alix Strachey (Trad.). James Strachey (Ed.). *The standard edition of the complete works of Sigmund Freud*. Vol. XVII. In <http://web.mit.edu/allanmc/www/freud1.pdf> Acesso em 23.Out.2015.

HITCHCOCK film cameos. In <https://www.filmsite.org/hitchcockcameos2.html> Acesso em 17.Jan.2019.

INDRUSIAK, Elaine (2016). "A filosofia do suspense: diálogos estruturais entre Edgar Allan Poe e Alfred Hitchcock." *Revista Organon*, 31(61), 133-151. In: <https://seer.ufrgs.br/organon/issue/view/2769/showToc>. Acesso em 03.Mar.2019.

LOWNDES, Marie Belloc (2010). *The lodger*. Chicago: Academy Chicago.

LOWNDES, Marie Belloc (2011). "The lodger". In: Project Gutenberg. In <http://www.gutenberg.org/ebooks/2014> Acesso em: 30.Out.2018.

MRS. PEABODY/ Number 13 (1922). Direção: Alfred Hitchcock. Elenco: Clare Greet e outros. Gainsborough Studios. Mudo, P&B.

NATIONAL Media Museum. In <https://www.youtube.com/watch?v=XekGVQM33ao&feature=youtu.be> Acesso em 19.Fev.2019.

O GABINETE DO DR. CALIGARI (1920). Direção: Robert Wiene. Elenco: Werner Kraus e outros. Produção: Decabioscop. (76min), mudo, P&B.

PSICOSE (1960). [Psycho] Direção: Alfred Hitchcock. Elenco: Anthony Perkins, Janet Leigh, Vera Miles, John Gavin, Martin Balsam e outros. Shamley Productions. (109 min), mono Westrex, P&B.

SUSPEITA (1941). [Suspicion] Direção: Alfred Hitchcock. Elenco: Cary Grant, Joan Fontaine, Cedric Hardicke e outros. RKO. (99min). Mono RCA, P&B.

TAYLOR, John Russell (1996). *Hitch: the life and times of Alfred Hitchcock*. New York: Da Capo.

THE BLACKGUARD (1925). Direção: Graham Cutts. Roteiro: Alfred Hitchcock e Adrian Brunel. Com: Jane Novak, Walter Rilla e outros. Gainsborough Studios. (96 min.). mudo, P&B.

THE GUARDIAN (2019). "Silent Movies." In *Top Ten – The Guardian - # 03* <https://www.theguardian.com/film/filmblog/2013/nov/22/top-10-silent-movies-films> Acesso em 18.Fev.2019.

THE LODGER (1927). Direção: Alfred Hitchcock. Roteiro: Marie Belloc Lowndes (romance) e Elliot Stannard (cenário). Com: Ivor Novello, Marie Ault, Arthur Chesney, June Tripp, Malcom Keen e outros. Gainsborough Pictures. 1 vídeo. (90 min) (restauração 2012), mudo, P&B. In <https://www.youtube.com/watch?v=v-uyl8ProSw> Acesso em 15.Jan.2019.

THE PLEASURE GARDEN (1925). Direção: Alfred Hitchcock. Elenco: Virginia Vall e outros. Gainsborough Studios, (75 min), mudo, P&B.

THE PRUDE'S FALL/ Dangerous virtue (1925). Direção: Graham Cutts. Roteiro: Rudolph Besier, May Edington e Alfred Hitchcock. Com: Jane Novak, Julanne Johnston e outros. Gainsborough Studios. Mudo, P&B.

TRUFFAUT, François (2005). *Hitchcock/Truffaut*: entrevistas. Rosa Freire d'Aguiar (Trad.). São Paulo: Cia. das Letras.

UM CORPO QUE CAI (1958). [Vertigo] Direção: Alfred Hitchcock. Elenco: James Stewart, Kim Novak e outros. Alfred J. Hitchcock Productions. (128 min), mono DTS, Technicolor.

VERSTRATEN, Peter (2009). *Film narratology*. Stefan van der Lecq (Trad.). Toronto: University of Toronto Press.

DE CRIATURA A CRIADOR: O CASO DE DAVID NA SÉRIE DE FILMES *ALIEN*

Vinícius Lucas de Souza

INTRODUÇÃO

Ao se considerar o motivo ficcional do criador e sua criatura, é impendente a menção a *Frankenstein* (1818), de Mary Shelley. Completando duzentos anos de publicação em 2018, o cientista genial e sua criatura monstruosa continuam suas vidas nas diversas releituras realizadas ao longo dos séculos XX e XXI em variadas plataformas ficcionais. Focando-se no Cinema, a série de filmes *Alien* está vertendo a esse tropo da ficção, ao visualizarmos os *prequels* (filmes que focam em acontecimentos anteriores de uma determinada história) *Prometheus* (2012) e *Alien: Covenant* (2017), ambos dirigidos por Ridley Scott. Neles, os androides — seres que portam, a olho nu, uma figura humana, mas que apresentam um organismo artificial — são frutos das mãos de Peter Weyland, dono da Corporação Weyland, empresa voltada à terraformação de planetas.

David, um desses androides, é um dos protagonistas nesses dois filmes, que se vê frente ao dilema criador-criatura: em ambos, ele contraria a programação de seu criador, ao ir além do auxílio às equipes das naves de exploração científica e de colonização das duas narrativas cinematográficas, utilizando essas pessoas como cobaias para uma nova

substância encontrada num planeta, capaz de matar o hospedeiro ou alterar sua estrutura biológica ou ainda desencadear um hóspede parasita, sendo o gatilho para o nascimento dos xenomorfos, o nome dado pela série de filmes aos alienígenas assassinos.

Além de não mais proteger seus superiores, os humanos — por conta de um acidente que possivelmente aumentou seu desvio das diretrizes originais —, David torna-se um cientista — começando suas experiências no filme de 2012 e as intensificando no de 2017 —, ao criar os xenomorfos por meio de severas experimentações com a substância alienígena, uma espécie de vírus, em animais e em humanos, tomando o estatuto de criador e duplicando Peter Weyland: assim como este inventou os andróides para o auxílio à humanidade, David concebe os xenomorfos, desenhando o predador perfeito.

O presente texto pretende analisar o personagem David nesses dois filmes, focando no dilema criador-criatura e observando como a criatura, além de se transformar em criador, duplica o seu próprio inventor: enquanto Weyland gerara uma espécie artificial para assistência humana, o andróide, seu duplo (*Doppelgänger*), dará luz a monstros extremamente perigosos a partir da espécie do próprio pai.

DAVID, A CRIATURA

No primeiro *prequel* da saga, *Prometheus*, Peter Weyland é apresentado como o dono bilionário da Corporação Weyland, conglomerado voltado à terraformação de planetas, isto é, tornar novos planetas habitáveis em termos de oxigênio e outras questões para fins de colonização humana. Com a descoberta de dois cientistas, o Dr. Charlie Holloway e a Dra. Elizabeth Shaw, sobre as coordenadas do planeta natal dos possíveis criadores dos seres humanos, os Engenheiros assim chamados por eles, Weyland patrocina a viagem a tal lugar, a qual se possibilita pelo uso de

câmeras de hipersono, garantindo que os tripulantes entrem num estado estático e assim não envelheçam pela viagem extremamente distante. Para tanto, David, androide pessoal de Weyland, mantém a nave Prometheus em ordem até a chegada de seu destino.

Interessante notar neste momento inicial do filme que o androide já aparenta algo estranho a um ser artificial cuja diretriz é auxiliar a nave de exploração: assistindo a *Lawrence da Arábia* (1962), David pinta seu cabelo para se assemelhar ao de Peter O'Toole, o ator que interpreta o protagonista do filme, enfraquecendo, com tal ato, a linha entre si e os humanos. Logo, com essa máscara, o androide já demonstra sua inclinação à replicação ao duplicar a representação de um humano e, conseqüentemente, torna-se uma cópia de uma cópia de um ser humano e potencializa ainda mais sua artificialidade, uma vez lembrado que sua fisicalidade imita a de um humano. Com isso, a ideia de "original" dissipase em meio a esse jogo de cópias e reflexões, réplicas de réplicas, ou nas palavras de Jean Baudrillard em *Simulacros e simulação* (1981), um "[...] efeito de imaginário escondendo que não há mais realidade além como aquém dos limites do perímetro artificial" (1991, p.23).



Figura 1. David copia Lawrence da Arábia¹.

1 Cenas de *Prometheus*.

Nesse ato, vemos que há algo que se distoa de sua programação, se considerarmos que, uma vez um ser artificial, suas diretrizes de programação deveriam seguir, objetivamente, tão somente o auxílio a seres humanos, apontando que sua configuração robótica tenha sofrido algum erro — sendo coerente ao personagem Ash no primeiro filme da série, *Alien, O Oitavo Passageiro* (1979), que também porta um defeito, uma desregulação que o faz agredir todas as pessoas na nave Nostromo — ou, numa outra leitura, que assim fora criado por Peter Weyland, o qual relata em dado momento considerá-lo como um filho. Seguindo essa última linha, o visionário Weyland mostra-se alguém genial, tendo logrado não só em termos financeiros, como também na área da Robótica, dando luz a um ser pensante que sente emoções e que imita a forma humana. Desse modo, agindo diferentemente de Victor Frankenstein, ao amar sua criatura como também conferir a ela uma aparência física que, a olho nu, não é repulsiva à humanidade.

Seja uma falha ou característica própria, David mais e mais ao longo do filme esconde suas ações no planeta a ser explorado, ocultando uma substância que estava sendo manipulada pelos Engenheiros. Como ele verá, tal agente químico é capaz de matar seres orgânicos ou alterar sua estrutura genética para outra além da humana ou ainda inserir um parasita, extremamente perigoso e um dos gatilhos para o nascimento dos xenomorfos. Em outras palavras, uma ânsia em pesquisar esse reagente insurge em si, sem qualquer barreira ética ou de consideração para com o bem-estar dos seres humanos, ao ponto de inclusive testar o agente químico num dos cientistas que lideram a exploração.



Figura 2. A alteração da estrutura genética².



Figura 3. O nascimento do parasita³.

Numa das cenas do filme, além de contaminar a bebida do Dr. Holloway, David questiona o homem sobre o que ele pretende encontrar nesse planeta, cuja resposta é o motivo pelo qual os Engenheiros criaram

² Cenas de *Prometheus*.

³ Cena de *Prometheus*.

os seres humanos. Instado por isso, o androide faz a mesma pergunta para o pesquisador: “Por que vocês me criaram?”, recebendo a desapontadora fala “Porque nós podíamos”. Os criadores da espécie de David não têm em vista nenhum significado transcendental para sua criação, senão o de poder fazê-la e, posteriormente, usar esses seres como ferramentas, simples auxílio no cotidiano. Apesar de similar a Frankenstein, vemos que os humanos na série de filmes dão um passo além do cientista de Mary Shelley, ao encontrar uma função lucrativa aos seus “monstros”, do que simplesmente legá-los à sombra da civilização.

Responsável pela morte do Dr. Holloway, decapitado por um dos Engenheiros — que são descobertos como aqueles que realmente criaram os humanos — e à beira da morte, David escapa da destruição eterna pelas mãos da Dra. Elizabeth Shaw, que o reconstrói. A partir de uma das naves dos Engenheiros, ambos seguem para a terra natal desses seres, já que deduziram que o lugar em que estão não passa de uma espécie de base militar, trabalhando com tal arma bioquímica.

DAVID, O CRIADOR

Conhecido David, a criatura, veremos que *Alien: Covenant* nos apresentará David, o criador, iniciando o enredo pela origem de seu nome: em seu primeiros momentos de vida, ao lado de Peter Weyland, o recém-criado escolhe seu nome a partir do vislumbre de uma estátua do *Davi* de Michelangelo, o arauto renascentista do herói em sua glória. Assim como seu outro em estátua, David terá glória e sucesso em sua vida, passando de simples androide criado para pai criador do predador perfeito. Note-se aqui que, então, o ato de mascarar-se no filme anterior exhibe uma carga maior de significação, já que o sintético adota o seu nome a partir de uma obra de arte, especialmente uma que exalta e aperfeiçoa a imagem humana. Um espelhamento que mais e mais alonga a dinâmica “réplica e replicado”.

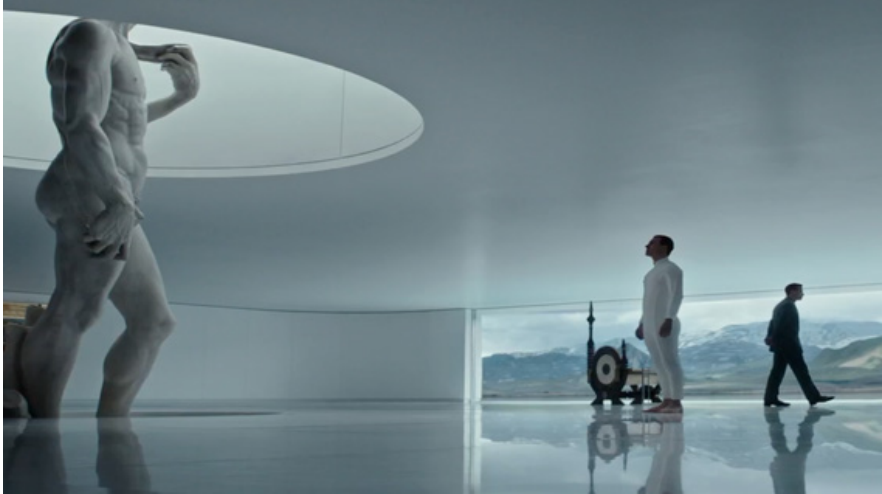


Figura 4. *Davi e David*⁴.

Agora focada numa nave de colonização, a narrativa cinematográfica seguirá a nave *Covenant* em sua missão. Devido a uma falha, que acorda parte dos colonos antes do tempo, a tripulação decide fazer um desvio de sua rota pré-estabelecida, passando a objetivar o planeta mais próximo e, conseqüentemente, assinando sua sentença de morte, já que se trata do planeta natal dos Engenheiros. Pouco depois de pisarem nesse chão desconhecido, dois tripulantes sofrem os efeitos daquela mesma substância, aqui expelida por poros de fungos, desencadeando o hóspede parasitário em cada um deles, ora se descolando das costas, ora sendo vomitado pela vítima em cenas de horror gráfico, aqui entendido segundo Ann Radcliffe em “Do sobrenatural na literatura” (1826): “Terror e horror são completamente opostos: aquele expande a alma e desperta as faculdades a um alto grau de vida; este contrai, congela e quase as aniquila” (2018, p. 81). Nesse estágio, trata-se dos neomorfos, nome dado nos créditos fílmicos ao ancestral mais próximo na cadeia evolutiva dos xenomorfos.

4 Cena de *Alien: Covenant*.



Figura 5. O descolamento e o vômito dos neomorfos⁵.



Figura 6. O neomorfo⁶.

5 Cenas de *Alien: Covenant*.

6 Cena de *Alien: Covenant*.

Durante o ataque desses seres, a tripulação é salva por David, que espanta as bestas sem as matar e leva o grupo ao seu refúgio próximo a ruínas de uma antiga cidade, com estátuas humanoides. Interessante notar que o grupo de colonização conta com um modelo mais recente de andróides, Walter, cujo rosto é idêntico ao de David, diferenciando-se apenas pela vestimenta e os cabelos mais longos deste último, visual logo remanejado por ele para se assemelhar ao modelo mais novo. Com esses duplos em cena, veremos que o filme não descartará a confusão entre duplicado e duplicata tão tradicional na abordagem do tema do duplo, como, por exemplo, no clímax do conto “William Wilson” (1839), de Edgar Allan Poe.



Figura 7. David e Walter⁷.

Num *flashback* de David, nos é apresentada a chegada do andróide ao planeta dos Engenheiros: em posse de uma das naves dos criadores dos humanos e a estacionando em cima da cidade com milhares dessas pessoas, David derrama sobre todas elas diversos frascos do patógeno alienígena, consumindo toda a carne da turba numa nuvem mortal,

⁷ Cenas de *Alien: Covenant*.

enquanto seus corpos são dissolvidos num tipo de piche e os petrificando na futura necrópole. Espelhando a faceta punitiva e vingativa do Demiurgo da mitologia judaico-cristã, David promove o genocídio dessa espécie, apagando a imagem dos outros criadores e se imortalizando como “o criador”, enquanto cita os versos de “Ozymandias” (1818) de Percy Shelley: “Meu nome é Ozymandias, rei dos reis;/ Vede minhas obras, ó Grandes, e teme!” (2003)⁸. Suplantando os antigos deuses, David estabelece-se como o rei dos reis, o deus dos deuses e, assim, prepara o solo purgado para suas novas criações.

Tendo mais contato com o androide, o capitão da nave toma conhecimento da “oficina” de David, em que se encontram variados frascos da substância, diversos desenhos anatômicos de criaturas estranhas, bem como cadáveres dissecados desses animais que jazem em diversas configurações e estágios de maturação, alguns similares àqueles que atacaram o seu grupo. Logo, esse espaço de conhecimento e de monstruosidades desvela as ações do sintético no planeta: experimentos com todo tipo de vida orgânica, dando luz a criaturas letais, frutos de hibridização e cruzamento de espécies. O pesquisador robótico coloca-se, portanto, na mesma linha dos cientistas da tradição gótica e da literatura de horror: Victor Frankenstein (*Frankenstein*), Dr. Henry Jekyll (*O médico e o monstro*), Dr. Raymond (*O grande Deus Pã*), Dr. Moreau (*A ilha do Dr. Moreau*), Dr. Herbert West (“Herbert West – Reanimador”), cujas experiências freneticamente criam seres monstruosos e disformes, feras excessivas e abjetas, inumanidades abissais que se arrastam pelas trevas.

8 No original: “*My name is Ozymandias, king of kings;/ Look on my works, ye Mighty, and despair!*”. A tradução desses versos do poema “Ozymandias” foi realizada por mim, Vinicius Lucas de Souza.



Figura 8. A oficina de David⁹.

Amando seus filhos teratológicos, o androide terá, assim como os homens da ciência citados, também um objetivo absoluto: a busca pela perfeição, o predador perfeito. Extremamente irritado após o capitão ter matado uma de suas criaturas, David também o leva a uma caverna, em que vários ovos estão dispostos. Próximo a um deles, o homem é vítima do infame *facehugger*, ser aracnídeo que pula no rosto da vítima e a infecta com o parasita. Na cena immortalizada pela franquia do tórax arrebatado pelo alienígena, o xenomorfo nasce: a perfeição das trevas toma vida e, na sombra de seu criador, imita suas boas-vindas à existência, como a cena magistralmente plasma, num espelho da cena inicial, colando na estrutura fílmica o mesmo processo de duplicação que David vem realizando ao longo dos dois filmes.

⁹ Cenas de *Alien: Covenant*.



Figura 9. David e o xenomorfo¹⁰.



Figura 10. David, a criatura e David, o criador¹¹.

10 Cenas de *Alien: Covenant*.

11 Cenas de *Alien: Covenant*.

Duplicando Peter Weyland, que criara os andróides para o auxílio à humanidade, David revela-se o pai dos xenomorfos, monstros fortes e resilientes gerados a partir da própria espécie de seu criador humano. Em termos psicanalíticos, a humanidade reprimida vem à luz, mas retorna inquietante, regressa *unheimlich*, manifesta-se então o estranho freudiano: “[...] aquela categoria do assustador que remete ao que é conhecido, de velho, e há muito familiar” (FREUD, 1996, p.238). Eis assim o nascimento das teratologias asquerosas que parasitam e infernizam a frágil humanidade, isto é, a realização do medo de Victor Frankenstein durante o processo de desenvolver sua segunda criatura:

Mesmo se deixassem a Europa e habitassem os eremitérios do Novo Mundo, um dos primeiros resultados do convívio desejado pelo demônio seriam crianças, e uma raça de demônios se propagaria pela terra, a qual tornaria precária e terrível a própria existência da raça humana. Teria eu o direito, em benefício próprio, de infligir essa desgraça às sempiternas gerações? (SHELLEY, 2013, p.189)

Uma desgraça detalhadamente planejada, manipulada e concretizada por uma cópia humana, um duplo do criador humano: um designer de uma raça letal de feras parasitárias, aperfeiçoadas para serem o predador perfeito. Ao fim do filme, vemos a canônica confusão entre os dois modelos, Walter e David. Nesse embate entre Luz e Trevas, a escuridão vence a batalha. Conseguindo se passar pelo andróide da nave de colonização — e mais uma vez utilizando sua verve duplicante —, David recebe sua glória: tendo a seu dispor diversos humanos em câmaras de hipersono e no controle da nave *Covenant*, ele cospe dois fetos xenomórficos, indicando a sobrevivência da espécie monstruosa e a retomada de sua pesquisa, agora com um estoque de corpos em abundância para suas bestas inumanas.



Figura 11. Os fetos de David¹².

Sob a música de fundo “A entrada dos Deuses em Valhalla”, o movimento final da ópera *O Ouro do Reno* (1869), de Richard Wagner, David, o criador, David, o pai, após sua batalha, entra em Valhalla e se deleita com sua glória e poder. Imortal, criador e vitorioso.

Assim, vemos a caminhada de David de criatura a criador, de um androide criado para auxiliar a humanidade a criador do predador magistral, utilizando para tanto sua astúcia na duplicação de imagens e personalidades e sua ânsia pelo conhecimento desconhecido e transgressor; a busca de um gênio pelo poder ilimitado.

REFERÊNCIAS

BAUDRILLARD, Jean (1991). A precessão dos simulacros. In: _____. *Simulacros e simulação*. Lisboa: Relógio d’Água. p.7-57.

FREUD, Sigmund (1996). “O ‘estranho’”. In: _____. *Edição standard brasileira das obras psicológicas completas de Sigmund Freud*. Rio de Janeiro: Imago, v.XVII. p.233-273.

RADCLIFFE, Ann (2018). Do sobrenatural na literatura. In: FRANÇA, Júlio; ARAUJO, Ana Paula (Orgs.). *As artes do mal: textos seminiais*. Rio de Janeiro: Bonecker. p.74-84.

¹² Cenais de *Alien: Covenant*.

ALIEN: (2017). Direção: Ridley Scott. Covenant. California: 20th Century Fox. (122 min.).

PROMETHEUS (2012). Direção: Ridley Scott. California: 20th Century Fox. (124 min.).

SHELLEY, Mary (2013). *Frankenstein, ou o Prometeu moderno*. São Paulo: Hedra.

SHELLEY, Percy Bysshe (2003). "Ozymandias". In: _____. *The Complete Poetical Works by Percy Bysshe Shelley*. In <http://www.gutenberg.org/cache/epub/4800/pg4800-images.html>. Acesso em 20.Mar.2019.

A VINGANÇA DE JENNIFER (1972) E DOCE VINGANÇA (2010): RAPE-REVENGE E A MONSTRUOSIDADE

Laisa Ribeiro do Couto

O contexto histórico pelo qual os EUA passavam nos anos 1970 colaborou para que se formasse o que Robin Wood chamou, no artigo “The American Nightmare”, de uma espécie de Era de Ouro das produções de horror norte-americanas, com os filmes mais macabros, violentos e repugnantes já feitos. Charles Manson e sua seita, a guerra do Vietnã, o governo Nixon e o escândalo político de Watergate contribuíram para aumentar a tensão da época e o clima de desesperança.

A segunda onda feminista colocara diversas pautas no campo político, como o aborto, o direito por igualdade e o estupro. O livro *Against Our Will*, de Susan Brownmiller, lançado em 1975, foi revolucionário ao evidenciar o estupro como um ato que pode acontecer até mesmo dentro do casamento e cometido por homens considerados normais, e não por malucos em becos escuros, como era e ainda é disseminado.

Diante da insatisfação com o governo, com as leis e com os ocorridos violentos, durante a década houve a proliferação de indivíduos comprando revólveres, o que deu início a uma série de filmes de vigilantes que buscam vingança por conta própria, como *Perseguidor implacável* (*Dirty Harry*, Don Siegel, 1971) e *Desejo de matar* (*Death Wish*, Eli Roth, 1974). Mais especificamente, eles estariam dentro do subgênero *rape-revenge*, com grande popularidade na década de 1970 nos EUA.

Os filmes de *rape-revenge* são um fenômeno popularmente atribuído aos Estados Unidos da década de 1970, onde foi iniciado. Isso aconteceu, em grande parte, devido às restrições da censura que estavam menores e ao fato de que temas como políticas sexuais tornavam-se mais comuns na discussão pública, resultado da alta visibilidade do movimento antiestupro, que fez parte da influência arrebatadora da segunda onda feminista do final da década de 1960. (HELLER-NICHOLAS, 2011, p.8-9)

Os enredos comumente giram em torno de uma mulher que é estuprada por um ou vários homens e busca se vingar de cada um dos abusadores, geralmente através do assassinato. Quando a mulher violada morre, os pais, o parceiro ou uma pessoa próxima também podem se vingar por ela. De acordo com Alexandra Heller-Nicholas (2011, p.7 – tradução nossa), autora de *Rape-Revenge Films: A Critical Study*, frequentemente, a sobrevivente, ou seu representante, decide fazer justiça por conta própria, sem ajuda do sistema legal, uma vez que a lei se mostra incapaz ou indisposta a punir os responsáveis pelo crime.

É notável que o *rape-revenge* ganhou um grande espaço na década de 1970 devido ao *exploitation*, que também esteve presente nos mais diferentes gêneros cinematográficos utilizando temáticas consideradas apelativas e polêmicas, feito muitas vezes de forma independente e com pouco orçamento. Dele, surgiram diversas vertentes, como o *sexploitation*, em que filmes utilizavam o apelo sexual para chamar a atenção do público e mostrar temáticas consideradas proibidas.

Entre os anos 50 e 70, os filmes de exploração atingiram o auge de seu desenvolvimento. Especificamente são filmes que tem como objetivo principal capitalizar em cima da exploração de temas considerados polêmicos ou tabus em determinado momento e sociedade. Encontram o seu espaço ao exibir nas telas o que a indústria principal não pode ou não quer mostrar. (PIEDADE, 2002, p.13)

Em 1978, *A vingança de Jennifer*, filme da tradição *exploitation*, foi lançado e gerou uma gigantesca repercussão – o filme foi considerado pelo famoso crítico Roger Ebert como doentio, repreensível e desprezível, o que fez com que o filme chamasse ainda mais a atenção do público.

O enredo gira em torno de uma escritora que decide passar um tempo isolada em uma cabana, no campo, para escrever seu primeiro romance. Lá, quatro homens que moram na cidade onde está localizada a cabana, irão violentamente estuprá-la de diferentes formas, e encontrarão sua morte nas mãos de Jennifer como forma de justiça e vingança encontrada pela mulher. Zarchi afirma que *A vingança de Jennifer* é o primeiro *rape-revenge* que mostra uma mulher se vingando de seu abuso, ao contrário de outros filmes do subgênero em que um parente, comumente o pai, vingava-se pela vítima.

Para Ebert, o filme encoraja o público a se identificar com os estupradores e tem um ponto de vista misógino. Para outros teóricos, como Carol J. Clover, o filme é poderoso e possibilita uma reflexão subversiva a respeito da violência sexual, como denota o título alternativo original: *Day of the Woman*, em uma tradução livre, “o dia da mulher” Ao lado de Clover, diversos críticos contemporâneos, como Joe Bob Briggs, Philip Green, Marco Starr e Gary Crowduz consideram o filme como uma poderosa e subversiva reflexão a respeito da realidade da violência sexual. Alguns teóricos do cinema chegam a dizer que é um filme feminista, como Sarah Projansky. A autora afirma que o *rape-revenge*, em si, possui duas formas: quando um homem perde sua esposa ou sua filha para um assassinato, em que um estupro fora cometido, e busca vingança e quando a mulher, após o abuso, busca se vingar sozinha de seus agressores. (HELLER-NICHOLAS, 2011, p.37).

Para Projansky, filmes em que a mulher é a agente ativa de sua vingança, como ocorre em *A vingança de Jennifer* e *Doce vingança*, são narrativas feministas, uma vez que focam em mulheres que descobrem

que a lei não poderá oferecer proteção ou punição para elas e escolhem fazer justiça com as próprias mãos. (HELLER-NICHOLAS, 2011, p.3)

Em uma conversa em volta da fogueira, os homens que futuramente irão violentar Jennifer dialogam sobre mulheres. Um deles se pergunta se as mulheres muito bonitas e sensuais defecam. Nesse diálogo, já ficará notável o que alguns deles sentem em relação a todas as mulheres: um intenso sentimento de misoginia. O discurso de ódio de Stanley é relevante, uma vez que ele é um dos personagens mais violentos do filme.

Andy: Sabem, às vezes vejo essas gatas maravilhosas. Aquelas que são verdadeiros aviões. Sensuais e tudo o mais. E me pergunto se elas cagam também.

Stanley: Todas cagam. *São cheias de bosta.*

Após 20 minutos do primeiro ato, de apresentação dos personagens e do local da ação, o sequestro ocorre: enquanto Jennifer está deitada em sua canoa, no lago, Stanley e Andy surgem em outra canoa e levam a mulher. Ao descerem da canoa, Jennifer tenta lutar e fugir de diversas formas, mas logo encontra Johnny e Matthew, que a seguram. Johnny, que aparenta ser o líder do grupo, rasga o seu biquíni violentamente e a joga no chão. Nessa sequência, a câmera alta e a câmera baixa são usadas para enfatizar a situação de opressão de Jennifer.



Figura 1: A câmera baixa, ou *contra-plongée*, enfatiza a visão que Jennifer tem de seu opressor enquanto está caída no chão



Figura 2: A câmera alta, ou *plongée*, enfatiza a forma como Jennifer está sendo oprimida e vista de maneira inferiorizada pelos seus opressores.

Apesar de críticos como Roger Ebert afirmarem que o filme é misógino e que desperta uma identificação entre o espectador e os abusadores, é possível discordar dessa interpretação quando se percebe que a direção deixou bem elucidado que se trata de um estupro, logo, um ato cruel e sem consentimento. O diretor aborda esse fato de uma forma gráfica, incômoda e perturbadora, com a cena de violência sexual mais longa da história, com duração de 25 minutos.

Apesar de o filme estar dentro do *exploitation* que explora financeiramente e tematicamente assuntos como o estupro, o sexo e o corpo da mulher, o diretor utiliza ângulos e enquadramentos que mostram como o estupro é um ato brutal. Diante de cenas tão violentas contra a mulher, é difícil considerá-lo, à primeira vista, uma obra feminista. Todavia, como Sarah Projansky afirma em sua obra *Watching Rape: Film and Television in Postfeminism Culture*, é justamente nessas cenas que está presente o “paradoxo feminista”: o feminismo deseja que o estupro seja banido por completo na sociedade, contudo, ele precisa que imagens dessa violência sejam disseminadas para que gere discussões e o próprio ato possa ser desafiado (HELLER-NICHOLAS, 2011, p.7). Para que a violência seja pulverizada, ela precisa ser mostrada a fim de que

os indivíduos possam entender até onde chega a brutalidade de tal ato – uma direção consciente que não vanglorie a violência sexual é um fator importante na construção dessa compressão.

Para a teórica Jacinda Read, os filmes de *rape-revenge* foram a forma como Hollywood adaptou a movimentação social do feminismo da década de 1970 para o cinema – para a autora, a própria figura da mulher vingadora de seu abuso remete à imagem da mulher feminista, o que é compreensível, uma vez que ambas buscam algum tipo de represália perante uma situação de desigualdade de gênero (HELLER-NICHOLAS, 2011, p.10).

O trabalho da direção em denunciar a situação violenta e incômoda é visível quando, segundos antes do primeiro estupro cometido por Johnny, há um close-up no rosto de Jennifer gritando “Parem!” desesperadamente. Após esse plano, ela continua gritando para eles pararem. Uma cena como essa reforça que Jennifer não queria que aquilo acontecesse com ela e reforça que mitos difundidos pela pornografia de que a mulher, na verdade, anseia pelo estupro são falsos. No close-up, não há uma expressão de prazer: o cenho de Jennifer está franzido, ela está angustiada e sentindo dor.



Figura 3: Antes do abuso, Jennifer deixa elucidado que o ato é de violência e acontece sem seu consentimento, causando-lhe dor e desespero

Durante a primeira violação, a câmera movimenta-se rapidamente em diversas direções: há um close-up no rosto de Jennifer, que assume o ponto de vista do abusador; há um close-up do rosto de Johnny que se assemelha – mas não é, devido ao ângulo – ao ponto de vista de Jennifer. Assim, o espectador tem a visão de Jennifer e do corpo em movimento de Johnny por cima dela, em que os próprios espectadores podem ver o sofrimento da vítima e o rosto dos outros homens que estão segurando a moça para que ela não fuja.

A diversidade de pontos de vista dá uma visão ampla da situação, mas não possibilita a identificação com os violadores, uma vez que todos têm um comportamento visivelmente agressivo e sádico. O filme, desde o início, coloca um notável enfoque em Jennifer e não em seus violadores, o que permite uma identificação entre os espectadores e a protagonista, uma vez que os espectadores acompanham sua jornada e têm acesso às suas emoções com mais proximidade. A primeira sequência é a saída da mulher da cidade – as primeiras cenas são planos dos prédios de Nova York, logo, é possível a interpretação de que o diretor enfatizou, desde o começo, a proximidade entre protagonista e espectador em relação aos acontecimentos.

Após o trauma, Jennifer foge pela floresta, cambaleando, nua e com o corpo sujo devido à terra. Contudo, ela logo ouve o som de uma gaita e os homens a cercam em uma clareira. Eles a seguram em cima de uma pedra e, em um plano geral, Andy pratica estupro anal. Jennifer tenta lutar e gritar, mas é fortemente agredida. Durante o estupro, o close-up em seu rosto, com uma expressão de dor, logo é seguido pelo close-up no rosto dos homens, que sorriem diante da crueldade que ocorre naquele momento. Mais uma vez, o espectador consegue ter uma visão ampla do acontecimento e é evidente o sadismo dos abusadores ao sorrirem diante do ocorrido – o espectador está ciente disso e o diretor enfatiza tal sentimento ao adicionar os close-ups. Após o fim da violação, os homens vão embora, mas a câmera permanece focada no corpo inerte na pedra – Jennifer está sangrando.

Jennifer se arrasta para casa, com o corpo cheio de sangue e lama. Quando a escritora atinge o telefone, os violadores empurram o telefone, uma vez que eles não foram embora, impossibilitando que ela possa ligar para uma denúncia ou pedido de ajuda. Eles estão dentro de sua casa e o sofrimento de Jennifer ainda não terminou. Imagina-se que Jennifer usaria o telefone para chamar a polícia, mas não consegue. A figura do sistema legal é ausente na obra.

A violência sexual passa da floresta, do campo, para a intimidade de sua casa, um local que deveria ser considerado seguro. Na sala, filmada predominantemente em um plano geral, Matthew estupra Jennifer. Há alguns planos em que há um super close no rosto do violador, muito semelhante à câmera subjetiva, como se fosse o olhar de Jennifer, intensificando o olhar da vítima. Dentro de sua casa já não há mais o close-up no rosto de Jennifer, e também não há mais nenhum tipo de menção ao ponto de vista do estuprador. Dentro da casa de Jennifer, só há o ponto de vista, por meio do uso consciente da câmera, do espectador e da *mulher* – uma escolha notável, uma vez que o lar representa um local seguro e acolhedor e, dentro desse contexto, ser violada dentro de sua própria casa acarreta em uma intensidade extra no sofrimento imposto.



Figura 4: Uso da câmera subjetiva enfatiza o ponto de vista da vítima, dentro de seu lar, durante o abuso

Essa escolha de ponto de vista fica ainda mais evidente no quarto estupro em que o violador, segurando uma garrafa vazia, afirma que o que ele mais gosta em uma mulher é a submissão total. Diante de um discurso sexista, o personagem estupra Jennifer com uma garrafa. Não há nenhuma cena explícita em relação ao fato: o suspense é construído no momento em que o violador mostra a garrafa e a personagem olha assustada para o objeto. Logo, ouve-se um grito. O enfoque da direção é dado para a figura de Jennifer em sofrimento, que é predominante no plano e a garrafa fica fora do quadro.

Robin Wood afirmou que o horror dos anos 1970 foi o gênero cinematográfico mais importante dos EUA e o mais progressista apesar de seu niilismo, devido ao período de notável crise cultural em que se deu seu advento, o que possibilitou uma mudança radical e uma reconstrução do gênero que estava sendo feito no país (ROCHE, 2014, p. 21). Esse fato não passou despercebido pelos produtores de cinema dos anos 2000. É perceptível que Hollywood deu uma grande atenção à releitura dos filmes da década de 1970, principalmente para as franquias *slasher*, como *A hora do pesadelo* (*A Nightmare on Elm Street*, Wes Craven, 1984), *Sexta-feira 13* (*Friday the 13th*, Sean S. Cunningham, 1980) e *Halloween – A noite do terror* (*Halloween*, John Carpenter, 1978), durante os anos 2000 e 2010.

Com *A vingança de Jennifer* não foi diferente – o filme original gerou uma franquia de remakes, a partir de 2010, que chegou a ter três filmes. O original foi filmado com uma câmera 35mm, assim como outros famosos filmes independentes do horror, como *A noite dos mortos-vivos* (*Night of the Living Dead*, George Romero, 1968) e *Halloween – A noite do terror* (*Halloween*, John Carpenter, 1978), o padrão para a época, que dava um efeito granulado nas imagens, como aponta David Roche (2014, p. 282). Seu orçamento fora baixo, como era tradição para os filmes *exploitation*, de 650 mil dólares. O remake, feito em 2010, já contou com tecnologia

digital de ponta; o enredo já conhecido e o sucesso, somado à polêmica, causados pelo original proporcionaram um orçamento de 2 milhões de dólares para a nova versão.

O enredo, em 2010, permanece o mesmo: Jennifer vai para uma cabana em busca de um momento de reclusão para a escrita de seu romance. O figurino é diferente – o vestido comprido vermelho e o salto alto dos anos 1970 foram trocados por uma camiseta escura, uma calça jeans e um tênis. Os novos aparatos tecnológicos também têm um espaço especial no remake. Jennifer é vista usando celular e a máquina de escrever foi trocada por um notebook. A utilização de tecnologia mais marcante é o fato de que um dos violadores filma Jennifer, sem seu consentimento, em roupas íntimas pela janela. A mesma câmera será utilizada pelo personagem para filmar todo o processo de humilhação e de violência sexual de Jennifer.

A conversa entre o grupo de homens, presente no original, também é perpetuada no remake com os mesmos tipos de generalizações a respeito das mulheres. Frases como “Todas elas são. Putinha da cidade que adora um pênis é tudo o que ela é” são ditas na reunião em que decidem que o estupro coletivo acontecerá, o que possibilita a interpretação de que essas mesmas generalizações difundidas por uma cultura misógina colaboram para crimes de ódio e violência contra as mulheres.

No remake, o ataque não é iniciado durante o dia e dentro da floresta, ele se dá durante à noite e já dentro da casa da vítima, passando diretamente para o fato de que os homens estão transpassando os limites da privacidade e do lar, tido como local seguro, de Jennifer. Aqui, a tortura começa antes da própria violação, uma vez que a personagem passa por diversas humilhações anteriores ao ataque. Os invasores jogam fósforos acesos em Jennifer, obrigam a mulher a beber bebida alcoólica e a obrigam a sorrir enquanto a chamam de cavalo, em um notável processo de desumanização.

Em uma cena notável, um dos personagens diz que como Jennifer não tem um namorado, a arma será seu homem durante aquela noite e a obriga a dar um beijo no revólver. Após o beijo, ele a obriga a se ajoelhar e a simular sexo oral no revólver, enquanto objeto fálico. Todos esses fatos ocorrem sob a gravação da câmera de um dos personagens, deixando bastante elucidado para a personagem que qualquer outro indivíduo poderá vê-la naquela situação posteriormente – o sofrimento torna-se um pouco mais eterno. No original, Jennifer é perseguida e humilhada antes de ser violentada, mas o tempo decorrido durante a perseguição é muito menor em relação ao que ocorre durante essas cenas de intimidação presentes no remake.



Figura 5 – Jennifer sendo obrigada a performar sexo oral em um revólver sem seu consentimento

Após tal ataque, Jennifer consegue fugir ao jogar spray de pimenta nos olhos do personagem que está filmando o que está acontecendo, em uma metáfora estilística, uma vez que os olhos não foram uma escolha casual, uma vez que ele também “enxerga” através de sua câmera. Ao encontrar o xerife, Jennifer pede sua ajuda e o leva até sua cabana. Lá, ele invalida suas acusações de invasão de privacidade, já que encontra maconha e álcool como pertences da mulher. A partir dessa cena, o filme evidencia como as vítimas da violência e assédio sexual são constantemente culpabilizadas.

Seus comportamentos são vistos como atrativos para os ataques dos personagens e a violência em si não é vista como algo ruim e sim como algo intrínseco aos agressores. O subgênero do *rape-revenge* mostra como discursos misóginos de culpabilização da vítima são mantidos dentro da sociedade, principalmente dentro das instituições legais.

Jennifer: Reforço? Para que precisaria de reforço? Eu sou a vítima.

Xerife: Moça, você esteve bebendo, fumando maconha. Bebeu o bastante para sair tropeçando pela cidade. Saiu correndo com seu pijama pelo amanhecer. Ponha-se no meu lugar.

Jennifer: O que? Eles vieram aqui e eles que me atacaram. Você tem que acreditar em mim.

No original, essa discussão a respeito da culpabilização também havia sido evidenciada, todavia, fora da questão da polícia e das autoridades legais. Na versão de 1978, quando Jennifer vai se vingar de um de seus agressores, ele afirma que qualquer homem a estupraria, uma vez que esse tipo de violência faz parte do instinto natural do homem e que a culpa, afinal, fora dela. A partir desse momento, Jennifer, que iria atirar no personagem, ao perceber a crueldade de seu discurso, intensifica sua vingança e leva-o para sua casa, local onde o castra, em uma banheira, com uma faca.

Johnny: O que houve com você... qualquer homem faria. Você provoca o cara. A gente entende rápido. Olhe: casado ou não, homem é homem. Em primeiro lugar, você vai ao posto de gasolina e expõe suas malditas e sensuais pernas para mim, andando bem devagar. Mostrando-as muito bem para mim. Daí o Matthew lhe entrega comida na sua porta. Por que o deixou espiar seus seios sem nada? Seios sem sutiã. E daí fica deitada na canoa de biquíni. Apenas esperando. Como isca.

O quinto violador, no remake, é uma surpresa, uma vez que o Xerife, autoridade patriarcal, representante da instituição legal, torna-se um dos

colaboradores do estupro coletivo quando parecia ser uma fonte de ajuda para a protagonista. No original, Jennifer tentara chegar ao telefone, supostamente para denunciar seus violadores, mas não consegue, uma vez que eles impedem que ela tenha acesso ao mesmo. A figura da autoridade legal é ausente e, depois que o grupo de homens vai embora, quando Jennifer pode fazer a denúncia, ela misteriosamente prefere planejar uma vingança sozinha e colocá-la em prática com as próprias mãos.

A escolha para que o Xerife esteja presente no abuso não é acidental. A figura que deveria dar suporte à vítima é justamente o personagem que possibilita o retorno do grupo de violadores e a efetiva possibilidade dos estupros. A violência sexual cometida pelo Xerife é justamente uma das mais violentas e brutais do filme, assim como a vingança que Jennifer escolherá para ele, igualmente a mais brutal e cruel, ao ponto de ser a última sequência, que finaliza o filme.

O primeiro estupro, no remake, ocorre com uma notável diferença em relação à forma como os abusos foram gravados no filme original: a câmera movimenta-se constantemente, com rapidez, chegando até mesmo a tremer. Majoritariamente composto por close-ups que passam do rosto de Jennifer para o rosto dos homens que a seguram e para o corpo do violador. Jennifer não está completamente nua e não há enfoque prolongado em seu corpo.

A cena do estupro, particularmente, é filmada predominantemente com câmeras portáteis e conta com a edição habilidosa do diretor de fotografia Neil Lik, que trouxe imagens digitais polidas que, estilisticamente, vão muito além da versão crua do original de Zarchi. (HELLER-NICHOLAS, 2011, p.187 – tradução nossa)

A presença da câmera amadora levada por um dos personagens é relevante: por alguns segundos, o espectador vê o que o personagem vê sendo filmado pela câmera. Heller-Nicholas (2011, p. 187) chega a

afirmar que, devido a esse elemento, *Doce vingança* está mais próximo de *Cloverfield – Monstro* (*Cloverfield*, Matt Reeves, 2008) – filme de *found footage* que também utiliza a presença da câmera amadora por personagens – do que do seu original, ao mostrar a relação entre como a realidade é percebida pelos personagens em uma sociedade tecnológica dentro de um filme de horror. Como os monstros reagem na frente das câmeras? Sejam eles sobrenaturais, como em *Cloverfield – Monstro*, ou humanos, como em *Doce vingança*?

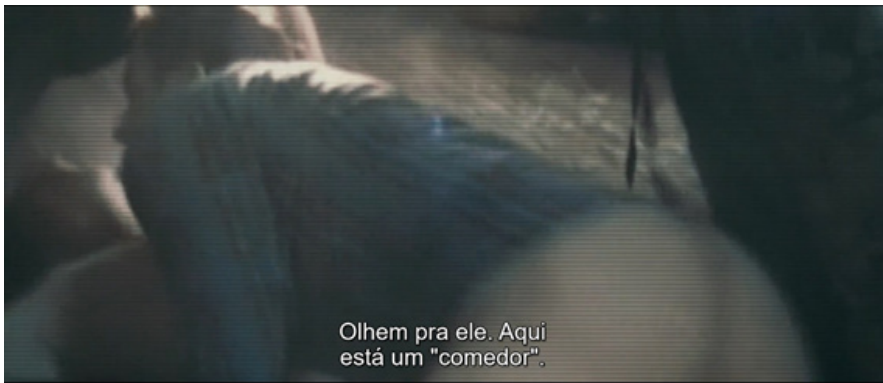


Figura 6 – Cena do abuso sendo mostrada para o espectador sob a perspectiva da gravação de uma câmera amadora, que fora levada por um dos agressores

A intensificação das humilhações no remake é evidente, uma vez que Jennifer é obrigada a dançar, tem as roupas rasgadas e possui a cabeça mergulhada em uma poça de água para ser afogada. Enquanto afirma “Estou ferida”, com os olhos ainda cheios de água, o espectador tem, a partir da câmera subjetiva, uma impressão do que a vítima vê em uma situação como essas – o filme proporciona essa proximidade e compartilha visões entre espectador e protagonista; nesse momento, de certa forma, o espectador pode sentir o que é estar no lugar da vítima, o que poderá possibilitar a catarse ao final do filme, uma vez que a catarse, segundo Aristóteles (2017, p.73), é atingida por meio da compaixão e do pavor de se ver na mesma situação do personagem em cena.



Figura 7 – Câmera subjetiva mostra um plano completamente desfocado para mostrar o ponto de vista da vítima e como ela está abalada fisicamente

A respeito do original, Heller-Nicholas já afirmara a intensa forma como o espectador pode se identificar com a protagonista ao ver cenas tão brutais ao ponto de se sentir como se fosse ela:

Contudo, em algum lugar naqueles difíceis 25 minutos, há um relâmpago de empatia onde nós também estamos presos – mesmo saindo do cinema ou desligando seu DVD, você não pode desfazer o que você acabou de ver. O estupro de Jennifer *nos* deixa, portanto, sem poder. (HELLER-NICHOLAS, 2011, p.38 – tradução nossa)

Ao mesmo tempo, o espectador também tem a visão do agressor que filma pela câmera. Durante todo o estupro, Jennifer não deixa de ser filmada por um de seus estupradores e isso é uma forma de corroborar a intensa humilhação e violação de consentimento pela qual ela está passando.

O segundo estupro é filmado em um *close-up* focado majoritariamente no rosto de Jennifer, que embarca, em segundo plano, o seu estuprador. Também há a continuação do uso da câmera subjetiva, que dá enfoque ao fato de que Jennifer vê, à sua frente, a câmera que está filmando-a. A câmera movimenta-se menos freneticamente em relação à violação anterior, mas ainda há a presença das filmagens feitas pela câmera de um dos personagens. Além disso, a direção focou em mostrar close-ups do rosto enojado dos outros violadores enquanto o abuso cometido

pelo Xerife ocorre – diferente do original, em que o close-up era de rostos sorridentes perante as agressões. No remake, alguns até mesmo escolhem não olhar para o que está ocorrendo e fumam um cigarro de costas para o que acontece, denotando repulsa pelo próprio ato cometido por eles.

Durante o segundo abuso, Jennifer desmaia e a tela escurece, tomando, novamente, seu ponto de vista. Quando ela acorda, o espectador pressupõe que outro abuso está ocorrendo devido à movimentação em cima do corpo da mulher, mesmo que não apareça em cena. Logo em seguida, a câmera subjetiva, sempre desfocada para denotar como a personagem não está em seu perfeito estado, mostra a visão de Jennifer, em direção aos homens, enquanto eles conversam sobre os abusos que acabaram de cometer. É interessante apontar que, no original, dos quatro personagens que cometeram abusos, as quatro violações foram mostradas com detalhes e com forte iluminação. No remake, dos cinco personagens masculinos e dos abusos ocorridos, dois foram mostrados em cenas e os outros foram apenas citados em diálogos e por movimentações. Essa diminuição não tira em nada a crueldade dos ocorridos, mas retira muitas cenas extenuantes e brutais presentes no original, que já ficaram evidenciadas nas duas sequências presentes no remake.

Por mais que as cenas de violência contra a mulher possam proporcionar um prazer escopofílico, como citado por Laura Mulvey, para alguns espectadores, a escolha da direção em deixar bastante elucidado que os estupradores são indivíduos brutais e que o ato em si é cruel e desumano faz com que tais filmes sejam uma importante forma de denúncia social e porta de entrada para a reflexão a respeito da violência social e da cultura do estupro. Afinal, como Heller-Nicholas (2011, p.5 – tradução nossa) afirma em seu livro dedicado ao *rape-revenge*: “Muito do que circula na imaginação do público sobre estupro vem de filmes como esses examinados aqui”.

É possível que qualquer prazer sádico e voyeurístico de espectadores masculinos diante de violência contra a mulher se tornasse menos frequente caso o problema fosse atacado em sua raiz: a cultura do estupro. Em uma sociedade em que a misoginia não é normatizada ou ensinada através de um discurso que comumente inferioriza as mulheres, cenas brutais como as do abuso de Jennifer chocariam todos os espectadores.

Assim como Sarah Projansky afirma, filmes de horror e *thrillers*, especialmente, trabalham o trauma da violência sexual como fator capaz de retirar o discurso da docilidade da mulher e transformá-la em um indivíduo independente e poderoso que pode se proteger e proteger seus amigos e família (HELLER-NICHOLAS, 2011, p. 10). Como ocorreu com Jennifer nos dois filmes, não é o trauma em si que opera essa transformação, mas é a forma como o gênero horror coloca em cena uma jornada de empoderamento da personagem, sempre dentro de seus próprios limites enquanto gênero cinematográfico, o que explica a excessiva violência e as cenas sanguinolentas. Assim, o *rape-revenge* trabalha a imagem de uma personagem feminina forte desafiando um mundo patriarcal, violento e opressor.

REFERÊNCIAS

- ARISTÓTELES (2017). *Poética*. São Paulo: Editora 34.
- HELLER-NICHOLAS, Alexandra (2011). *Rape-Revenge Films: A Critical Study*. Carolina do Norte: McFarland & Company.
- PIEIDADE, Lúcio de Franciscis dos Reis (2002). *A cultura do lixo: horror sexo e exploração no cinema*. (Tese Mestrado em Multimeios) – Instituto de Artes, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 222 p..
- ROCHE, David (2014). *Making and Remaking Horror in the 1970s and 2000s: Why Don't They Do It Like They Use To?* Mississippi: Univeristy Press of Mississippi.

A MELODIA DA JUVENTUDE: O MONSTRO DE *REMEMBERING MELODY*, DE GEORGE R. R. MARTIN

Arthur Maia Baby Gomes

INTRODUÇÃO

Antes de se tornar mundialmente conhecido pelos livros de *As Crônicas de Gelo e Fogo*, George R. R. Martin já colecionava uma extensa bibliografia bastante diversa dentro dos gêneros de ficção especulativa. Mais notadamente um autor de ficção científica na sua década de estreia como um escritor profissional, durante os anos 80, o autor se dedicou principalmente ao horror. Algumas de suas obras mais relevantes datam deste período, como *Fevre Dream*, um romance de vampiros ambientado nos Estados Unidos do século XIX, *Skin Trade*, sua novela de lobisomens, e *The Armageddon Rag*, o romance sobre uma viagem pelos Estados Unidos contemporâneo de sua escrita, investigando a misteriosa morte de um personagem relevante para o movimento *hippie*. Menos celebrado que estes, porém, é o conto que inaugurou o modelo de horror em cenários de fantasia intrusiva de Martin, *Remembering Melody*¹.

O que todas essas histórias têm em comum é algo que até então não era tão comum na escrita de Martin: situações e cenários reais, o planeta Terra

1 Adaptação livre do termo “*intrusive fantasy*”, definido por Farah Mendlesohn no livro *Rhetorics of Fantasy*, e definido como uma história onde o elemento fantástico adentra um universo que é criado à semelhança do real.

sendo escrito em sua contemporaneidade ou em momentos históricos. Não há planetas distantes, mundos mágicos, mas sim, os supostos segredos da sociedade na qual o autor e seus leitores vivem e conhecem sendo explorados. *Remembering Melody*, atribuído por Martin em sua retrospectiva a sua amiga Lisa Tuttle, que vinha escrevendo horror contemporâneo (MARTIN, 2006, pg. 418), se passa em Chicago, nos primeiros anos da década de 1980, onde acompanhamos o protagonista Ted Miller, um advogado bem-sucedido recebendo a visita de sua antiga amiga Melody. O conto foi originalmente publicado em 1981 na revista *Rod Serling's The Twilight Zone Magazine*, e posteriormente, em coletâneas de Martin, entre elas sua retrospectiva, *Dreamsongs Vol I* (2003) que foi publicada no Brasil em 2017.

Ted e Melody eram muito próximos nos tempos de faculdade, no final dos anos 60, porém a dificuldade de Melody de estabelecer uma vida estável para si acabou por afastá-los. Enquanto Ted dedicava-se à sua carreira, Melody se tornou viciada em drogas, teve alguns breves relacionamentos abusivos, não conseguia manter empregos e sempre buscava ajuda dos antigos amigos. Quando reaparece, o amigo já não está mais tão disposto a ajudá-la. Após refletir sobre como lidar com Melody, Ted decide rejeitá-la, mas quando volta para casa para comunicá-la disso, encontra apenas seu corpo após a moça ter cometido suicídio. Quando Ted traz a polícia até sua casa, o corpo não está mais lá, mas sim, uma nota antiga de jornal que relata a morte da amiga. A última cena da história é Ted ligando para outra de suas amigas para contar o que aconteceu, mas é atendido pelo fantasma de Melody.

Remembering Melody é essencialmente uma história de fantasmas que não se estende em classificações e justificativas para o paranormal, ela tem como principal tema as reações psicológicas do personagem protagonista ao fator sobrenatural. A partir desta observação mais geral, o que busco investigar é como e por que Melody assusta Ted. Em outras palavras, por que Melody é um monstro? Para responder a esta pergunta, vou utilizar as

teses de Jeffrey Jerome Cohen a respeito de monstros, e analisar como elas permitem uma leitura mais profunda de *Remembering Melody*.

De maneira a complexificar as conclusões a respeito desta análise, vou também adicionar de maneira comparativa, amparado pela teoria da adaptação de Linda Hutcheon, uma leitura da versão televisiva desta história, que foi adaptada em 1984, como episódio da série *The Hitchhiker*. Apesar do enredo bastante semelhante com o original, existem diferenças fundamentais na maneira como Ted reage a Melody e o contraste entre elas ajuda a compreender melhor cada uma.

Para que possamos discutir a relação de Ted com Melody, primeiro precisamos nos instrumentalizar com um debate que será essencial. *Remembering Melody* lida com o passado e com a visão de um personagem sobre o seu passado, que não por coincidência, é marcado por uma série de acontecimentos políticos, sociais e culturais nos Estados Unidos da América. George R. R. Martin escreve sobre as memórias do movimento *hippie*, do qual tanto o autor quanto seu personagem fizeram parte, e para isso, iremos primeiro analisar um caso já semelhante já estudado: o livro *Vineland*, de Thomas Pynchon.

MEMÓRIAS SOBRE O MOVIMENTO HIPPIE: O CASO DE VINELAND

A década de 1960 é até os dias de hoje conhecida como revolucionária, uma vez que foi palco de uma série de movimentos que visavam romper com estruturas conservadoras vigentes na sociedade. É quando a luta por direitos civis se intensifica nos Estados Unidos da América, os universitários franceses organizam gigantescos protestos, a rejeição à intervenção norte-americana no Vietnã toma proporções gigantescas, e o que se convencionou chamar de contracultura se torna um fenômeno cultural impossível de ignorar. Para o sociólogo Ralph P. Larkin, a contracultura pode ser definida como:

No topo do movimento de classe média, emergiu um novo tipo social, auto-designado como “louco radical”, cuja oposição às instituições dominantes era tão cultural quanto política, e cuja crítica do capitalismo corporativo apoiado pelo Estado era completa. (2005, p.73, tradução minha).

Uma das manifestações da contracultura, e talvez a mais notável, é o movimento *hippie*, um movimento majoritariamente de jovens que defendiam pautas como o pacifismo e a revolução sexual, viviam em suas próprias comunidades isoladas e estavam ligados aos estilos de música psicodélica, representados por artistas como Janis Joplin, The Beatles e Jimi Hendrix.

Esta bagagem cultural fez parte da juventude de muitos jovens norte-americanos, entre eles, George R. R. Martin. Em diversas oportunidades, Martin expressou sua relação com a música *hippie* e com as pautas pacifistas (STROMBO, 2012), e várias de suas histórias trazem elementos dos debates políticos e sociais da “década revolucionária” como tema central, entre elas, o já mencionado romance *The Armageddon Rag* e o conto *...For a Single Yesterday*. *Remembering Melody* se soma a estas outras, e versa sobre o que ficou da era contracultural para aqueles então jovens, mas que envelheceram e se desiludiram com as promessas de revolução.

No entanto, Martin não é o único autor a passar por esta desilusão. Thomas Pynchon também esteve associado à contracultura e na mesma época em que *Remembering Melody* foi publicado, publicou *Vineland*, uma história que também inclui um protagonista lidando com seu passado *hippie* (criando a mesma duplicata que existe em Martin e Ted). Minha escolha de trazer o caso de *Vineland* para este debate se deve ao fato de que o caso deste livro já foi estudado por Lovorka Gruic Grmusa, tendo como pergunta fundamental como a memória *hippie* é apresentada

neste romance. O que pretendo é demonstrar como o que Martin traz em *Remembering Melody* é mais do que uma experiência pessoal, mas sim, um sentimento geracional, e chegar a esta conclusão é fundamental para compreender a monstruosidade de Melody.

Em sua leitura de *Vineland*, Grmusa conclui que a leitura que os *hippies* fazem de seu passado é de um momento ingênuo, com potencial para mudança, mas que acabou por ser efêmero. Isto se apresenta em oposição ao momento em que o romance é escrito e se passa, os anos 80, que são marcados como um período de estabilidade e de valores familiares e profissionais. Em suma, os *hippies* “amadureceram” (2010). Para o autor,

Não é de surpreender que os velhos *hippies* estivessem insatisfeitos, uma vez que eles perderam seus sonhos, não ganharam nada como recompensa, e acabaram não apenas mais pobres, como também sendo esquecidos. (GRMUSA, 2010, p.11. Tradução minha).

Esta concepção de que o fracasso do movimento *hippie* era dado, por mais bonita que a juventude tenha sido também está presente em *Remembering Melody*, como vamos ver na próxima sessão, e, conforme Grmusa identificou, a memória também tem seu tempo e lugar para ser produzida. Essa visão do passado é fruto do contexto da guinada conservadora dos anos 80, que teve suas raízes no governo de Ronald Reagan na década anterior. Tendo em mente esta relação específica com o passado, podemos seguir para a próxima sessão e discutir a monstruosidade de Melody de acordo com as teses de Cohen.

REMEMBERING MELODY E AS SETE TESES

Em seu texto *Monster Culture (Seven Thesis)*, Jeffrey Jerome Cohen propõe uma série de postulados que visa caracterizar um monstro, entender o que é esse ser e porque ele é assustador e causa medo, seja

no leitor ou no personagem. No entanto, as sete teses de Cohen por vezes se sobrepõem, uma vez que todas derivam de uma mesma tese maior: o monstro é cultural.

Isso quer dizer que um ser não é naturalmente assustador, mas que o nosso medo varia dependendo do mundo que nos cerca. Aquilo que assusta um leitor contemporâneo não necessariamente tem o mesmo efeito em um leitor do século XIX, ou mesmo, aquilo que assusta um leitor brasileiro, pode não fazer o mesmo com um leitor europeu ou africano. A compreensão de que o monstro é um ser cultural nos leva também ao entendimento de que para entender um deles, é preciso entender o seu contexto, e isso, conjugado com os aspectos psicológicos de Ted, é o que nos ajudará a compreender Melody.

As sete teses de Cohen são:

- O corpo do Monstro é um corpo cultural.
- O Monstro sempre escapa.
- O Monstro é o prenúncio de uma crise de categorias.
- O Monstro habita nos portões da diferença.
- O Monstro patrulha os limites do possível.
- Ter medo do Monstro é um tipo de desejo.
- O Monstro está no limiar da transformação².

A primeira tese, além do que já foi discutido a respeito da dimensão cultural do monstro, acrescenta um elemento: o seu corpo. Isso quer dizer que as marcas culturais que tornam o monstro o que ele é são visualmente presentes, e, portanto, as suas deformidades são socialmente construídas. E assim o é, porque, conforme argumenta Cohen, o monstro é uma projeção, uma representação, e sendo assim, seu significado é mais importante do que sua existência em si (1996, p. 4).

2 Em tradução livre, adaptadas de Cohen (1996).

No caso de Melody, isso é bastante evidente. As “deformidades” que Ted identifica na amiga não são, num primeiro momento, nada sobrenaturais, mas, na sua visão, o resultado de se viver nos anos 80 como se eles ainda fossem os 60, o que é evidenciado pela falta de estabilidade, de emprego, e abuso de drogas (MARTIN, 2006, p. 451). Não apenas o corpo de Melody é profundamente cultural, como a descrição de suas roupas tipicamente *hippies*, o seu cabelo não lavado e a magreza devida às condições adversas que tem vivido, como também seu nome o é. Melody, em português “melodia”, também remete ao romantismo e idealismo da década revolucionária.

A segunda tese, que afirma que o monstro sempre escapa, consiste na ideia de que o monstro representa um problema, e a sua existência, a evidência deste problema. Por esse motivo, dificilmente a situação terá um fim definitivo. O monstro escapando, portanto, é o símbolo de que algo vai mal na vida cotidiana daqueles que por ele foram assombrados.

Em *Remembering Melody*, isso fica claro quando Ted liga para sua outra amiga, Anne, e é atendido por Melody, ou por seu fantasma (MARTIN, 2006, p. 467). Muito embora a personagem o tenha deixado e partido para outra assombração, Ted está mais perturbado do que nunca. Diferente do início da história, ele questionou o quão feliz ele está com seu sucesso financeiro e profissional, e quanto de sua juventude ele ainda sente falta. Dessa maneira, Melody escapou de maneira concreta e simbólica.

As três teses seguintes dão conta de um mesmo princípio: o monstro não pode ser categorizado nas dualidades confortáveis para aquele a quem ele assusta. Ele mostra que a nossa maneira de entender o mundo possui lacunas, que varreu seus problemas para debaixo do tapete para que a nossa compreensão da realidade faça sentido. Dessa maneira, o monstro se torna incompreensível para aqueles a quem assusta. Sua deformidade está fora daquilo que sua visão de mundo os permite compreender.

Isso é uma característica fundamental de Melody, e do motivo de ela se tornar um monstro para Ted. Melody não é apenas uma lembrança bonita da juventude, mas sim, algo que faz Ted questionar o que fez com a sua própria vida, e o que aconteceu com os seus sonhos. Ela não pode ser temporalmente localizada, pois está fora de seu tempo. Os anos 80 são os anos da estabilidade, e o que aquela criatura instável faz ali? Por que não amadureceu como todos os outros amigos?

Para ele, a dicotomia dada era simples: a juventude era apenas passado, não podia mais afetar o presente, e enquanto tal, eram lembranças bonitas, ingênuas. O presente é sério, compromissado, estável, e financeiramente bem-sucedido, muito embora isso fosse tudo que ele se propôs a combater na juventude. A presença de Melody como um monstro e a inquietação com as suas deformidades revelam que Ted não está tão certo das escolhas que fez, o que nos leva à sexta tese.

“Ter medo do Monstro é um tipo de desejo” é provavelmente a mais significativa tese de Cohen para *Remembering Melody*. Todo o incômodo de Ted na presença desta antiga amiga é resultante do desejo dele de que nunca tivesse precisado abandonar seus ideais. Em uma conversa com sua namorada, Ted deixa explícito: “Aqueles foram bons tempos. Tempos especiais. Às vezes eu gostaria que nunca tivessem acabado.” (MARTIN, 2006, p.475, tradução minha).

Tentemos imaginar uma situação diferente: e se Ted tivesse conseguido viver por mais vinte anos com seus ideais, e então encontrasse Melody na mesma situação? Para ele, aqueles tempos nunca teriam acabado, e Melody não seria nada mais do que uma antiga amiga. Suas roupas fora de época não o assustariam, porque ele também as usaria. Seu vício em drogas seria apenas mais uma coisa que eles teriam em comum. A necessidade que eles teriam um do outro seria mútua, e Melody não pareceria estar apenas sugando o sucesso que Ted conseguiu ao abrir mão de seus ideais.

O desejo de que este fosse o desenrolar das coisas sempre esteve com Ted, e fica evidente na primeira aparição de Melody no conto:

Ele sabia de experiências passadas o como era difícil se livrar de Melody. Mas ele não tinha como apenas deixá-la para na sala de estar, segurando sua mala nas mãos. Afinal, apesar de tudo, ele pensou amargamente, ela era uma antiga e querida amiga. (MARTIN, 2006, p.472).

Mesmo que não esteja arrependido de suas escolhas, Ted sempre demonstrou reticências ao lembrar-se de sua juventude, e Melody é o principal símbolo disso.

E é o fator de escolha que deixa evidente a sétima tese. Muito embora ela se chame “O Monstro está no limiar da transformação”, a primeira frase que Cohen usa para explicá-la me parece ainda mais adequada: “Os Monstros são nossos filhos” (1996, p. 20). Melody só existe enquanto monstro por causa da escolha de seus amigos de abandonar o modo de vida que compartilhavam e de “crescer”. Afirma o autor:

Esses monstros nos perguntam como nós compreendemos o mundo e como nós deturpamos o que tentamos criar. Eles nos pedem para reavaliar nossos pressupostos culturais sobre raça, gênero, sexualidade, nossa percepção da diferença, nossa tolerância a respeito de sua expressão. Eles nos perguntam por que nós os criamos. (COHEN, 1996, p.20, tradução minha).

Melody não compreende que seja um monstro, não compreende o que há de errado com Ted e com os outros amigos, por que razão para eles ela é tão indesejada. E, conforme propus anteriormente, ela tem uma parcela de razão nisso, afinal, sua nova posição, agora de monstro, foi criada apenas por uma questão de perspectiva, e de escolhas feitas por outros sujeitos, a de se encaixar na normatividade, enquanto ela

permaneceu às margens do que é ser normal. É por isso que Melody assusta: ela desafia as noções de Ted a respeito de o que é ser normal e o lembra que a vida que ele sempre desejou foi deixada para trás por suas próprias escolhas.

ADAPTANDO MELODY

A teoria da adaptação de Hutcheon

A teórica canadense Linda Hutcheon revolucionou o campo em estudos em adaptação, propondo uma série de inovações a partir dos primeiros anos do século XIX. Seu livro *A Theory of Adaptation* (2006) é um marco para a área, uma vez que revisa os pressupostos que eram comumente utilizados, mas careciam de consistência. A sua principal contribuição é a concepção de que estudar uma adaptação não se resume apenas a analisar um processo de transcrição, de subordinação de uma nova mídia àquela anterior, mas também compreender uma obra de arte como qualquer outra, com suas influências, particularidades, visões de mundo e objetivos únicos.

Hutcheon ativamente questiona os preconceitos populares a respeito de adaptações e aponta que estes mesmos preconceitos são as principais premissas de quem se propõe tê-las enquanto objeto de estudo. Diz também a autora:

Seja na forma de um videogame ou um musical, uma adaptação tende a ser vista como menor, subserviente e, com certeza, nunca tão boa quanto o “original”. Esse abuso crítico é uma das provocações desse estudo; a outra é o grande número e tipos de adaptação, tanto de um gênero para o outro quanto dentro de cada um deles. A maior parte dos trabalhos a respeito de adaptação estudou transposições cinematográficas da literatura, mas para uma teorização mais ampla parece necessária, dada a variedade e unicidade desse

fenômeno. Adaptações parecem tão comuns, tão “naturais”, tão óbvias, mas será que o são mesmo? (2006, p.XII, tradução minha).

O cerne da proposta de Hutcheon, e também a maneira com a qual ela organiza os capítulos do livro, é a noção de que é necessário fazer-nos as mesmas perguntas que nos fazemos a respeito de um trabalho original, também para uma adaptação, mas sem deixar de considerar que ambos estão relacionados. A adaptação, portanto, não é apenas uma obra independente (embora possa ser assim analisada), tampouco uma obra subordinada, mas sim, um trabalho que é fruto de relações explícitas com as suas influências (HUTCHEON, 2006, p. 6). E essas perguntas as quais me referi são: “O que? Quem? Por quê? Como? Quando? Onde?”.

A teórica desenvolve cada uma dessas perguntas, analisando que tipo de diferenças podemos encontrar entre analisar diferentes contextos, sejam eles históricos, geográficos, artísticos, políticos, econômicos ou mesmo pessoais. No caso de uma adaptação vinda da literatura para a televisão, há uma série de particularidades, que se referem, especialmente, a questões de audiência e da natureza da mídia. Especificamente no caso de *Remembering Melody*, são nesses elementos que vamos nos centrar para a discussão que se segue, que visa compreender como o monstro que vemos como a personagem Melody na série *The Hitchhiker* se aproxima e se distancia do monstro que conhecemos no conto que George R. R. Martin.

***Remembering Melody* na televisão: O mesmo monstro?**

De acordo com Martin, *Remembering Melody* não foi apenas seu primeiro trabalho a ser adaptado, mas também o primeiro a ser adaptado duas vezes (MARTIN, 2006, p. 418). A primeira versão foi como um curta por estudantes universitários de cinema, e acabou se perdendo com o tempo, enquanto a segunda, produzida de maneira mais profissional, foi ao

ar em 1984 como um episódio da série antológica³ de TV *The Hitchhiker*. Dirigido por Christopher Leitch e estrelada por David Dukes como Ted e Susan Blakely como Melody, o episódio conta também com Page Fletcher como um personagem chamado *The Hitchhiker*, a única figura constante no seriado, que serve como uma espécie de narrador, introduzindo e finalizando os episódios com comentários.

Apesar de as linhas básicas do enredo serem as mesmas, existe uma série de diferenças entre a adaptação e sua versão original, sendo algumas delas bastante reveladoras sobre a concepção da monstruosidade de Melody. O conto possui um narrador extradiegético com focalização em Ted que ressalta por diversas vezes a repulsa que Ted sente por Melody, ao passo que a versão televisiva explora o aspecto sexual. A descrição original da moça é contrastada com a escalação de Susan Blakely, que apesar de manter o vestuário *hippie*, não aparenta os traços de magreza, palidez e falta de higiene que são tão repugnantes para o Ted original. Pelo contrário, diferente do que acontece no conto, onde Melody tenta seduzi-lo sem qualquer sucesso, em *The Hitchhiker*, os dois mantêm relações sexuais, a despeito do relacionamento de Ted com sua namorada.

Essa mudança na caracterização de Melody é acompanhada por uma sutil mudança na maneira como Ted lida com o seu passado *hippie*. Como já comentamos anteriormente, a noção que o protagonista tinha da juventude que abandonou era a de que, embora muito bonita, ela sempre foi insustentável por si só. No entanto, em uma fala original da adaptação, ao descrever seus tempos de faculdade, ele declara que “nós paramos uma guerra, pelo amor de Deus” (tradução minha), em referência à Guerra do Vietnã, e anuncia o conflito entre seu sonho de ser um advogado para defender quem precisa em oposição ao que se tornou.

3 Séries antológicas são aquelas que não possuem uma narrativa sequencial ao longo de toda sua duração, mas contam histórias de maneiras episódicas, seja a cada episódio ou a cada temporada. Alguns exemplos recentes desse modelo são *Black Mirror* e *American Horror Story*. No caso de *The Hitchhiker*, cada episódio trazia uma história diferente.

O passado na versão televisiva de *Remembering Melody* é muito menos deformado e monstruoso, e por consequência, a materialização de Melody também é muito mais atrativa do que sua versão original. Recusando fatalismo de George R. R. Martin a respeito da década revolucionária como um sonho que a maturidade exigiu que fosse abandonado, esta versão problematiza a escolha individual de Ted. Seja isso devido a uma demanda do meio – a televisão busca uma audiência mais ampla, o que é comumente atingido com a inclusão de romances e triângulos amorosos – ou a uma concepção contextual ou pessoal diferente do que fez o movimento fracassar, essa versão da história alivia a monstruosidade de Melody. Mas então, onde realmente está o monstro?

Se recuperarmos a fala de Ted a respeito das escolhas que tomou, fica perceptível que não existe apenas uma lamentação a respeito dos rumos que o mundo tomou, o obrigando a trair seus valores, mas sim, ele afirma que ele mesmo traiu seus sonhos, ao decidir se tornar um advogado corporativo. Melody não passa da materialização do desejo de Ted e de sua decepção consigo mesmo. Ela não precisa estar deformada, pelo contrário, seu fantasma é uma grande idealização, a fonte da monstruosidade foi a ganância do protagonista.

CONCLUSÕES

A partir desta análise comparativa, o que fica claro é que a monstruosidade da Melody original reside em uma visão específica do movimento *hippie* preponderante na geração que o viveu na juventude, mas viu a sua derrocada. Desta forma, é o passado que volta para assombrar Ted. Já na versão televisiva, embora a premissa original permaneça, não há tanta ênfase na derrota daquele modo de vida, mas sim no passado saudoso, visto de maneira romântica, e na culpa que o protagonista carrega por tê-lo abandonado. As duas personagens monstruosas são,

portanto, reflexos de um contexto cultural que torna a relação com o passado – e com um passado específico – um problema.

Por fim, acredito que a principal contribuição deste texto resida na exploração de um assunto sobre o qual existe pouca bibliografia – como os autores engajados politicamente na ficção especulativa, a partir da *New Wave of Science Fiction*⁴, reagiram à guinada conservadora e à redução dos sentimentos revolucionários das décadas de sessenta e setenta. A obra de George R. R. Martin é um terreno bastante fértil para essa discussão, uma vez que o autor trabalha com temas como esses direta e indiretamente ao longo dos últimos quarenta anos.

A discussão poderia avançar para outros dos incontáveis monstros de Martin, não apenas na sua literatura de horror, mas em sua ficção científica ou fantasia, incluindo *As Crônicas de Gelo e Fogo*. Dessa maneira, poderíamos compreender de maneira mais geral as concepções de monstruosidade dentro da obra do autor e como ela se modifica entre tempos, gêneros e contextos. Outra possibilidade é buscar semelhanças entre Melody e outros monstros que sejam fruto de autores da mesma geração, que também trabalhem com a década de sessenta como seu passado, e dessa maneira, adquirir uma visão mais ampla sobre a relação desses sujeitos com a memória.

REFERÊNCIAS

BRODERICK, Damien (2003). *New Wave and backwash: 1960–1980*. In: MENDLESOHN, Farah (Org). *The Cambridge Companion to Science Fiction*. Cambridge: Cambridge University Press.

4 Movimento dentro da ficção científica - que se estende para gêneros próximos, como horror e fantasia - que toma forma durante os anos 50, mas acaba por se consolidar na segunda metade dos anos 60 marcado por dois principais aspectos: os temas, que são fortemente influenciados pela turbulenta atmosfera política, e as inovações estéticas, que se referem a aspectos mais internos da literatura enquanto arte (BRODERICK, 2003).

- COHEN, Jeffrey Jerome (1996). "Monster Culture (Seven Thesis)". In: COHEN, Jeffrey Jerome: *Monster Theory*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- GMURSA, Lovorka Gruic (2010). "(Post)utopian Vineland: Ideological Conflicts in the 1960s and the 1980s". *European journal of American studies* [Online], 5-3.
- HUTCHEON, Linda (2006). *A Theory of Adaptation*. New York: Routledge.
- LARKIN, Ralph P. (2015). "Counterculture: 1960s and Beyond". In: WRIGHT, James D. (Org). *International Encyclopedia of the Social & Behavioral Sciences*, Second Edition. In https://www.researchgate.net/publication/304188975_Counterculture_1960s_and_Beyond. Acesso em 05.Jan.2019.
- MARTIN, George R. R. (2006) "Hybrids and Horrors". In: MARTIN, George R. R. *Dreamsongs Vol.I*. London: Gollancz.
- _____ (2006). "Remembering Melody". In: MARTIN, George R. R. *Dreamsongs Vol.I*. London: Gollancz.
- MENDLESOHN, Farah (2008). *Rhetorics of Fantasy*. Middletown: Wesleyan University Press.
- "Remembering Melody (1984). *The Hitchhiker*. HBO. HBO, New York. 27 Nov. Televisão."
- STROMBO. George R.R (2012). "Martin On Vietnam And The Realities Of War".. (06m05s). In <https://www.youtube.com/watch?v=tBuct2RZpqc> Acesso em 05.Jan.2019.

MONSTROS, DEMÔNIOS, MÁQUINAS VOADORAS: O INSÓLITO NO CINEMA DE HAYAO MIYAZAKI

Ana Luisa de Castro Soares

INTRODUÇÃO

O cineasta japonês Hayao Miyazaki é reconhecido como um dos maiores mestres da animação de todos os tempos e é o diretor de obras-primas como *Princesa Mononoke*, *Porco Rosso*, *O Castelo Animado* e o premiado *A Viagem de Chihiro*, vencedor do Oscar de Melhor Animação de 2003. Dono de uma longa carreira e com passagens por vários estúdios de animação, Miyazaki dirigiu, ao todo, doze longas-metragens, nos quais Nakamura (2013) destaca alguns aspectos que se tornaram característicos de sua obra, como a futilidade da guerra, o respeito e a admiração à mãe-natureza e a jornada pelo autodescobrimento. Chama também a atenção a qualidade visual de seus filmes, com todos os *frames* desenhados a mão, mesmo em um mundo dominado pela computação gráfica. Mas um dos pontos de maior destaque dos filmes de Miyazaki é a presença maciça de seres fantásticos: personagens humanas dividem a tela com bruxas, porcos falantes, demônios, máquinas voadoras teratológicas, monstros e outras criaturas saídas da mente genial do diretor. Neste trabalho, falarei sobre algumas das criaturas monstruosas mais marcantes em três filmes emblemáticos da carreira de Hayao Miyazaki, bem como sobre sua relação com temas recorrentes em sua obra.

VIDA E CARREIRA

Hayao Miyazaki nasceu em 5 de janeiro de 1941, em Bunkyo, distrito de Tóquio, no Japão. Seus pais tiveram uma grande influência em sua vida e obras: sua mãe, Dola Miyazaki, era uma mulher severa e intelectual com uma mente curiosa e cética, traços herdados por Hayao e frequentemente transportados para suas fortes heroínas femininas. Seu pai, Katsuji Miyazaki, era o diretor da empresa familiar Miyazaki Airplane, que construía partes das aeronaves de combate usadas na Segunda Guerra Mundial. A história de Katsuji na aviação teve uma influência profunda, ainda que paradoxal, em Miyazaki. Lenburg (2012) afirma:

Tornou-se uma fonte de sua paixão por desenhar aviões em sua juventude e inspirou sua fascinação ao longo da vida com a aviação, uma propensão que mais tarde se manifestou como um tema recorrente em seus filmes. Mais tarde, no entanto, ele admitiu em entrevistas sentir pontadas de culpa por seu pai lucrar com a guerra como engenheiro de munições e pela forma como viveram confortavelmente como resultado. (LENBURG, 2012, p.4, tradução nossa)

Esse sentimento paradoxal que Miyazaki tinha em relação ao envolvimento de seu pai na indústria da guerra seria mais tarde incorporado a seus filmes: embora muitos deles apresentem batalhas com uma forte presença de máquinas de guerra voadoras, há uma forte mensagem antibelicista na maior parte de seus trabalhos.

Durante sua infância e adolescência, Miyazaki desenvolveu um grande interesse por quadrinhos e mangás e, como muitos outros adolescentes japoneses, ele sonhava em se tornar um *mangaká* (quadrinista). Depois do ensino médio, Miyazaki queria trabalhar em animação, mas o longo tempo que dedicou a desenhar máquinas como aviões, tanques e couraçados o levou a negligenciar o desenho das pessoas; assim, Miyazaki sentiu que

suas habilidades não seriam suficientes para uma carreira em animação. Ele então foi para a renomada Universidade Gakushin, onde se afastou das artes e acabou formando-se em ciências políticas e economia, com a tese final “A teoria da indústria japonesa” (LENBURG, 2012, p.15, tradução nossa). No entanto, durante seu tempo na universidade, ele se juntou a um grupo de pesquisa em literatura infantil, que lhe proporcionou contato com vários escritores ocidentais que se tornariam inspiração para seus trabalhos futuros, como Philippa Pearce, Rosemary Sutcliffe, Jules Verne, Isaac Asimov, Ursula K. Le Guin e J.R.R. Tolkien (OSMOND, 2008).

Depois da faculdade, Miyazaki finalmente perseguiu seu antigo sonho de trabalhar com animação, e em 1963, conseguiu um emprego como artista de *in-between* – o responsável por desenhar os frames intermediários entre os *frames* principais de uma animação – na Toei Animation, o maior estúdio de animação japonesa. Foi na Toei Animation que Hayao conheceu Isao Takahata, que se tornaria seu parceiro e amigo de longa data. Em 1971, Hayao deixou a Toei Animation e nos anos seguintes passou pelos estúdios A-Pro, Zuiyo Pictures, Tokyo Movie Shinsha e Tokuma Shoten – sendo este último o responsável por lançar a adaptação fílmica do mangá *Nausicaä do Vale do Vento*, também de autoria de Miyazaki. *Nausicaä* foi um sucesso no Japão e teve grande receita. A eminência do filme tornou possível a Miyazaki, em 1985, financiar seu próprio estúdio com Takahata e o produtor Toshio Suzuki. Em 15 de junho de 1985, o Studio Ghibli ganhou vida em Kichijoji, na cidade de Musashino, em Tóquio. Com o nome de um termo usado por pilotos italianos durante a Segunda Guerra Mundial, que significa um vento quente do Saara, Miyazaki disse que o Studio Ghibli deveria “soprar um vento quente no mundo da animação japonesa”. (MIYAZAKI *Apud* LENBURG, 2012, p.45, tradução nossa).

Foi no estúdio Ghibli, no qual Miyazaki ainda trabalha, que ele apreciaria a liberdade artística que ele desejava há muito tempo. O mestre da animação escreveria, dirigiria e produziria obras que se tornariam

marcas de animação no estúdio, como *Tonari no Totoro (Meu Amigo Totoro)*, *Mononoke-hime (Princesa Mononoke)* e *Kurenai no Buta (Porco Rosso: O Último Herói Romântico)*. Nesse momento, Miyazaki não era muito conhecido fora do Japão. O reconhecimento mundial veio quando *Sen to Chihiro no Kamikakushi (A viagem de Chihiro)* ganhou o Oscar de Melhor Longa-Metragem de Animação em 2003.

MONSTRUOSIDADES MIYAZAKIANAS

Desde o início de seu trabalho em animação até hoje, Hayao dirigiu doze longas-metragens. Ele também trabalhou como escritor e/ou produtor de vários outros filmes, além de todos os trabalhos para televisão, curtas-metragens e mangás.

Ao longo de sua carreira, alguns temas e aspectos se tornaram característicos de seus filmes. Nakamura (2013) comenta alguns dos temas centrais para o trabalho do cineasta:

Temas universais e atemporais, como a importância da unidade familiar e dos valores tradicionais, a jornada da autodescoberta, a justiça de gênero, a centralidade dos reinos espirituais, a futilidade da guerra, o respeito e a admiração da mãe terra e o poder ilimitado do amor são apenas algumas das joias preciosas contidas no conjunto de composições de Miyazaki, sempre disponíveis para todos aqueles que desejam experimentá-lo (NAKAMURA, 2013, p.7-8, tradução nossa)

Um dos aspectos de maior destaque em seus filmes é, no entanto, a grande quantidade de criaturas insólitas que acabaram por virar marcas registradas do diretor – é impossível ler o nome do Miyazaki sem pensar imediatamente em seu Totoro de *Meu Amigo Totoro* ou no Sem Face de *A Viagem de Chihiro*. Mesmo em trabalhos que são adaptações de outras obras, como no caso de *O Castelo Animado*, adaptado do livro homônimo

de Diana Wynne Jones, os seres fantásticos da obra original ganham a roupagem característica de Hayao Miyazaki, transformando-se em criaturas verdadeiramente Miyazakianas.

A seguir, falarei brevemente sobre monstruosidades em três dos filmes dirigidos por Hayao, explorando sua relação com os temas que lhe são caros, em especial a ganância, a guerra, a poluição e a destruição da natureza, bem como sobre a interação de tais personagens com as personagens humanas de suas obras, além dos casos em que os seres humanos, mesmo em um mundo povoado de demônios, assumem o lugar de verdadeiros monstros da história.

NAUSICAÄ DO VALE DO VENTO

Nausicaä do Vale do Vento se passa em um mundo pós-apocalíptico, mil anos após os Sete Dias de Fogo, um evento que destruiu a civilização humana e a maior parte do ecossistema da Terra. Os humanos restantes, divididos em pequenas populações e impérios, tentam sobreviver, isolados uns dos outros pela Selva Tóxica, uma floresta com plantas e insetos gigantes onde até o ar é tóxico. Nausicaä é a princesa do pequeno reino do Vale do Vento, que se comunica com as criaturas da Selva e tenta compreender melhor as florestas nocivas aos humanos, ao mesmo tempo em que tenta salvar seu povo da ação belicosa dos reinos vizinhos.

As criaturas mais marcantes de Nausicaä são os Ohmus, seres que se assemelham a artrópodes gigantes e que são temidos pela maioria da população. A Figura 1 apresenta um Ohmu em seu estado normal. Geralmente inofensivos, os Ohmus funcionam como uma espécie de guardiões da Selva Tóxica, e ficam enfurecidos se qualquer criatura for morta dentro de seus domínios. Sua raiva é representada pela mudança na cor de seus muitos olhos do azul para o vermelho, além da fúria com que se movem, conforme ilustrado na Figura 2.

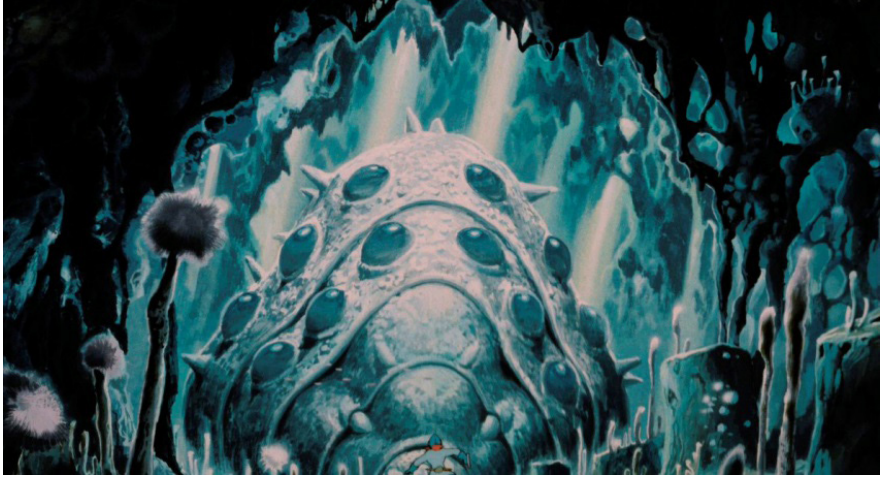


Figura 1 - Ohmu em seu estado normal¹

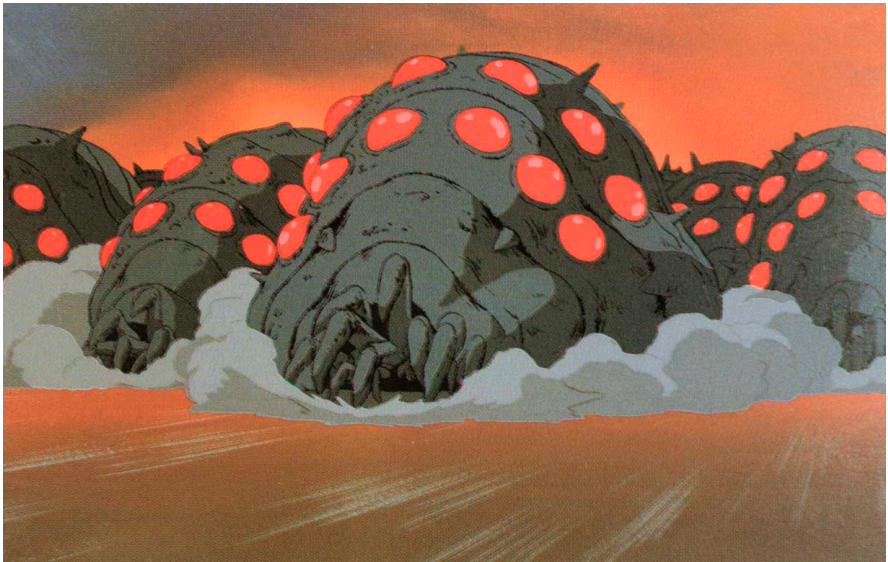


Figura 2 – Ohmu em estado de fúria, com os olhos vermelhos

Ao longo do filme, descobrimos que os Ohmus e outras criaturas que vivem na Selva Tóxica não são as responsáveis pela toxicidade do

¹ Fonte das Figuras 1 a 5: NAUSICÁÄ do vale do vento. Direção: Hayao Miyazai. [S.l.]: Versátil Digital Filmes, 2014. 1 DVD (116 min).

ambiente, mas que servem na realidade como um filtro da poluição causada pelos seres humanos. Entretanto, por não compreender a natureza dos seres que habitam a Selva Tóxica, o reino militar de Tolmekia planeja utilizar o embrião de um Guerreiro Gigante, gigantesca arma biológica humanoide que causou a destruição da civilização humana nos Sete Dias de Fogo, para queimar a Selva Tóxica. A Figura 3 apresenta a Selva Tóxica de Nausicaä do Vale do Vento: um local pouco iluminado, com aparência sinistra, cheia de esporos e organismos estranhos. A Selva Tóxica se configura como um *locus horrendus* e contribui para a construção da atmosfera insólita do filme.



Figura 3 – Selva Tóxica

O povo tolmekiano usa o Guerreiro Gigante e tanques de guerra para atacar os Ohmus, além de usar um bebê Ohmu para atraí-los, incitando a fúria dos seres gigantes. Com o Guerreiro Gigante eclodido prematuramente, este se desintegra. Nausicaä, ao tentar salvar o bebê Ohmu, acaba sendo atropelada pela horda enfurecida das criaturas. Nausicaä é então ressuscitada pelos Ohmus, e as cenas finais do filme mostram os humanos convivendo em harmonia com os Ohmus e as outras criaturas da Selva Tóxica.

Talvez o filme com a mensagem ambientalista mais forte da carreira de Miyazaki, em *Nausicaä do Vale do Vento* somos apresentados a um universo estéril e lúgubre, povoado de criaturas monstruosas e cenários tétricos; à medida que o roteiro se desenrola, descobrimos que os responsáveis pelo panorama calamitoso visto na tela são os seres humanos, cujo comportamento ganancioso e belicista causou o colapso da civilização. Como será comum em vários dos filmes de Hayao, já em *Nausicaä* percebe-se a clássica oposição aparência e essência, com os seres mais aparentemente amedrontadores sendo na verdade inofensivos, desde que não atacados ou corrompidos pela ação do homem. A Figura 4 é um exemplo claro de como a corrupção humana atinge as criaturas: a princesa Kushana incita um Guerreiro Gigante a lutar, em uma tentativa de destruir a Selva Tóxica – que foi consequência de guerras travadas pelos próprios humanos no passado. A Figura 5 apresenta o poético desfecho do filme, com uma árvore não-tóxica nascendo embaixo da Selva Tóxica – uma cena emblemática da posição ambientalista da película.



Figura 4 - O monstruoso Guerreiro Gigante sendo incitado a destruir a Selva Tóxica pela Princesa Kushana

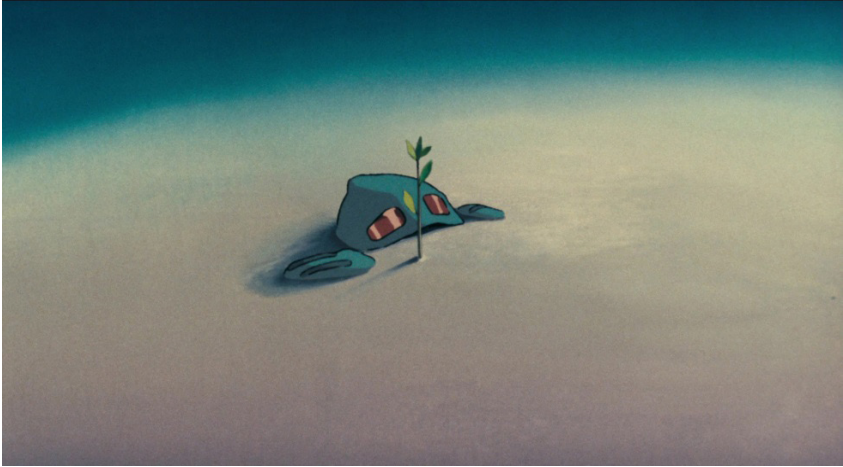


Figura 5 - Árvore nascendo embaixo da Selva Tóxica

MEU AMIGO TOTORO

Um dos filmes mais amados e conhecidos de Miyazaki (com o personagem-título sendo o símbolo do estúdio), a segunda produção do Studio Ghibli (posterior apenas a *Castelo no Céu*), *Meu Amigo Totoro*, apresenta a história da história da família Kusakabe, que, para ficar mais próxima da mãe Yasuko, internada em um hospital em decorrência de uma doença respiratória, se muda para uma antiga casa em um lugar rodeado de florestas. Na nova casa, as crianças Mei e Satsuki viverão aventuras com criaturas fantásticas.

Como será recorrente nos filmes de Hayao, personagens – ou características de algum personagem – serão recorrentes nas obras do diretor. Os *Susuwatari*, espíritos da fuligem, aparecem na casa de Mei e Satsuki. Conjurados a partir da própria fuligem, são pequenas bolinhas negras com olhos que geralmente levitam, mas também podem fazer aparecer braços e pernas. A Figura 6 traz a personagem Mei observando um *susuwatari*. Apesar de possuírem uma aparência similar à de aranhas e de serem percebidos pela família protagonista como espíritos – portanto,

criaturas sobrenaturais –, os *susuwatari* não são temidos pelas irmãs. Os pequenos espíritos da fuligem reaparecem em A Viagem de Chihiro com um papel maior, trabalhando na caldeira de Kamaji carregando carvão, conforme ilustra a Figura 7.



Figura 6 - Mei observando um susuwatari²



Figura 7 – Susuwataris trabalhando na caldeira de Kamaji

² Fonte das Figuras 6 a 10: MEU Amigo Totoro. Direção: Hayao Miyazai. [S.l.]: Versátil Digital Filmes, 2014. 1 DVD (88 min).

O nome da personagem-título, Totoro, é curiosamente utilizado no filme para se referir a três personagens diferentes, que aparentam ser três membros de uma mesma espécie, dadas as equivalências no formato das orelhas e olhos, no caso do menor de todos, e na semelhança do intermediário com a criatura maior. A própria Mei, ao contar para Satsuki sobre Totoro, diz que há “um pequeno, um maior e um enorme, que ficava dormindo” (MEU, 1988). As Figuras 8 e 9 apresentam todas as personagens referidas como Totoro no filme. Com uma aparência entre fofa e assustadora, o Totoro maior lembra uma gigantesca mistura de *tanuki* (guaxinim japonês), gato – nas orelhas e expressões faciais – e coruja – por causa da estampa em seu peito, o jeito que ele pousa nos troncos de árvores e do som que sai de sua pequena flauta, parecida com o chirriar das corujas.



Figura 8 – Mei segue os dois Totoros menores



Figura 9 – Satsuki e Mei no ponto de ônibus com o Totoro maior

De acordo com Ashcraft (2015), o nome Totoro é o jeito como Mei pronuncia ‘torooru’, a palavra japonesa para ‘troll’. Quando Mei conta para Satsuki que viu um totoro, Satsuki pergunta: “o troll em nosso livro?” (MEU, 1988). Nos créditos, vemos a mãe de Mei e Satsuki lendo para suas filhas o livro *Os três cabritos rudes*, conto de fadas norueguês. Na capa do livro podemos ver dois totoros, que na história original são, na verdade, *trolls*.

Nicolette (2017) chama a atenção para algumas similaridades entre *As Aventuras de Alice no País das Maravilhas* e *Meu Amigo Totoro*, destacando que, assim como Alice segue o coelho branco e acaba caindo no País das Maravilhas, Mei segue os pequenos totoros e cai através de um buraco em uma espécie de caverna embaixo de uma gigantesca canforeira. Além disso, há em *Meu Amigo Totoro* uma personagem claramente inspirada em *Alice no País das Maravilhas*: o gato-ônibus, que guarda muitos paralelos com o gato de Cheshire – principalmente em sua versão sinistra das ilustrações assinadas por Sir John Tenniel para a primeira edição de *As Aventuras de Alice no País das Maravilhas*, de 1865. Assim como o gato de Alice, o gato-ônibus tem o sorriso um pouco assustador e ambos aparecem e desaparecem repentinamente. O gato-ônibus, porém, é mais

prestativo que sua contraparte carrolliana, ajudando Mei e Satsuki várias vezes durante o filme. As Figuras 10 e 11 mostram semelhanças entre o gato-ônibus e o gato de Cheshire de Tenniel, ambos desaparecendo subitamente e com seu sorriso macabro.



Figura 10 - Gato-ônibus desaparecendo



Figura 11 - Gato de Cheshire de Sir John Tenniel desaparecendo³

3 Fonte da Figura 11: Public Domain Review (2015). *Sir John Tenniel's Classic Illustrations of Alice's Adventures in Wonderland*. Disponível em <<https://medium.com/alice-s-adventures-in-wonderland/sir-john-tenniel-s-classic-illustrations-of-alice-in-wonderland-2c3bbdca3a77>>. Acesso em 11 jan. 2019.

Apesar de um pouco aterrorizantes na aparência, as criaturas de *Meu Amigo Totoro* são bastante inofensivas e usam seus poderes para ajudar Mei e Satsuki. A mensagem ambientalista é um pouco mais sutil neste que é um dos filmes mais especificamente dirigido para crianças do Studio Ghibli: como muitos outros personagens na filmografia de Miyazaki (como os Ohmus de *Nausicaä*, os Kodamas e o Shishigami de *Princesa Mononoke*), os totoros aparentam ser espíritos guardiões da floresta, possuindo o poder de, por exemplo, fazerem árvores crescerem instantaneamente, mas o filme não possui cenas de guerra nem de destruição ambiental como *Nausicaä do Vale do Vento* e *Princesa Mononoke*. Pelos olhares das crianças Mei e Satsuki, a importância da natureza é tratada de modo delicado nesta obra-prima de Hayao.

PRINCESA MONONOKE

Com 135 minutos, este filme de 1997 é a maior, mais sombria e violenta criação de Hayao Miyazaki. *Princesa Mononoke* se passa no fim do Xogunato Muromachi (ou Ashikaga), no Japão (1336-1573), e acompanha a história de Ashitaka, o último príncipe Emishi, que, após ser atacado por um demônio e amaldiçoado, deixa sua aldeia natal e acaba se envolvendo na luta entre deuses de uma floresta e os humanos que consomem seus recursos, além de se afeiçoar por San, uma menina que foi criada pelos lobos. Mononoke não se refere a um nome; é uma palavra que designa um espírito ou monstro.

O filme tem início com uma criatura horrenda, coberta de tentáculos, andando por uma floresta, conforme mostra a Figura 12. Ashitaka descobre se tratar de um demônio e pede a ele que acalme sua fúria e deixe a aldeia em paz, mas o demônio continua correndo em direção à aldeia Emishi. Ashitaka então o mata antes de

o demônio alcançar a aldeia, mas é atingido por uma maldição que lesiona seu braço e se espalhará por seu corpo inteiro, eventualmente o matando. Quando a mulher sábia da aldeia Emishi vê o corpo do demônio, descobre na verdade se tratar de um deus javali, Nago, que se transformou em um demônio ao ser atingido por uma bala de ferro. A mulher sábia diz que Ashitaka pode encontrar uma cura nas terras ocidentais de onde Nago veio, mas que o príncipe não pode retornar à sua terra natal.



Figura 12 - Demônio com tentáculos⁴

Rumo ao oeste, Ashitaka conhece Jigo, que diz ser um monge e conta a Ashitaka que o Grande Espírito da Floresta, um deus parecido com um veado de dia e um *Daidarabotchi* (um gigantesco espírito) à noite, pode ajudá-lo. Perto dali, homens estão levando um rebanho de bois para a Cidade de Ferro, liderados por Lady Eboshi, e repelem um ataque de uma matilha de lobos liderada pela deusa lobo Moro. Uma garota humana, San, monta um dos lobos.

⁴ Fonte das Figuras 12 a 18: PRINCESA Mononoke. Direção: Hayao Miyazai. [S.l.]: Versátil Digital Filmes, 2014. 1 DVD (133 min).

Ashitaka descobre dois homens feridos da Cidade do Ferro em um rio. Após os resgatar, Ashitaka vê San pela primeira vez, junto de Moro, a deusa lobo, que está ferida após o ataque de Lady Eboshi. Quando San e os lobos enxergam Ashitaka, este se apresenta e pergunta se eles são deuses, se são o Espírito da Floresta, ao que San responde apenas “Vá embora!” (PRINCESA, 1997). A Figura 13 ilustra a aparência intimidante de San e a ameaçadora deusa lobo Moro.



Figura 13 - San e a deusa lobo Moro

Ashitaka então leva os habitantes feridos da Cidade do Ferro através da floresta, apesar da relutância dos homens, que dizem que aquela floresta não é lugar para humanos. No meio da mata, encontram muitos kodamas – espíritos que habitam árvores e são como guardiões das florestas. No folclore japonês, os *kodamas* seriam indistinguíveis das árvores que habitam, revelando-se apenas se alguém tentasse cortar as árvores. Os *kodamas* de *Princesa Mononoke*, no entanto, parecem pequenos fantasmas humanoides com pontos negros assimétricos no lugar dos olhos e boca; suas cabeças giram e seu aspecto é horripilante, conforme a Figura 14.



Figura 14 - Os kodamas de Princesa Mononoke

Na Cidade do Ferro, Ashitaka descobre que Eboshi construiu a cidade desmatando florestas produzir ferro, gerando conflitos com os deuses da floresta e com Asano, um poderoso senhor feudal local. A Cidade do Ferro é um refúgio para párias sociais, incluindo leprosos empregados para fabricar armas de fogo. Essa dualidade dos personagens é característica de Miyazaki: enquanto Eboshi é uma vilã para San e os deuses da floresta, ela é uma líder estimada e solidária para com os habitantes da Cidade do Ferro. Ashitaka descobre que uma das armas fabricadas na cidade que feriu Nago, o deus javali. Eboshi também explica que San foi criada pelos lobos como um dos seus e se ressentido da humanidade.

San se infiltra na Cidade do Ferro para matar Eboshi, mas Ashitaka intervém, deixando ambas inconscientes. Quando ele sai, uma aldeã atira nele e a bala atravessa seu corpo, mas a maldição lhe dá forças para levar San para fora da aldeia. San desperta e se prepara para matar o enfraquecido Ashitaka que caiu de seu alce, mas hesita quando ele diz que ela é linda. Uma tribo de deuses macacos exige que San e os lobos entreguem Ashitaka para que eles o comam e, assim, assimilem sua força e matem os humanos

para que possam salvar sua floresta. San diz para os deuses macacos não desistirem e que o Grande Espírito da Floresta lhes ajudará. Os macacos respondem que todos irão morrer e que San não se importa por ser humana. San leva Ashitaka para o meio da floresta, e vemos o Grande Espírito da Floresta em sua forma noturna. Mais tarde, o Grande Espírito, em sua forma diurna, cura os ferimentos de Ashitaka, o que leva San a confiar nele. A Figura 15 apresenta o Grande Espírito em sua forma noturna.



Figura 15 – O Grande Espírito em sua forma noturna

Um grupo de caçadores disfarçados com peles de animais e liderado por Jigo, o monge que ajudou Ashitaka no começo do filme, comenta que possui uma autorização do imperador para cortar a cabeça do Grande Espírito. O grupo de caçadores observa uma manada de javalis, liderado pelo deus javali cego Okkoto. A manada de javalis se encontra com San, Ashitaka e os lobos e diz que vai atacar os humanos da Cidade do Ferro. Ao questionar a presença de Ashitaka na floresta, Moro diz que o Grande Espírito lhe salvou a vida. Os javalis se revoltam e questionam por que o Grande Espírito salvaria a vida de um humano, mas não a de Nago, o deus javali morto por Ashitaka. Moro então conta que Nago se entregou

ao medo de morrer, fugiu e foi capturado pelas trevas, e que ela também está com uma bala envenenada alojada dentro de si, mas escolheu ficar e contemplar a sua morte.

Fora da floresta, Lady Eboshi e os guerreiros da Cidade do Ferro lutam com os homens de Asano. Jigo comenta a vinda dos javalis e arma com Lady Eboshi para matar o Espírito da Floresta. Eboshi pretende dar a cabeça do Grande Espírito ao Imperador em troca de proteção do Lorde Asano. Segundo a lenda, a cabeça do Espírito da Floresta garante a imortalidade.

Ashitaka se recupera de sua ferida, mas continua amaldiçoado. Ele retorna à Cidade do Ferro para encontrá-la cercado por samurais, e sai para avisar Eboshi. A manada de javalis é aniquilada em batalha, e Okkoto, gravemente ferido, busca o Grande Espírito para ser curado. Os homens de Jigo se disfarçam em peles de javali e enganam Okkoto para que ele os leve ao Espírito da Floresta. Okkoto é envolvido em corrupção demoníaca, assim como Nago anteriormente. San é atingida por uma pedra e desmaia nas presas de Okkoto. Quando acorda, tenta parar Okkoto, mas acaba envolta pela maldição, em uma das cenas mais perturbadoras de toda a filmografia de Miyazaki, que pode ser vista na Figura 16.



Figura 16 - San envolta na maldição de Okkoto

Moro retira San das garras de Okkoto e Ashitaka a resgata. O espírito da floresta concede o descanso da morte para Okkoto e Moro. Quando o Grande Espírito começa a mudar para sua forma noturna, Lady Eboshi atira nele, o decapitando. De seu corpo sai uma gosma que se espalha pela terra, matando qualquer coisa que toca. O Grande Espírito procura por sua cabeça, que Jigo roubou. A floresta e os *kodamas* começam a morrer; a cabeça de Moro ganha vida e arranca o braço de Eboshi, mas ela sobrevive. O Grande Espírito continua a procurar por sua cabeça, espalhando a gosma e causando destruição por onde passa, chegando até a Cidade do Ferro, que tem de ser evacuada. A impactante cena do Grande Espírito decapitado está representada na Figura 17.



Figura 17 - O Grande Espírito decapitado

Ashitaka e San perseguem Jigo e recuperam a cabeça, devolvendo-a ao Espírito da Floresta. Novamente em posse da sua cabeça, o Grande Espírito morre quando o sol nasce, mas sua forma lava a terra e a cura, e a vegetação volta a crescer onde a terra havia sido arrasada. A maldição de Ashitaka foi embora. Ashitaka diz que ficará para ajudar a reconstruir a Cidade do Ferro, mas promete a San que a visitará na

floresta. Eboshi se reúne com o povo da cidade e promete construir uma cidade melhor. A floresta começa a crescer novamente e um *kodama* emerge da vegetação rasteira, em uma cena que nos remete à cena final de *Nausicaä do Vale do Vento*. A Figura 18 mostra a última cena de *Princesa Mononoke*.



Figura 18 - Kodama emerge da vegetação rasteira

Mais de duas décadas após seu lançamento, *Princesa Mononoke* segue sendo considerada uma obra-prima, e as monstruosidades saídas da mente genial do diretor têm um papel singular na experiência arrebatadora que são seus 133 minutos. Com seu roteiro intrincado, sem recorrer a um fácil maniqueísmo na construção de suas personagens, sua mistura de elementos históricos e do folclore japonês e um visual que ainda hoje choca pela quantidade de sangue e cenas altamente violentas misturadas às belíssimas paisagens típicas da filmografia de Miyazaki, a mensagem de *Princesa Mononoke* parece ser cada vez mais importante em um mundo em que a destruição do meio ambiente pelos humanos parece caminhar rapidamente para um colapso de proporções irreversíveis.

CONCLUSÃO

Desde o início de sua carreira, em 1963, até hoje, Hayao Miyazaki firmou-se como um dos maiores mestres da animação de todos os tempos, adquirindo projeção internacional com seus filmes. As monstruosidades saídas da mente do mestre japonês exercem um papel importante e inesquecível para aqueles que assistem a seus filmes, tornando-se marcos da cultura popular. Neste trabalho, exploramos brevemente as principais criaturas fantásticas criadas por Hayao em três de seus filmes: *Nausicaä do Vale do Vento*, *Meu Amigo Totoro* e *Princesa Mononoke*. Além disso, examinamos de que forma, no cinema de Hayao Miyazaki, o insólito se relaciona com assuntos como a ganância e a destruição da natureza, realizando uma breve análise de como tais temas são explorados por Miyazaki em cada um dos três filmes aqui estudados.

REFERÊNCIAS

- ASHCRAFT, Brian (2015). *The book that inspired Totoro*. In <https://kotaku.com/the-book-that-inspired-totoro-1686493227> Acesso em 12.Dez.2018.
- GILKESON, Austin (2018). *The Gods and Spirits (and Totoros) of Miyazaki's Fantasy Worlds*. In <https://www.tor.com/2018/11/23/the-gods-and-spirits-and-totoros-of-miyazakis-fantasy-worlds/> Acesso em: 13.Dez.2018.
- LENBURG, Jeff (2012). *Hayao Miyazaki: Premier Anime Storyteller*. Nova Iorque: Chelsea House.
- MEU AMIGO TOTORO (2014). Direção: Hayao Miyazai. [S.l.]: Versátil Digital Filmes, 1 DVD (88 min).
- NAKAMURA, Tamah (2013). *The Best of Miyazaki Hayao's World*. Fukuoka: Kyushu University.
- NAUSICÄÄ DO VALE DO VENTO (2014). Direção: Hayao Miyazai. [S.l.]: Versátil Digital Filmes, 1 DVD (116 min).

NICOLETTE, Jade (2017). *Studio Ghibli: 15 Things You Never Knew About My Neighbor Totoro*. In <https://screenrant.com/my-neighbor-totoro-trivia-facts-studio-ghibli-miyazaki/> Acesso em 15.Dez.2018.

OSMOND, Andrew (2008). *Spirited Away*. Londres: British Film Institute.

PRINCESA MONONOKE (2014). Direção: Hayao Miyazai. [S.l.]: Versátil Digital Filmes, 1 DVD (133 min).

AS MONSTRUOSIDADES DE GUILLERMO DEL TORO

Gabriel da Fonseca Mayer

INTRODUÇÃO

Nascido em Guadalajara, México, em 1964, Guillermo del Toro desde cedo já demonstrava sua forte atração pelo cinema fantástico. É possível verificar os primeiros indícios de que sua carreira no cinema buscaria fortes elementos de fantasia e horror ao analisarmos a história de um de seus primeiros curtas-metragens, intitulado *Geometria* (1987): um jovem estudante está tendo problemas com notas no colégio, em especial em matemática, na matéria de geometria, e em busca de uma solução para sua dificuldade tenta invocar um demônio com o objetivo de fazer um pacto em troca do sucesso em sua próxima prova; no entanto, o protagonista se confunde ao ler o ritual de invocação e acaba desenhando um hexágono em vez de um pentágono, etapa crucial para que o controle do demônio fosse possível.

Com o passar do tempo, Guillermo del Toro realizaria uma série de filmes que nunca abandonariam seu forte laço com o fantástico. É interessante notar, ainda, que o tipo de fantástico abordado em cada pedaço de sua filmografia é bastante variável. Assim como vemos a presença de um demônio em seu primeiro curta-metragem, encontramos vampiros em seu primeiro longa-metragem, *Cronos* (1993), e em *Blade II*:

O Caçador de Vampiros (2002), a adaptação para os quadrinhos que o autor seria chamado para dirigir mais tarde; outros tipos de criaturas sobrenaturais também são exploradas em filmes como *A Espinha do Diabo* (2001) e *A Colina Escarlata* (2015), onde vemos fantasmas, e em *O Labirinto do Fauno* (2006) e *Hellboy II: O Exército Dourado* (2008), onde vemos criaturas folclóricas como o fauno, mandrágoras, gigantes e duendes; em *Mutação* (1997), del Toro trabalha com monstros insetoides criados em laboratório, mostrando outra faceta ao puxar o fantástico para o lado da ficção científica, assim como em *Círculo de Fogo* (2013), onde explora criaturas extradimensionais e robôs gigantes, em uma bela homenagem ao *tokusatsu* japonês.

Não por acaso, além de ser possível detectar uma interessante versatilidade do autor para trabalhar com os mais diversos tipos de fantástico, a partir da análise anterior já se torna visível sua forte ligação com monstros, sejam eles vampiros, fantasmas, criaturas extradimensionais gigantes ou demônios. A respeito disso, o autor relata, em palestra durante o London Film Festival 2017, uma certa memória de infância em que ele, aos dois anos de idade, ainda no berço, assistia à série de televisão *A Quinta Dimensão* com seu irmão, que gostava de pregar peças nele; em certo momento de tensão, o irmão de del Toro improvisou, utilizando alguns brinquedos, uma fantasia semelhante à da criatura do episódio, dando um susto em seu irmão bebê; segundo del Toro, naquela vez, ele ficou tão apavorado que urinou pelo berço todo; a partir desse evento, o diretor relata que teria começado a ter sonhos lúcidos, e ainda que fosse pequeno, ao sentir vontade de ir ao banheiro à noite para não acabar urinando no berço novamente e não deixar sua mãe brava como da última vez, ao olhar ao redor no quarto, conseguia enxergar monstros que o amedrontavam, aguardando para atacá-lo; mas o pequeno Guillermo, numa das noites, decidiu tentar conversar com os monstros, prometendo que seria amigo deles para o resto da vida caso

permitissem que ele fosse ao banheiro; para a sua sorte, os monstros concordaram, e a partir de então a maioria dos monstros que enxergava não o assustavam mais. Segundo del Toro, ao ouvir essa memória, seu terapeuta lhe disse que quando alguém possui um grande medo, algum evento específico pode acabar revertendo-o para uma grande atração.

Da mesma maneira que o terapeuta de Guillermo del Toro, Jeffrey Jerome Cohen, ao propor sete postulados que pudessem servir como forma de análise da relação entre corpos monstruosos e culturais, dedica um deles ao conceito de que o medo do monstro é, na verdade, uma forma de desejo (1996, p.16-20).

OS TRÊS FILMES

A maneira como o autor Guillermo del Toro se relaciona com seus personagens monstros remete fortemente ao episódio de sua infância narrado por ele. Não por acaso, o diretor achou pertinente tomar parte de sua *masterclass* no London Film Festival 2017 para explicar esse vínculo. Em outra de suas falas públicas, Guillermo del Toro decide homenagear os monstros dizendo que “sempre foi fiel a eles” e que durante os quase 30 anos em que esteve contando estranhas fábulas, em três ocasiões elas salvaram sua vida, em seguida citando os filmes *A Espinha do Diabo* (2001), *O Labirinto do Fauno* (2006) e *A Forma da Água* (2017). Por conta de o diretor já ter declarado que esses são os três filmes mais representativos de sua visão autoral, justifico minha decisão de, com o objetivo de analisar a representação dos monstros em sua filmografia, utilizá-los como objeto de estudo.

Em *A Espinha do Diabo*, Carlos é um menino que se torna órfão ao perder o pai, um herói da Guerra Civil Espanhola do lado republicano, tendo que ir morar em um orfanato. A história se passa em 1939, último ano do conflito armado. Entre as tensões presentes na trama há o medo

de que o orfanato seja invadido por tropas fascistas para alojamento; a presença de uma bomba no pátio da construção, que dizem já ter sido desarmada, mas que as crianças juram escutar funcionando, podendo explodir a qualquer momento; o capataz opressor, Jacinto, que já foi uma das crianças do orfanato e que nutre uma estranha relação com Carmen, a diretora da instituição; e Santi, o fantasma de um dos órfãos que morreu no dia em que a bomba caiu e que paira pelos corredores.

O Labirinto do Fauno conta a história de Ofélia, uma menina que vai morar junto com sua mãe na casa no campo do padraсто Vidal, um oficial do exército da Espanha Franquista. O filme se passa em 1944, já durante o regime ditatorial da Espanha. Vidal é um homem extremamente cruel e duro, e isso, somado ao ambiente militar em que o padraсто está inserido, faz com que a menina Ofélia se sinta frequentemente deslocada em sua nova casa. É assim que, ao vagar pelo labirinto nas redondezas, ela conhece o Fauno, uma criatura zooantropomórfica que lhe revela que ela é a princesa de um reino subterrâneo que aguarda seu retorno há séculos; mas para isso, no entanto, Ofélia precisará arriscar sua vida cumprindo três tarefas e provando sua linhagem real.

Em *A Forma da Água*, Elisa é uma mulher muda de nascença que trabalha na limpeza de um centro de pesquisas do governo na cidade de Baltimore, nos Estados Unidos. A história se passa em 1962, o auge da Guerra Fria e da corrida espacial, época em que o avanço tecnológico seria decisivo para definir os rumos das tensões políticas entre os Estados Unidos e a União Soviética. Nesse contexto e em meio a uma série de preconceitos da época, em que ainda se enaltecia a família nuclear tradicional, certo dia um carregamento contendo um ser anfíbio humanoide é trazido da América do Sul para o laboratório. Enquanto limpa o espaço, Elisa vai aos poucos interagindo com o ser e descobrindo seu nível de humanidade, ao ponto de planejar sua fuga. Enquanto isso, Strickland, o oficial encarregado da criatura, vai gradualmente revelando

facetas do quão desumana e nociva a arquetípica família americana tradicional pode ser à medida que se envolve cada vez mais no caso do homem anfíbio.

OS TRÊS MONSTROS

A primeira tese de Cohen diz que “o corpo do monstro é cultural” (1996, p.4). Nesse sentido, o autor coloca que uma das características do monstro é dar forma a um momento cultural, como uma época ou um lugar. Os três filmes analisados chamam a atenção por terem como pano de fundo momentos históricos extremamente conturbados e relevantes: em dois deles a Guerra Civil Espanhola, e no último, a Guerra Fria. Ainda segundo Cohen, esse monstro que representa um momento específico da cultura, ou *monstrum*, etimologicamente significaria “aquele que revela” ou “aquele que avisa”. No caso de *A Espinha do Diabo*, isso se torna claramente visível por Santi ser um fantasma, uma projeção de um passado que volta para assombrar aqueles ao seu redor, como em *Hamlet* de Shakespeare e *O Castelo de Otranto* de Horace Walpole. No entanto, muito mais que isso, a própria bomba parada no pátio que assombra as crianças também se comporta como um fantasma, sempre prestes a explodir, sempre a recordar a todos que a observam de que a Guerra Civil Espanhola está acontecendo e que a qualquer momento pode chegar até o orfanato, ainda que ele seja deslocado. Outro ponto a se encaixar na primeira tese de Cohen é a bebida que Dr. Casares, outro dos diretores do orfanato, apresenta a Carlos, o protagonista: um líquido guardado em pequenos vidros com fetos abortados ou natimortos e que possuem deformações na coluna, a Espinha do Diabo, que dá nome ao filme e que, segundo Dr. Casares, surge nas crianças que nunca deveriam ter nascido – os fantasmas da guerra em si e das crianças nascidas durante o conflito. Dr. Casares conta a Carlos que ele comercializa aquele líquido e que ganha bastante dinheiro com isso por supostamente curar a impotência sexual.

Da mesma maneira, a Guerra Civil Espanhola também é o pano de fundo da história de *O Labirinto do Fauno* (2006). Ainda que os personagens visualmente monstruosos sejam o Fauno e O Homem Pálido – um dos desafios de Ofélia, talvez a cena mais famosa do filme –, essas criaturas são utilizadas narrativamente para criar um contexto escapista, oferecendo margens para se interpretar que na verdade elas seriam apenas a maneira de Ofélia enxergar sua própria realidade. O personagem que, de fato, parece se tornar uma projeção das tensões políticas dos primeiros anos do regime ditatorial Franquista é, na verdade, Vidal, que visualmente é uma pessoa comum, mas demonstra rigor com os hábitos formais – que podemos ver especialmente nas cenas em que ele faz a barba com muito cuidado – e temperamento autoritário, violento e ameaçador. Ao analisarmos os personagens do filme segundo a tese de Cohen, é possível dizer que o personagem monstruoso que representa o momento cultural é Vidal.

Se a Guerra Civil Espanhola é personificada como os fantasmas de *A Espinha do Diabo* ou como Vidal, até certo ponto é possível dizer que o misterioso Homem Anfíbio representa a busca por tecnologia da Guerra Fria, com seus poderes de cura e outras características que fazem com que os cientistas do centro de pesquisas acreditem que talvez aquele espécime possa ser a chave para o desenvolvimento tecnológico necessário para superar a União Soviética. No entanto, assim como acontece com Vidal, muito mais do que uma representação da Guerra Fria, mas o declínio de um modelo de vida dogmático como o da família nuclear tradicional americana regado a preconceitos é o que acaba sendo representado por Strickland, um personagem que muito remete a Vidal, mas muito mais caricato e novelesco. Nesse sentido, muito mais que representar o momento cultural, o Strickland monstro serve para “anunciar a crise de categorias”, que é a terceira tese de Cohen (1996, p.6-7). Aqui, o monstro surge como um novo elemento para uma equação, tornando frágil o pensamento binário e provocando

seu colapso. Se passando em 1962, já é possível identificar parte do pessimismo que se instauraria nos Estados Unidos durante e após o conflito com o Vietnã, que fragilizaria o nacionalismo que até então andava junto com a ideia de núcleo familiar tradicional americano tão bem representado por Strickland.

É possível identificar uma inversão de expectativa com os personagens visualmente monstruosos de Guillermo del Toro. Santi é um fantasma que carrega um ferimento etéreo em sua testa, aquele que causou sua morte, e tem feições cadavéricas, visualmente assustadoras. No entanto, não causa mal às crianças que o temem. A real ameaça no orfanato de *A Espinha do Diabo* é Jacinto, uma projeção do fascismo latente no conflito que cerca o orfanato. O Fauno, por sua vez, oferece a salvação para Ofélia: se realizar as três tarefas, ela deixará a casa do padrasto onde se sente reprimida e se tornará a princesa de um reino mágico. Ainda que alertem Ofélia de que Faunos são traiçoeiros, a menina confia na criatura, que em momento algum lhe causa mal. O Homem Pálido, por outro lado, é assustador e oferece real perigo à garota, ainda que tudo fosse provavelmente correr bem se a menina não desrespeitasse as ordens do Fauno de não tocar em nada ao cumprir a tarefa. No entanto, por mais assustador que o Homem Pálido possa ser, a maneira como Vidal, o padrasto e oficial do exército, é construído em cena o torna um personagem muito mais ameaçador: em uma das cenas, Vidal é chamado durante a noite porque vigias encontraram dois homens desconhecidos em suas terras que declaravam estar caçando coelhos; crendo que eles fossem rebeldes republicanos foragidos, Vidal instantaneamente pega uma garrafa de vidro e destrói a cabeça de um dos dois a pauladas, em seguida matando o outro a tiros, para logo após verificar que, de fato, havia corpos de coelhos nas coisas dos suspeitos e que eles estavam falando a verdade. A brutalidade exposta nessa cena é talvez a maior de toda a filmografia de Guillermo del Toro.

A inversão de expectativa se mantém em *A Forma da Água* (2017), uma vez que o personagem visualmente monstruoso, o Homem Anfíbio, se revela inofensivo para Elisa, e Strickland vai aos poucos construindo seu perfil monstruoso. É interessante, ainda, ressaltar a semelhança visual do Homem Anfíbio com *O Monstro da Lagoa Negra* (1954), filme de monstro clássico da Universal, uma das principais referências de Guillermo del Toro para *A Forma da Água* (2017): no filme de 1954 o monstro é, de fato, o antagonista. Outra questão bastante relevante é que, ainda que o Homem Anfíbio seja inofensivo, durante o clímax do filme, ao ver Elisa, seu interesse romântico, ser ameaçado por Strickland, a criatura se torna ameaçadora, utilizando seu corpo monstruoso, capaz de milagres como a cura, para ferir seu inimigo: nesse momento, ao ser provocado pelo agente perigoso, o Homem Anfíbio se torna um monstro, tal qual a criatura do Frankenstein de Mary Shelley, que havia nascido como um livro em branco e se torna perversa ao sofrer preconceito por suas proporções grotescas.

Quanto ao processo de monstrificação dos personagens Vidal e Strickland, um dos pontos que é possível destacar é a deformação corporal. Cohen indica que esse aspecto pode estar ligado ao caráter monstruoso, e isso de fato se verifica na trajetória dos personagens. Tanto Vidal quanto Strickland vão ficando deformados com o passar do filme: Vidal, ao tentar violentar Mercedes, uma de suas empregadas, sofre sua vingança, levando um corte no canto da boca que o acompanha ao longo do resto da narrativa; Strickland, por sua vez, ao ferir o Homem Anfíbio para subjugá-lo, acaba tendo alguns de seus dedos decepados. Ainda que Strickland os costure imediatamente, eles vão lentamente apodrecendo com o passar do tempo, até que em uma cena mais próxima do final do filme ele os arranca, resignando-se à sua deformação, sua monstruosidade.

Outro tipo de deformação que podemos destacar em *A Forma da Água* é a do Cadillac azul-petróleo de Strickland: em certo momento da história, o personagem vai comprar um carro, e o vendedor lhe diz que

“quatro de cada cinco americanos bem-sucedidos têm um Cadillac”. Aí fica colocada a alegoria do Cadillac ao *American way of life* que Strickland representa. Não por acaso, durante a fuga de Elisa e do Homem Anfíbio do laboratório, eles acabam destruindo o Cadillac.

Por fim, uma das características mais marcantes que é possível identificar nos personagens monstruosos dos filmes de Guillermo del Toro relaciona-se novamente com a primeira tese de Cohen: o corpo do monstro é cultural (1996, p.4). No entanto, agora não falamos mais de um momento cultural que é projetado na forma do monstro, mas de grupos de minorias. Assim como o fantasma de Santi traz à tona as Espinhas do Diabo, as “crianças que nunca deveriam ter nascido” por estarem em um período de guerra e as crianças que sofreram com a violência de Jacinto, a projeção do fascismo no microcosmos do orfanato; assim como o Fauno mostra uma rota de fuga para Ofélia, que nada ouve a respeito de seu pai, e que só encontra laços de afeto nas mãos de Mercedes, uma das empregadas de Vidal que secretamente leva comida e medicamentos para os republicanos escondidos nos arredores da casa; e assim como o Homem Anfíbio, um monstro casualmente latino (veio da Amazônia) tal qual Guillermo del Toro, seu criador, que encontra empatia em uma mulher muda, que com a ajuda de seus dois melhores amigos, uma mulher negra e um homem homossexual, consegue resgatá-lo; nesses três personagens vemos a representação de minorias, marginalizadas e, portanto, monstrificadas.

CONCLUSÃO

Ao ser entrevistado por Jimmy Kimmel após receber os prêmios de Melhor Filme e Melhor Direção no Oscar por *A Forma da Água*, Guillermo del Toro revelou que sua primeira atitude para celebrar a conquista foi trocar sua roupa e seus sapatos para outros mais confortáveis. Em

sua *masterclass* em Londres, ele confessou ter sido uma criança muito solitária e esquisitíssima. Em seu discurso ao ganhar o Oscar, del Toro disse que tendo crescido no México, nunca achou que poderia chegar até ali, e que gostaria de dedicar o prêmio a todos que sonham em contar parábolas fantásticas. Resumindo, em uma série de aspectos Guillermo del Toro já demonstrou ter se sentido deslocado, marginalizado, seja por ser mexicano (ainda mais sob o governo de Donald Trump) ou por não se encaixar em padrões com os quais a maioria se identifica (é um homem gordo, esquisito, e cujo trabalho centra-se em gêneros como a fantasia e o horror, historicamente desprezados pela academia e demais instâncias de validação). Em uma série de características é possível enxergar como a ficção de del Toro se relaciona com sua vida pessoal, e torna-se claro que a fascinação do autor pelo fantástico e pelo monstruoso o faz optar por criar mais empatia com as criaturas fantásticas, colocando em evidência o horror realista, presente em conflitos como a Guerra Civil Espanhola, a Guerra Fria, ou mesmo em preconceitos com estrangeiros ou com outras etnias, ajudando a dar voz àqueles que precisam ser ouvidos.

REFERÊNCIAS

COHEN, Jeffrey Jerome (1996). “Monster Culture (Seven Theses).” In: COHEN, Jeffrey Jerome (Ed.) *Monster Theory: Reading Culture*. London, Minneapolis: University of Minnesota Press, p.3-25

A FORMA DA ÁGUA (2017). Direção: Guillermo del Toro. Escrito por Guillermo del Toro e Vanessa Taylor. Produzido por J. Miles Dale e Guillermo del Toro. Atores principais: Sally Hawkins, Michael Shannon, Richard Jenkins, Octavia Spencer, Michael Stuhlbarg, Doug Jones. 20th Century Fox. 1 Blu-ray (123 min.), widescreen, cor.

O LABIRINTO DO FAUNO (2006). Direção: Guillermo del Toro. Escrito por Guillermo del Toro. Produzido por Álvaro Augustín, Alfonso Cuarón, Guillermo del Toro, Bertha Navarro e Frida Torresblanco. Atores principais: Ivana Baquero, Sergi López, Maribel Verdú, Doug Jones, Ariadna Gil. Wild Bunch. 1 DVD (118 min.), widescreen, cor.

A ESPINHA DO DIABO (2001). Direção: Guillermo del Toro. Escrito por Guillermo del Toro, Antonio Trashorras e David Muñoz. Produzido por Agustín Almodóvar, Pedro Almodóvar e Bertha Navarro. Atores principais: Fernando Tielve, Íñigo Garcés, Junio Valverde, Marisa Paredes, Eduardo Noriega, Federico Luppi, Irene Visedo. El Deseo e Tequila Gang. 1 DVD (106 min.), widescreen, cor.

H. P. LOVECRAFT E JOHN CARPENTER: ALIENÍGENAS E MONSTRUOSIDADES

Nathalia Sorgon Scotuzzi

No ano de 1982 o diretor norte-americano John Carpenter lançou o primeiro filme de uma trilogia conhecida como Trilogia do Apocalipse, composta por filmes considerados de cunho lovecraftiano. Isso significa que, comumente, costuma-se acreditar que a grande influência para esses três filmes seja a obra do autor H. P. Lovecraft. Alguns artigos científicos, por exemplo, relacionam este primeiro filme, chamado *O enigma de outro mundo* (*The Thing*), com a novela *Nas montanhas da loucura* (1936), de Lovecraft. Porém, antes de chegarmos a essa associação, é crucial que coloquemos em cena um fato: o filme de Carpenter é, na verdade, uma adaptação muito fiel de uma novela publicada em 1938 chamada *Who Goes There?*, do escritor e editor John F. Campbell.

A novela de H. P. Lovecraft foi escrita em 1931 e publicada pela primeira vez de forma serializada na revista *pulp Astounding Stories*, em 1936. Nesta época, o autor já possuía relativo reconhecimento entre os leitores e correspondentes do universo das revistas *pulp*, entre eles John F. Campbell. Campbell tornou-se editor da *Astounding Stories* em 1937, e no ano seguinte publicou a novela acima mencionada. Apesar de não haver comprovação ou garantia de que Campbell tenha de fato lido o texto de Lovecraft, a influência de uma novela na outra dificilmente

pode ser contestada. Em suma, a narrativa de Lovecraft descreve uma expedição da Miskatonic University (universidade fictícia criada por Lovecraft) rumo à Antártida, com fins de pesquisas acadêmicas em áreas como a biologia, geologia e geografia. Lá, em certo momento da trama, os personagens se deparam com dois diferentes tipos de criaturas alienígenas: o primeiro deles são os *Elder Things*, criaturas meio animais, meio vegetais, inteligentes e que outrora construíram uma civilização naquele continente. Os personagens encontram seus corpos enterrados no gelo e aparentemente mortos. Por meio de autópsias passam a conhecer sua estrutura e funcionamento corporal, chegando a compará-los com o próprio ser humano, quanto à capacidade de racionalidade, técnica e civilização. Em certo momento da trama, descobre-se que, na verdade, essas criaturas estavam apenas em estado de hibernação, e algumas delas voltam à vida. O segundo tipo de figura monstruosa que aparece na novela é um monstro diferente: eles são capazes de imitar a forma, a voz e o comportamento de outras criaturas. Tais monstros, chamados *Shoggoths*, não possuem, originalmente, uma forma precisa, mas são um amontoado de formas e texturas, pois são ‘aglomerados protoplasmáticos multicelulares capazes de moldar os tecidos em toda sorte de órgãos temporários quando sujeitos à sugestão hipnótica – escravos ideais para desempenhar trabalho pesado na comunidade’ (LOVECRAFT, 2011, p.73). Essas criaturas, na trama, não podem ser vencidas – nem ao menos pode haver algum confronto – e o que resta aos personagens que a encontram é a fuga. Diferentemente dos *Elder Things*, que aparentavam ser racionais, *Shoggoths* são bestiais e incompreensíveis, e qualquer tentativa de contato por parte dos personagens que protagonizam a trama seria falha. Assim, ao fim da narração, o que resta a eles é fugir e lidar com as realidades com as quais se depararam, o que trará consequências psicológicas e existencialistas para o resto de sua vida.

A obra de H. P. Lovecraft apresenta diferentes tipos de monstruosidades, e na novela citada anteriormente vemos dois deles. De modo geral, o que se diferencia entre cada um dos monstros da obra de Lovecraft é o tipo de efeito que o autor quer transmitir e o tipo de narrativa que está construindo. Ele trabalha, por exemplo, com alguns monstros já reconhecidos na tradição gótica: o *ghoul*, o humano deformado, o animal bestial. Em suas obras também aparece um tipo de monstro que não possui forma nem definição precisa: são os chamados “inomináveis”, “indescritíveis” “amorfos”. Um exemplo dessas criaturas está no conto “O inominável” (“The unnamable”, 1923). A seu respeito, humano nenhum chega a alguma conclusão. De acordo com uma reunião de relatos acerca do monstro, feito pelo narrador do conto, ele é assim descrito:

Tudo está naquele diário ancestral que encontrei; todos os enigmas silenciados e contos furtivos de coisas com olhos deformados que apareciam nas janelas à noite ou em vales desertos junto aos bosques. Alguma coisa agarrou meu ancestral na estrada em um vale escuro, deixando-o com marcas de chifres no peito e de garras como de macaco nas costas, e quando procuraram pegadas na poeira pisoteada, viram as marcas mistas de cascos bipartidos e patas vagamente antropoides. Certa vez um cavaleiro do serviço postal disse ter visto um velho perseguindo e chamando uma assustadora coisa saltitante e inominável em Meadow Hill, nas horas enluradas pouco antes da manhã, e muitos creram nele (LOVECRAFT, 2013, p.222)

Ao fim do conto, os personagens da trama se deparam com esse monstro, mas isso não permite que o compreendam:

— Por Deus, Manton! O que foi aquilo? Essas feridas... Era daquele jeito?

E eu fiquei atordoado para exultar quando ele sussurrou de volta algo que eu mais ou menos esperava:

— Não, não era daquele jeito de forma alguma. Estava em todo lugar... uma gelatina... um lodo... mas ainda tinha formas, mil formas de horror além de minha compreensão. Havia olhos... e uma deformidade. Era o abismo... o vórtice... a última abominação. Carter, era o *inominável*! (LOVECRAFT, 2013, p.225, grifo do autor)

A criatura com a qual os personagens se deparam não possui forma física compreensível à visão humana, ele é muitas coisas e ao mesmo tempo não é nada. Ele simplesmente não é racionalizável. Esse tipo de estratégia utilizada por Lovecraft contribui para que o medo causado no leitor seja maximizado, uma vez que este acaba por projetar seus próprios medos na criatura, já que existem muitas lacunas que sua criatividade precisa preencher. Assim, criaturas inomináveis dialogam com o subjetivo: o leitor utiliza seu próprio referencial para criar a visão do monstruoso, remetendo diretamente a seus próprios medos. Na Figura 01 vemos uma representação da criatura inominável do conto.

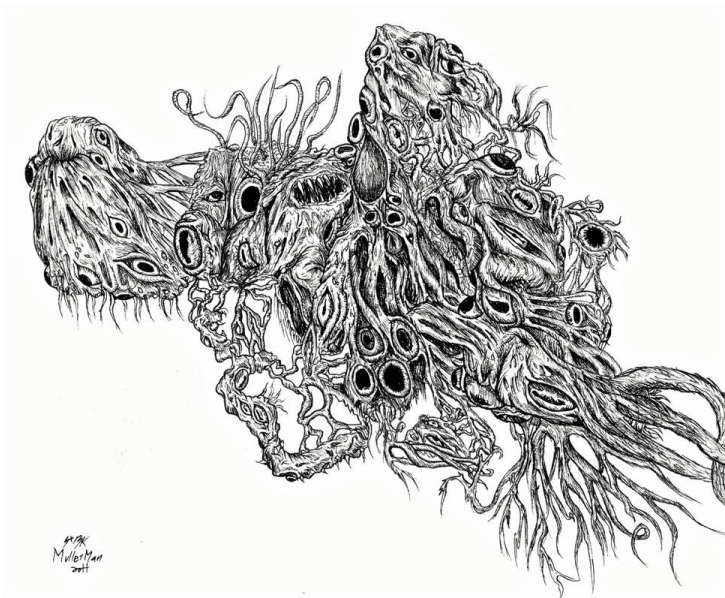


Figura 1: autoria de sbkMulletMan

O *Shoggoth*, mencionado anteriormente, recorre a esse mesmo recurso. *Nas montanhas da loucura* é uma narrativa que mescla o horror com a ficção científica; as descrições e falas dos personagens são construídas com linguagem específica e precisa, como se simulassem um relatório científico. Porém, ao se depararem com o *Shoggoth*, esses personagens, antes tão racionais e céticos, agora não podem mais ter certeza daquilo que seus olhos veem. De acordo com Noël Carroll, ‘na medida em que forem seres multifacetados, localizáveis em um *continuum* espaço-temporal inquebrável com uma única identidade, os consideraremos como figuras de fusão’¹ (CARROLL, 1990, p.44, tradução nossa). Estas criaturas são aglomerados de muitas coisas sem se tornar um só: são multifacetados, e sua imagem completa jamais será identificada. Abaixo, uma representação de um *Shoggoth*.



Figura 2: autoria de Nottsuo

1 “As long as they are composite beings, locatable in an unbroken spatio-temporal continuum with a single identity, we shall count them as fusion figures”.

Em contrapartida a esse monstro amorfo, os *Elder Things*, assim como entidades de outras narrativas de Lovecraft, são construídos de forma a negar sua monstrosidade e a naturalizar sua existência. Eles são descritos de forma precisa e científica, com o intento de que o leitor acredite que são descobertas da natureza, que sempre existiram e fazem parte da ordem natural das coisas, ainda que tivessem permanecido desconhecidas à humanidade por todo esse tempo.

A novela de Campbell em muito se assemelha à de Lovecraft: nela, também vemos uma expedição no continente antártico, onde cientistas e pesquisadores se deparam com algo alienígena. No caso desta obra, encontram um monstro preso no gelo e levam-no até seu acampamento, onde decidem por descongelá-lo. A criatura pode ser vista como uma mescla dos dois monstros presentes na novela de H. P. Lovecraft: ao mesmo tempo em que possui uma forma física descrita precisamente, ela tem a capacidade de tomar a forma de outras criaturas e passar por diferentes tipos de mutação. Ela assim é descrita:

Três olhos vermelhos e os cabelos azuis que pareciam vermes rastejantes; “três olhos loucos e cheios de ódio queimavam como fogo vivo, brilhantes como sangue recém-derramado. Tinha uma face rodeada por um ninho de vermes repulsivos que se contorciam, vermes azuis e volúveis que rastejavam onde deveria crescer cabelo; como uma bola de borracha azul, a Coisa quicava. Um de seus quatro braços tentaculosos chicoteavam como uma cobra em ataque. Seus lábios finos contraíam-se mostrando presas de cobra em um sorriso de ódio, os olhos vermelhos em chamas² (CAMPBELL, 2009, p.30, 34, 116, tradução nossa)

2 “three red eyes, and the blue hair like crawling worms”; three mad, hatefilled eyes blazed up with a living fire, bright as freshspilled blood. from a face ringed with a writhing, loathsome nest of worms, blue, mobile worms that crawled where hair should grow; like a bluerubber ball, a Thing bounced up. One of its four tentaclelike arms looped out like a striking snake. In a sevententacled hand a sixinch pencil of winking, shining metal glinted and swung upward to face them. Its linethin lips twitched back from snakefangs in a grin of hate, red eyes blazing”.

Como vemos, a forma física da criatura é descrita em detalhes e facilmente visualizável pelo leitor.



The Thing

Figura 3: autor desconhecido

Diferentemente de Lovecraft, que nos apresenta um monstro disforme e impreciso com a intenção de causar medo, uma vez que ele é a fonte de terror da narrativa, Campbell entrega uma figura definida e propensa a causar menos medo no leitor, de acordo com sua sensibilidade. Durante a trama, os personagens percebem que a criatura tem a habilidade de tomar a forma de qualquer outra criatura, e percebem, assim, que muitos deles mesmos podem já não ser mais humanos, mas meras cópias alienígenas. O horror, nessa novela, começa a partir desse momento, não

simplesmente porque há um monstro à solta, mas sim porque o monstro pode ser o amigo ao lado. Para Jonatan Söderström, ‘a paranoia e a claustrofobia apresentam uma ameaça igual à do monstro’³ (2016, p. 4, tradução nossa). Assim, a função do monstro em cada uma das obras é bastante diferente; enquanto Lovecraft foca o horror das descobertas dos personagens na insignificância do ser humano, a partir do momento em que compreendem a proporção do poder daquelas criaturas, Campbell foca no sentimento de desconfiança entre os próprios humanos.

A transposição da história de Campbell para o cinema pelas mãos de John Carpenter é bastante fiel. As situações, personagens e tramas são seguidas retratadas com grande semelhança, porém há um elemento que diferente entre novela e filme: o monstro. A figura azul com três olhos vermelhos que é descrita diversas vezes na obra de Campbell não aparece no filme; neste, vemos apenas as metamorfoses sofridas pela criatura durante a trama. Diferentemente da novela, na qual os personagens se deparam com a própria criatura congelada, no filme eles a encontram já transformada, neste caso em um cachorro. É a introdução desse cachorro em seu ambiente que fará com que a trama se desenrole. O momento em que a equipe percebe que aquele animal na verdade é uma criatura monstruosa é durante uma transformação, quando este tenta absorver e transformar-se nos outros cachorros do canil do acampamento. Neste momento, a figura não pode ser compreendida ao todo: ele é um aglomerado de partes que não fazem sentido juntas, tentáculos e gosmas. É dessa mesma forma que a criatura é vista todas as vezes: sempre se transformando, nunca completa, a não ser como cópia de algum ser vivo agora irreconhecível enquanto monstro. Essa escolha de Carpenter não foi ao acaso; em vez de mostrar claramente ao seu público um monstro artificial e limitado, como na obra de Campbell, ele recorreu ao recurso de Lovecraft: ele esconde o monstro e nos entrega uma visão amorfa e inominável sempre incompleta. Por

3 “paranoia and claustrophobia pose a threat equal to the monster”.

mais que olhemos para a imagem que a câmera nos mostra, é muito difícil distinguir suas partes e fazer sentido desse todo aglomerado e disforme. Essa estratégia consegue causar mais espanto e medo no telespectador, já que este vislumbra algo desconhecido, inexplicável e inacabado. Este vislumbre abre brecha para que o telespectador projete seus medos na criatura, e permita a si mesmo assustar-se com determinada porção ou versão da criatura. Ao utilizar essa estratégia, Carpenter pôde otimizar o horror presente na obra de Campbell; isto foi feito a partir de um recurso utilizado recorrentemente por Lovecraft, ou seja, a estratégia de não oferecer informação suficiente para o receptor, para que assim o monstro dialogue com seu subjetivo e se torne mais aterrorizante. A construção do monstro do cinema é uma questão mais complicada do que na literatura, uma vez que nesta temos abertura para interpretar as descrições e moldar a aparência do monstro de acordo com nossa criatividade e referências culturais. Já um monstro “mostrado” no cinema não permite esse molde, e por isso Carpenter evitou assim fazer. O monstro de Carpenter em muito se assemelha ao *Shoggoth* de Lovecraft: ele é um conjunto de partes mutáveis em constante movimento e transformação. Ele assusta pela ausência de sentido e impossibilidade de racionalização, ele é um aglomerado de referências que, juntas, não fazem sentido.



Figura 4



Figura 5

O enigma de outro mundo, assim, é uma produção que converge com a obra de Lovecraft de duas maneiras: em primeiro lugar, a partir do momento em que a própria novela de Campbell reflete diversas características em comum com a obra de Lovecraft, por fim chegando a aparecer no filme de forma que seja difícil negar o caráter lovecraftiano deste; em um segundo momento, a produção evidencia uma escolha estratégica que desvia da influência primária da trama e opta pela tática de Lovecraft de omitir o monstro, deixando para a criatividade do leitor/telespectador a forma definitiva e aterradora deste.

REFERÊNCIAS

- CAMPBELL, J. F. (2009). *Who goes there?*. Estados Unidos: Rocket Ride Books.
- CARROLL, Noël (1990). *The philosophy of horror or Paradoxes of the heart*. London; New York: Routledge.
- LOVECRAFT, H. P. (2011) *Nas montanhas da loucura*. São Paulo: Hedra,.
- _____. (2013). “O forasteiro”. In: _____. *O mundo fantástico de H. P. Lovecraft: Antologia – contos, poesias e ensaios*. Jundiaí, SP: Editora Clock Tower.
- SÖDERSTRÖM, J. (2016). *The Uncanny Thing: Paranoia and Claustrophobia in The Thing and “Who Goes There?”*. Monografia (English III), 9f – Faculty of Arts and Social Sciences, Universidade de Karlstad, Karlstad, Suécia.
- THE THING (1982). Direção: John Carpenter. Estados Unidos: Universal Pictures. 1 DVD (109 min).

ADORÁVEIS MONSTRINHOS - A DEFORMAÇÃO DA INFÂNCIA

Lucas Laurentino de Oliveira

A proposta deste trabalho é contribuir para a investigação e compreensão da estrutura dos filmes de horror, entendendo que estes constituem um gênero com características próprias. Assim, realizamos um recorte na imensa quantidade de obras cinematográficas de horror desde o século XX até os dias de hoje e nos debruçamos sobre o que poderia ser chamado de subgênero, aqui referido como “crianças demoníacas”. Destacamos esta temática por duas razões básicas: a primeira está relacionada à crescente produção de filmes que se encaixam neste subgênero, a partir da década de 1950, o que pode indicar circunstâncias sociais e históricas que a condicionam, revelando como o horror funciona muitas vezes como uma espécie de antena para mudanças na sensibilidade das populações e uma análise dos seus enredos fornece um importante material de pesquisa sociológica, política e histórica; a segunda trata de visualizar mais claramente como opera a estética do horror partindo de uma figura que representaria o seu oposto: a criança.

Tida em nossas sociedades como a referência de pureza, inocência e beatitude, nos filmes de horror a criança funcionaria como a vítima por excelência, aquela cuja morte seria o mais repugnante e assombroso possível. De fato, o primeiro filme de horror que tem crianças como personagens importantes para a narrativa é *M, o vampiro de Dusseldorf* (1931), de Fritz Lang, cujo enredo aborda a perseguição a um assassino de

crianças. Nele, as crianças estão encaixadas na categoria que lhes cabe melhor, a de vítimas indefesas diante de uma ameaça monstruosa. No entanto, por volta da década de 1950, há uma profusão de obras literárias que enfocam a criança não mais como paciente, mas como agente do mal (cf. Renner, 2011) e no cinema podemos dizer que a pioneira é Rhoda Penmark, que teve sua origem no romance de William March e antes de chegar às telonas passou pela Broadway como peça teatral.

Dessa forma, se tomarmos uma figura que as sociedades ocidentais convencionaram identificar com o ideal de pureza e inocência e a colocarmos sob a lentes deformantes do horror, o que obteremos? Muito provavelmente aquilo que aqui chamamos de *crianças demoníacas*. Mas como o horror opera de modo a torná-las assustadoras? Esta é a questão que levantamos neste trabalho. Com o intuito de oferecer não uma resposta, mas um possível caminho selecionamos duas obras representativas tanto pelo seu impacto social e midiático quanto pela qualidade artística e problemas interessantes que levantam.

A CRIANÇA ASSASSINA: RHODA PENMARK

The Bad Seed, ou, segundo a lamentável tradução brasileira da época¹, *A Tara Maldita*, é um filme de 1956, dirigido por Mervyn Leroy, baseado numa peça da Broadway e no romance homônimo de William March, publicado em 1954. Em linhas gerais, conta a história de uma mãe que pouco a pouco enlouquece ao descobrir que sua filha de oito anos, inteligente, educada e bonita, é uma assassina. O impacto causado tanto pela obra literária quanto pela teatral e cinematográfica foi o de apresentar uma criança psicopata. Mais do que isso, uma menina, de classe média, no seio de uma família amorosa e estável.

1 Posteriormente, o filme foi traduzido como “A Semente Maldita” na versão para DVD; em 2016, 62 anos após a primeira publicação, a editora Darkside Books lançou a tradução do livro sob o título de *Menina Má*.

O núcleo familiar é composto pelo pai, Kenneth Penmark, um coronel da força aérea dos EUA que nos primeiros minutos de filme viaja a trabalho, ficando fora de cena durante a maior parte do longa; sua esposa, Christine Penmark, uma dona de casa exemplar e refinada; e sua filha, Rhoda Penmark, oito anos, “muito adiantada para a sua idade”, inteligente, educada ao estilo vitoriano. Essa família vive numa casa alugada por Monica Breedlove, senhora simpática e viúva sem filhos, que possui carinho especial pela pequena Rhoda. O empregado da casa, Leroy, um homem estranho e paranoico, vive sendo repreendido por Monica pelo seu comportamento antissocial e displicente. Além desses, há o pai de Christine, Richard Bravo, um grande escritor de histórias policiais, e os Daigle, Hortense e Henry, pais do jovem Claude, que se afoga misteriosamente durante o piquenique da escola onde Rhoda estuda. A partir desse núcleo composto por poucos personagens, ambientado quase inteiramente no interior e arredor da casa dos Penmark, se dá a dinâmica narrativa do longa.

Vejamos, então, a personagem que move a narrativa, Rhoda Penmark. Duas coisas chamam a atenção imediatamente quando nos deparamos com ela: primeiro, é uma menina irrepreensível. Seu comportamento é louvável, polido, delicado, como uma *boa* menina deveria ser. Segundo, ela é uma psicopata. A articulação entre esses dois aspectos do caráter de Rhoda compõe o dado chocante do filme. Isso porque, a princípio, não há motivo para ela ser assim. Segundo as (pseudo)teorias sociológicas que explicam a maldade de acordo com influências do meio, da raça, das circunstâncias, Rhoda estaria totalmente a salvo desse tipo de risco, pois é oriunda de uma família estruturada, economicamente estável, culta, num bairro de classe média, sem qualquer informação a respeito de violência urbana, frequenta uma escola privada e cara; além disso, Rhoda tem um acentuado talento artístico, já que a sua primeira aparição em cena é tocando “Au Clair de la Lune” ao piano, e traduzindo o título da música

para o pai. Ou seja, desde o início do filme nos é mostrado que *não* é possível haver qualquer influência do meio na psicopatia da menina. O que explicaria, então, os assassinatos por ela cometidos? É-nos fornecida uma possível justificativa, a ser discutida mais adiante.

O que temos de primeiro é o aspecto angelical de Rhoda. Ela é a filha que todos os pais gostariam de ter. Isso se confirma pela maneira excessivamente carinhosa com que ela trata seus pais e a senhora Monica, a polidez na hora de cumprimentar a professora Fern, o seu avô e um convidado da mãe, Reginald Tasker. As primeiras cenas servem quase todas para fornecer ao espectador uma ótima impressão de Rhoda, seu vestido infantil de renda, colorido, a franja e as tranças no cabelo loiro, as sapatilhas, a boneca (curiosamente parecida com ela), o seu sorriso. O reforço desta impressão vem com os sucessivos elogios por parte dos adultos, especialmente a senhora Breedlove, que enxerga em Rhoda uma menina formada por valores tradicionais e, portanto, melhores do que os atuais. Daí, já podemos extrair que, com esta primeira impressão, Rhoda integra sem problemas o rol de crianças que *são admitidas pelos adultos*, isto é, aquelas cujo comportamento é valorizado e estimulado pelos adultos que a cercam. Esta Rhoda não oferece o menor risco ao mundo construído sobre os conceitos estabelecidos pelas gerações anteriores. Ao contrário, ela o confirma e aparece como promessa de continuação deste mundo.

O único personagem destoante é Leroy, o excêntrico jardineiro da casa, cuja primeira aparição é molhando propositalmente os sapatos de Rhoda, numa provocação sem sentido e que rende duras represálias por parte de Monica, a sua patroa. Leroy é, visivelmente, um sujeito subalternizado, tanto que seu lugar no mundo está abaixo de Rhoda: ele dorme no porão sobre uma cama de palha e se auto-qualifica como “mau”. É com ele que a menina terá as piores desavenças, sempre discutindo e brigando e é ele quem a provoca incessantemente, falando-

lhe coisas que “não se deve dizer a uma criança”. A construção de Leroy tem como objetivo torná-lo repugnante, sem o menor atrativo para o público e, no entanto, a sua morte é a mais cruel.

Se a Rhoda criança-perfeita é admirada e louvada pelos adultos, a Rhoda criança-demônio é rechaçada como improvável (cf. Brown, 2013, p.42). Isso porque, a olhos vistos, tanto para Christine quanto para nós, o público, parece impossível que uma criança tão boa, tão bem-educada, seja capaz de causar o mal a qualquer ser vivo. A Rhoda psicopata aparece como inconcebível. Talvez por isso o choque se produza de maneira tão brilhante nas cenas em que ela transita entre esses dois polos, fornecendo-nos, simultaneamente, as faces angelical e monstruosa. É possível articular essas duas faces numa mesma personagem de modo a mantê-la coesa?

O estopim para o desenrolar da história se dá com a morte de Claude Daigle, colega de classe de Rhoda que ganha a medalha de melhor caligrafia, único prêmio que a escola concede aos alunos. A derrota é devastadora para Rhoda, que cria cegamente ser a merecedora da medalha e a primeira cena em que a vemos com sua outra face é no seu acesso de raiva ao se lembrar de ter perdido para Claude. Sua confiança irredutível na vitória é fundamental para incitá-la a perseguir Claude durante todo o piquenique atrás da medalha e, eventualmente, espancá-lo com seus sapatos, levando-o a cair no lago, além de bater nas mãos do garoto a fim de impedi-lo de subir novamente.

Parece-nos que Rhoda é motivada por tudo aquilo que confirma a sua superioridade perante os seus demais “pares”, as outras crianças. A obsessão que ela possui em relação à medalha está menos para um desejo consumista do que para o mérito auto-assumido que ela projeta no objeto em si. A medalha é a forma concreta dos elogios feitos pelos adultos. Para ela, não basta ser elogiada e considerada perfeita, é necessário que haja algo material, visível, capaz de confirmar esse valor atribuído pela mãe,

pelo pai, pelo avô e por Monica. Sem isso, ela é apenas “a menina que perdeu para um colega de classe inferior”.

Ao perceber que Claude não portava a medalha no momento de sua morte, Hortense, a mãe, vai até a casa de Christine, para perguntar a Rhoda se ela sabia de algo. Hortense é, talvez, a personagem mais dramática do filme, ao aparecer completamente bêbada, discursando a todos e a ninguém, alternando o riso mórbido e o choro dilacerante, momentos de fúria com momentos de torpor. Ela sabe que perdeu tudo com a morte do filho. E é por isso que precisa da medalha. Para ela, o objeto adquire um valor de fetiche, substituindo, ao menos em parte, a presença de Claude, além de ser o comprovante das capacidades do filho. Diferentemente de Rhoda e sua família, os Daigle são de classe baixa, o que nos faz supor que a manutenção de Claude no colégio devia ser custosa e motivo de orgulho para os pais. Hortense é cabeleireira e não sabemos a profissão de Henry. No entanto, a diferença de classe é explicitada através do discurso da mulher que, bêbada, pode falar a verdade sem acanhamento. Todo o seu discurso é marcado pela distância entre o mundo de Christine e o seu próprio, entre os bens e luxos daquela e a sua miséria. Porém, o orgulho de Hortense e a sua latente consciência de classe a impede de se humilhar perante seus “superiores” a tal ponto que ela não aceita ser expulsa da casa dos Penmark, mas decide ir embora por si mesma.

Se a medalha é um objeto ambíguo, motor que põe a narrativa em movimento, sendo, com Rhoda, indispensável para a sua afirmação enquanto criança-exemplar, e com Hortense o último vestígio da presença do filho, outro objeto se torna alvo de disputas na segunda metade do filme: os sapatos de Rhoda. Enquanto a medalha era a prova material da perfeição da menina, os sapatos são a prova do seu lado monstruoso. É por isso que a primeira deve ser mantida e guardada na “caixa de tesouros”, mas os segundos precisam ser jogados no incinerador. Eles contêm o sangue da vítima, o resquício irreversível do crime perpetrado.

Nesse ponto o comportamento de Christine é bastante dúbio. A leitura mais superficial creditaria ao estado psicológico perturbado da mãe diante dos fatos assombrosos a sua aquiescência em relação à atitude de Rhoda de apagar a prova do crime. No entanto, não seria um exagero assombroso ver no assassinato da filha apenas um *erro* infantil, como se a menina não tivesse plena consciência do que fizera? Expandindo tal raciocínio a nível social, não é recorrente o uso de um vocabulário atenuante em relação a crimes violentos cometidos por certos grupos privilegiados? Nesse caso, é possível que Christine soubesse que, devido à sua posição social, o assassinato cometido pela filha não seria investigado, desde que não houvesse mais provas, numa espécie de materialização do ditado “o que os olhos não veem o coração não sente”. A seu ver, Rhoda ainda era filha ideal, a menina dos olhos, ela só havia cometido um deslize.

A morte de Leroy ocorre precisamente por ele descobrir os tais sapatos. Não concretamente, mas apenas por suposição, o que, para Rhoda, é suficiente para condená-lo. Segundo o raciocínio da menina, a culpa de Leroy é anterior ao crime e, portanto, as provas são desnecessárias, a convicção basta. O modo como ela lida com as mortes é análogo ao raciocínio que atribuiríamos a um torturador: ele (a vítima) que *me obrigou* a fazer tal coisa. Como ela diz, se Claude tivesse entregado a medalha, ele não teria se afogado; se Leroy não tivesse procurado saber demais, ele não teria sido queimado vivo. O assassinado criou as próprias condições para a sua morte. Rhoda sabe disso como ninguém, e seu propósito é convencer a mãe, que ela ainda vê como superior, a adotar também esse modo de pensar.

Daí podemos refletir sobre o comportamento excessivamente racional da menina. O que costuma ser dito a respeito dos psicopatas é a ausência de empatia para com os sentimentos alheios, a incompreensão das emoções de afeto, o pensamento calculado a fim de atingir certos objetivos, não importa por quais meios. Rhoda parece se encaixar em todas essas descrições. Seu

porte, de início gracioso, aos poucos se mostra mecânico e planejado. Vemos isso ao compararmos o primeiro cumprimento educado que ela faz, que lhe garante elogios por parte de Monica, com o segundo, quando a mãe já sabe das mortes e se impacienta com os gestos da filha, pois vê neles o componente artificial. Rhoda só tem em mente os próprios objetivos. Isso fica claro quando sabemos que ela empurrou uma senhora idosa da escada só porque esta tinha-lhe dito que, quando morresse, a menina poderia ficar com um dos seus objetos. A função dessa morte na dinâmica da narrativa seria a de explicitar o processo de raciocínio de Rhoda, que não vê diferença entre vida e morte, desde que alcance o que almeja. Seguindo a proposta de “performatividade de gênero”, de Judith Butler, Brown afirma que

embora Rhoda seja incapaz de ter empatia com as emoções alheias, ela geralmente compreende a conduta social convencionalmente admitida em relação às boas maneiras em público e à boa aparência. (...) Rhoda usa, então, a sua qualidade de menina para executar um papel que lhe garante amor e consentimento. (p.43)²

O comportamento artificial de Rhoda, desse modo, adquire uma implicação crucial, em termos artísticos e estruturais. Em certo momento, ela é comparada a uma atriz de Hollywood pelas suas maneiras polidas. Com o passar do filme, assistimos às atitudes exageradas da menina, seu choro quase gritado, seus acessos de fúria, suas palavras doces e melosas e a sensação de que tudo é falso aumenta consideravelmente. É como se ela nunca parasse de atuar. Tudo a que temos acesso é a essa atuação. Não há uma “verdadeira” Rhoda.

Num contexto de *American way of life*, como nos é mostrado quase à exaustão, seja pela decoração da casa, sejam pelos diálogos, pelas vestimentas, pelos assuntos discutidos, o fundo ideológico, poderíamos

2 “Although Rhoda cannot emotionally empathize with others, she generally comprehends conventional social conduct regarding superficial politeness in public conduct and appearance. Rhoda thus uses girlhood to perform a role that guarantees love and approval.”

dizer, é o das possibilidades num mundo capitalista, em oposição à ditadura comunista, em que todos são iguais. Nesse mundo, a distinção pelo mérito, partindo-se do pressuposto meritocrático, é o mais alto valor a ser buscado pelos indivíduos. Os melhores são agraciados com o prêmio que lhes confirma a superioridade ante os demais. No entanto, pode-se dizer que todos temos chances iguais e, com trabalho duro, alcançaremos o sucesso, mas não se pode acreditar *verdadeiramente* nisso. Rhoda, nesse sentido, é a exposição obscena da hipocrisia contida nessa crença. Ela *sabe* que Claude não merecia o prêmio, pelo simples fato de que quem merecia era ela, unicamente. Daí a monomania em relação à medalha. A questão é que Rhoda assimilou inteiramente a ideologia capitalista de hipercompetitividade. Assim, ela é assustadora porque revela, sem qualquer eufemismo, qual é, de fato, o produto possível de uma educação baseada apenas na competição individualista: assassinos sem escrúpulos. Como Hannah Arendt afirma em seu *A Condição Humana*, publicado em 1958, dois anos após o lançamento de *A Tara Maldita*,

Somos, talvez, a primeira geração a adquirir plena consciência das consequências fatais de um modo de pensar que nos força a admitir que todos os meios, desde que sejam eficazes, são permissíveis e justificados quando se pretende alcançar alguma coisa que se definiu como um fim. (ARENDR, 2004, p.241)

Sua qualidade de criança-demônio reside em sua incorporação ideológica que expõe à mãe, representante da geração passada, como o sistema não hesita em apagar o passado no intuito de perpetuar seu processo de espoliação. É desse jeito que Christine não vê outra alternativa senão numa dupla morte, no infanticídio e no suicídio.

Assim, a explicação fornecida pelo filme, de que Rhoda é uma psicopata por uma questão genética relacionada à sua avó, parece mais uma “cortina de fumaça” que oculta o postulado mais grave: a educação hegemônica

num sistema que se estrutura pela competitividade individual e irrestrita só pode gerar psicopatas. Tal crítica, que possivelmente foi entrevista nas apresentações da peça, pode ter sido a razão pela qual o final do filme foi completamente deformado, de modo a “pôr as coisas em seus devidos lugares”. O recurso ao *deus ex machina* que inexplicavelmente faz Christine sobreviver a um tiro na cabeça e mata Rhoda com um raio, destruindo toda a construção simbólica que foi elaborada ao longo do filme parece ter sido uma medida que suavizasse o potencial crítico da história. Além disso, a cena pós-crédito de uma Christine sorridente dando palmadas em uma Rhoda brincalhona com o intuito de “aliviar os espectadores” da tensão criada pelo enredo parece mostrar que três assassinatos não merecem mais do que umas “boas e velhas” palmadas e assim tudo volta ao normal, pode-se sair do cinema com a sensação de que nada foi realmente ameaçado.

A CRIANÇA ANTICRISTO: DAMIEN THORN

A Profecia (The Omen) é um filme de 1976, dirigido por Richard Donner e baseado no romance homônimo de David Seltzer, que narra a história do nascimento do Anticristo e conseqüentemente a chegada do apocalipse. Podemos dizer que boa parte do seu sucesso se deve à popularidade que *O Exorcista* angariou três anos antes e que abriu caminhos para produções desse gênero, mas dificilmente poderíamos dizer que um é cópia do outro, visto possuírem estéticas bastante distintas. Em *A Profecia* não estamos falando propriamente de uma criança que é tão cruel que se compara a um demônio ou a uma criança que é possuída pelo Diabo, mas de *um ser inumano que assume a aparência de criança*. Isto porque, como veremos, o grande problema proposto pelo longa é convencer de que a criança que nos é apresentada *não* é uma criança, mas um monstro. Dado isso, vejamos os pontos principais do enredo.

A trama se centra a partir da perspectiva de Robert Thorn que, ao descobrir que seu filho nasceu morto e temendo a reação de sua esposa, Katherine Thorn, aceita cuidar de um recém-nascido cuja mãe morreu durante o parto como se fosse o seu próprio filho. Esta criança nascera no dia 6 de junho, às 6 horas da manhã e se chamará Damien Thorn. Poucos anos mais tarde, Robert se torna o embaixador dos EUA na Inglaterra e a família se muda para Londres. Até então os três vivem um verdadeiro idílio, incluindo uma cena de *locus amoenus*, na qual a família passeia pelo campo, à beira de um rio, num dia claro e agradável. Até mesmo o que seria motivo de preocupação neste momento, a hora em que o menino desaparece das vistas dos pais, desenrola numa situação engraçada e quase ridícula.

Entretanto, as coisas começam a se mostrar sinistras no aniversário de cinco anos de Damien, quando a sua babá misteriosamente “oferece” a ele como presente a própria vida e se suicida enforcada na parte externa da casa, sendo visível a todos os convidados. Nesta sequência nos são apresentadas mais duas figuras de importância para a continuidade do filme: um cão rotweiler, que, como se vê mais adiante, será o guarda-costas infernal do menino e o fotógrafo Keith Jennings, que acompanhará de perto os passos dados por Robert na sua carreira de embaixador.

Quando todos os personagens são finalmente apresentados é que o enredo avança de maneira dramática. Isso porque os eventos começam a se suceder de tal forma que há uma estranha sensação de desencaixe, como se houvesse peças faltando, aquelas capazes de conferir um sentido pleno à narrativa. Poderíamos atribuir essa sensação às transições algo violentas entre as cenas, que passam de locais e situações corriqueiros para acontecimentos misteriosos e sombrios. Assim, um dia comum na vida da família, em que os três iriam à igreja, se torna um pesadelo quando Damien tem uma crise no meio do caminho chegando ao ponto de atacar a mãe, porque a mera visão da igreja desperta nele um sentimento de repulsa incontrolável. O cotidiano

do trabalho de Robert é interrompido pelas estranhas aparições do padre Brennan, um fanático que tenta alertar o embaixador do perigo que corre mas não consegue se mostrar confiável (aliás, é pela boca dele que obteremos as principais informações acerca da natureza demoníaca de Damien). A suspeita senhorita Baylock aparece para substituir a babá antiga sem sequer ser solicitada pelo casal e passa a tomar decisões arbitrárias a respeito de Damien, inclusive contrariando a vontade dos pais. As revelações fotográficas de Jennings que aos poucos vão se mostrando premonitórias, indicando inclusive a forma da morte das pessoas fotografadas. Sem contar o poema recitado continuamente por Brennan, que para a tradução em português é a razão do título *A Profecia*. Todos esses acontecimentos estranhos e aparentemente sem propósito contribuem para uma crescente sensação de inquietação. É como se um agouro pouco a pouco tomasse conta da narrativa e anunciasse o seu desfecho sombrio.

Tal sensação insinuante condiz perfeitamente com a proposta do filme, que trata da ascensão do Anticristo e o fim dos tempos. No entanto, o que de fato é este evento? Sabemos que ele é anunciado no *Novo Testamento*, com algumas passagens que indicam isso no livro do *Apocalipse*, com o falso profeta, a besta, o dragão, e sabemos que a literatura por vezes se voltou a este tema procurando elaborá-lo. No entanto, para a tradição teológica de base cristã, principalmente católica, esta figura que ascende para se opor ao Cristo não é de ordem demoníaca, mas humana. O Anticristo surge justamente como a sobreposição do homem à Deus, na negação deste e no postulado de que o homem sem a crença em Deus *se torna* um deus. Se voltarmos mais no tempo, para o período das guerras religiosas europeias e em que as demonologias estavam em alta, a própria noção de um filho “biológico” do diabo era impensável. É o que afirma Muchembled (2003) na seguinte passagem: “Seja como for, há três, quatro séculos, eram totalmente inimagináveis as histórias de filhos e filhas do Diabo que lemos e vemos hoje em livros e filmes.” (2003, p.114)

À diferença dos monstros, admitidos como possíveis para a demonstração do poder divino diante de uma transgressão humana, os “filhos do diabo” sequer eram concebíveis, dado o fato da esterilidade demoníaca. Dessa forma, como então se deu a conexão entre o Anticristo e o filho do Diabo em *A Profecia*?

Apesar de tal questão merecer investigações mais exaustivas, acredito que o principal motivador para esta associação é o livro de Ira Levin, *O bebê de Rosemary*³ (1967), cujo sucesso acompanhado do êxito de sua adaptação para o cinema marcou o fim da década de 1960 ao mesmo tempo em que anunciava uma nova estética do horror. No livro/filme, como se sabe, a personagem Rosemary Woodhouse e seu marido Guy se mudam para um famoso prédio residencial e lá eles entram em contato com um grupo de vizinhos enxeridos e algo cômicos que se revelam, posteriormente, participantes de uma seita de adoradores do Diabo e que veem na jovem Rosemary a oportunidade perfeita de dar à luz o filho do Diabo, que reinará sobre a Terra. Guy, que é um ator em ascensão, vê no acordo com os tais vizinhos uma oportunidade de crescer em sua carreira e aceita integrar o culto, o que leva Rosemary a ser forçada a participar de um ritual no qual ela é violentada pelo Diabo e, a partir daí, engravida deste. No entanto, tanto o romance quanto o filme terminam logo após o nascimento da criança e fica no ar a incerteza acerca da natureza demoníaca do bebê. Seria ele, de fato, um filho do Diabo ou seriam os vizinhos uns lunáticos que acreditam nesse tipo de superstição em pleno século XX?

Oito anos após a adaptação cinematográfica feita por Roman Polanski vem à luz *A Profecia*, que não deixa dúvidas a respeito da natureza sobrenatural de Damien. Se voltarmos à nossa questão posta anteriormente, como a relação entre o Anticristo e um filho do Diabo foi

3 Aparentemente, é também esta obra a primeira a associar ou dar popularidade à imagem da cruz invertida como um símbolo do Anticristo. Até então, entre os meios religiosos católicos, a cruz invertida é o símbolo do apóstolo Pedro, que assim foi crucificado por não aceitar morrer da mesma maneira que Jesus.

feita, temos uma possível resposta a partir da ascendência do menino. Isto porque ele *não* é filho de mãe humana. A verdadeira “mãe” de Damien é uma chacal, animal cuja simbologia está associada à morte e à noite, neste caso sendo também associada ao demoníaco. Dessa maneira, Damien é uma aberração. Ele é oriundo de um local absolutamente inacessível, tanto que o útero que o gerou nem mesmo é humano, mas é precisamente por ser adotado por pais humanos que ele se torna uma ameaça.

Isto nos leva a propor a seguinte questão: será que Damien pode ser chamado de humano? Ou melhor, em que medida a ameaça oferecida pelo menino se encontra no fato de que há um componente inumano subjacente à superfície humana?

Em seu prefácio ao livro *O Inumano: considerações sobre o Tempo*, Lyotard nos apresenta a seguinte questão

Se os humanos nascessem humanos tal como os gatos nascem gatos (com poucas horas de diferença), não seria possível – e nem sequer digo desejável, o que torna a questão diferente – educá-los. Que devamos educar as crianças é uma circunstância resultante apenas do facto de elas não serem todas pura e simplesmente conduzidas pela natureza, de não estarem programadas. (1997, p.11)

Que o leva a postular a pergunta: “Que poderemos chamar de humano no homem?” (LYOTARD, 1997, p.11). Nesse sentido, o que parece estar sendo sugerido é que, a princípio, não há um componente intrínseco que ateste a humanidade na criança e por isso ela precisa passar por um processo de educação que a humanize, no próprio sentido de ir se conformando aos adultos que a rodeiam. Assim, é possível supor que a criança, em certo sentido, é inumana. Por outro lado, como aponta o autor, poderíamos pensar como próprio da condição de ser-se humano essa espécie de “miséria inicial”, essa falta que a conduzirá pelo processo formativo.

Dessa maneira, pode-se pensar que há um problema inicial que seria identificar até que ponto somos capazes de determinar a humanidade da criança: carregaria ela alguma espécie de essência que, em si mesma, atesta a qualidade de ser humano ou seria essa qualidade algo inteiramente externo que, por meio de uma educação em alguma medida inumana, é introduzida nesse ser-criança a fim de formá-la como um sujeito humano dotado de saber? Seja como for, parece que estamos diante de uma interrogação que diz respeito à diferença entre o ser-criança e o ser-adulto, este como detentor do título de humano e da responsabilidade de elevar aquela à mesma categoria. De algum modo, poderíamos sugerir que a criança demoníaca dos filmes de horror apresenta esta interrogação sob as mais diversas formas.

No caso específico de Damien, estamos diante de um ser inumano a partir do momento que a sua própria natureza é aberrante. No entanto, e aí reside o drama pelo qual passam Katherine e Robert, tudo o que nos é mostrado de Damien é a sua face humana. É apenas uma criança como todas as outras, que pode estar cercada de eventos extraordinários, mas não ter uma relação necessária com eles. Seria, então, a face de Damien um mero semblante que oculta a sua verdadeira natureza? Como ter certeza? Esta é a hesitação de Robert quando se dispõe a matar o menino. Como saber que se está matando o filho do Diabo e não um simples garoto? Bugenhagen, aquele que dá as instruções de como o ritual deve ser levado a cabo, alerta que a criança deve possuir a marca da Besta, o número 666, que Robert encontra sob o cabelo. Mas ainda assim, seria isso suficiente? A única maneira que Robert teria de resolver o impasse é abrir mão da racionalidade e abraamicamente entregar-se à fé, como o padre Brennan o havia aconselhado, e assassinar o filho. O intertexto com o sacrifício de Isaac parece claro neste momento. Damien é para Robert como Isaac para Abraão, um filho prometido. No entanto, as posições de ambos são inversas: enquanto Isaac era inocente e sua morte aparece

como exigência de um Deus implacável, Damien é culpado pela morte da própria mãe e merece ter o destino fatal. A origem divina de Isaac como milagre é o oposto da origem demoníaca de Damien⁴.

Assim, o problema que Damien nos coloca é o da sua qualidade enquanto humano. Até porque, poderíamos sugerir, se houvesse nele um componente humano, seria possível educá-lo de modo que ele se opusesse à missão de exterminar a humanidade. Haveria para ele o livre-arbítrio de se negar às ordens do seu pai infernal e viver tão somente como um sujeito humano, dotado de habilidades sobrenaturais. Mas no filme essa possibilidade sequer é aventada. A morte é a única saída possível, porque *está profetizado*.

A profecia, um poema recitado por Brennan a Robert e que esse decora involuntariamente, diz o seguinte: “Quando os judeus a Sião retornarem, um cometa o céu preencher e o Sacro Império Romano ascender; então você e eu vamos morrer. Do mar eterno ele surge, criando exércitos por todo lado, opondo o homem contra seu irmão, até que ambos não mais existam.” (Tradução minha.)⁵ É tarefa de Robert e do fotógrafo Jennings decifrar o conteúdo deste poema, encontrando as referências que os levarão a perceber que o fim dos tempos se aproxima.

É por isso que *A Profecia* inverte o senso comum acerca das crianças como futuro da humanidade. Damien não é a criança prometida que salvará o mundo, mas o seu contrário. Sua qualidade demoníaca é de que, mais do que simples filho de Satã, ele se oferece como uma ameaça ao mundo do jeito que conhecemos. Neste sentido, a própria noção de *Satan*

4 Nesse caso, poderíamos inclusive sugerir que Damien não é propriamente um Anticristo, como aquele que se opõe à verdade de Cristo, mas uma espécie de “AntiDeus”, que se coloca contra Javé ao opor-se à sua ordem expressa a Abraão. Damien é o filho que se recusa a ser imolado em nome de um Deus obscuro e, por isso, mata o pai. No filme, a morte de Robert não vem pelas mãos do garoto mas é diretamente ligada a ele.

5 “When the Jews return to Zion and a comet fills the sky, and the Holy Roman Empire rises; then you and I must die. From the eternal sea he rises, creating armies on either shore, turning man against his brother, ‘til man exists no more.”

como “o acusador”, como aparece no livro de Jó e de Diabo como *diabolos*, “o adversário”, aparece justificada na figura de Damien, cujo nome sugere a palavra *demon*, tanto em sua acepção cristã como correspondente de diabo quanto em sua acepção grega de *daemon*, um intermediário entre deuses e homens. A qualidade ambígua do menino, filho de uma chacal, mas com forma humana, já indica este caráter intermediário. E só ambigualmente os sinais de sua natureza podem ser registrados, ou seja, não podendo o olho humano ser capaz de distinguir o componente destrutivo na existência de Damien, apenas a lente da câmera consegue captar os efeitos de sua influência.

Susan Sontag, em “Na caverna de Platão”, ensaio presente no seu livro *Sobre fotografia* (2004), afirma que

Ao nos ensinar um novo código visual, as fotos modificam e ampliam nossas ideias sobre o que vale a pena olhar e sobre o que temos o direito de observar. Constituem uma gramática e, mais importante ainda, uma ética do ver. Por fim, o resultado mais extraordinário da atividade fotográfica é nos dar a sensação de que podemos reter o mundo inteiro em nossa cabeça - como uma antologia de imagens. (2004, p.13)

Em *A Profecia*, temos um personagem importante que é fotógrafo, Keith Jennings. Apesar de ele tirar diversas fotos em vários momentos do longa, há três que são bastante significativas: uma da babá com Damien, uma do padre Brennan e uma dele próprio, no espelho. O que posteriormente vamos descobrir, através da sua investigação, é que todas elas, quando reveladas, apresentam traços que não estavam presentes no momento em que foram tiradas e, curiosamente, todas indicam o modo como a pessoa em questão morreu. É isso o que ele conta a Robert quando o procura. E o principal motivo desta procura é que, caso esteja certo, o próximo a morrer será ele mesmo, decapitado. Assim, ele se une a Robert para investigar as origens de Damien e o que fazer para destruí-lo.

No caso de *A Profecia* podemos investigar o estatuto da imagem como reveladora, sendo ela própria profética e capaz de perceber aquilo que os humanos não conseguem. A primeira questão é: de fato, as três pessoas fotografadas morrem da maneira como as fotos sugerem. No entanto, Jennings só passa a suspeitar de alguma coisa depois da morte de Brennan, ou seja, até aquele momento a câmera havia registrado uma coisa que era invisível aos olhos do fotógrafo, porque ele não estava procurando. É como se a câmera tivesse visto mais do que o olho por trás dela.

Há uma disputa entre o que é visto e o que não é visto. A mera existência das imagens não garante a realidade daquilo que registram, mas são necessários olhos capazes de interpretar essas imagens, como reparar no que está ali, mas (ainda) permanece invisível. No caso das fotos de Jennings, foi necessário admitir a natureza demoníaca de Damien para que a ligação entre os riscos nas imagens e as mortes pudesse ser vista.

Dessa maneira, é necessário educar a visão para desvelar o que há por trás das meras imagens. Se esse procedimento é adequado às fotos de Jennings, pois foi assim que tanto ele quanto Robert descobriram o segredo de Damien, não seria também adequado ao próprio menino? Visto ser uma criatura demoníaca com rosto de criança, seria necessário enxergar através do semblante infantil para se ter a coragem de matá-lo. E no filme a cena desse “abrir os olhos” é justamente quando Robert corta os cabelos de Damien e vê o número 666. O que se manteve escondido até o momento finalmente vem à tona, a prova irrefutável da inumanidade do menino. Damien, desse modo, é em si mesmo uma imagem que precisa ser interpretada. E Robert é aquele com essa tarefa. Ele é quem precisa decifrar o poema, as fotos, o filho. E é por sua falta de interpretação que Katherine, Brennan, Jennings morrem. Quando ele finalmente chega ao ponto da descoberta, já é tarde demais.

Damien, filho de uma chagal, criatura simbolicamente associada à morte por seu comportamento necrófago, é aquele que leva a morte

para onde vai. O próprio mundo está condenado. No entanto, seria isso algo necessariamente ruim? Quer dizer, em que sentido poderíamos interpretar essa profecia? Seria possível entender nesse anúncio de apocalipse a morte de um mundo em ruínas?

Se lermos o filme a partir de um viés sociológico, com vistas às instituições ocidentais veremos que as principais aparecem em declínio: a família, a religião, a política. Ambos os pais (e seus supletivos, as babás) são mortos; o padre Spilletto, aquele quem entrega o bebê Damien a Robert, era um satanista que se encontra em estado catatônico; o padre Brennan não consegue evitar a sua morte, ironicamente no terreno de uma igreja; Robert era embaixador dos EUA na Inglaterra, um político de grande eminência, amigo do presidente; indiretamente a sua morte é também o fim de uma certa noção de política e de lei. Ao final do filme, Damien é adotado pelo presidente dos EUA, indicando que sua proximidade com o poder será ainda maior. Tudo isso parece indicar que a verdadeira ameaça de Damien não é apenas de ordem religiosa, mas o anúncio de uma geração nova, um mundo novo que suplantará o velho, uma revolução.

CONCLUSÃO

O que procuramos evidenciar neste artigo foi a posição ambivalente e desestabilizadora da personagem infantil nos filmes de horror nos quais ela representa a força maligna. Borrando a distinção quase rígida entre monstros e vítimas, característica geral das obras desse gênero, a criança monstruosa ou, como aqui denominamos, a *criança demoníaca* aparece como uma ameaça ao mundo erigido e mantido pelos adultos, indicando que há um componente de desconhecido no período da infância que, levado ao extremo, é fonte de horror. Assim, se lembrarmos a conhecida afirmação de H. P. Lovecraft de que “a emoção mais antiga e mais forte da humanidade é o medo, e o tipo de medo mais antigo e mais poderoso

é o medo do desconhecido” (LOVECRAFT, 2007, p.13), o medo provocado pelas crianças demoníacas parte desse componente desconhecido e inacessível que todas elas carregam, oferecendo crueldade onde imaginaríamos fragilidade.

Se o horror inverte a lógica do senso comum em relação às crianças, em *The Bad Seed* essa inversão se opera quanto à alegação de que a infância é o período da inocência e, portanto, do desconhecimento. Rhoda nos aparece como uma criança “adultizada”, o que significa inseri-la, no sistema de categorias em que ao adulto é permitida a crueldade, a cobiça e o assassinio. No entanto, a sua atitude borra essa divisão tão bem estabelecida e nos coloca em choque, fazendo com que nos interroguemos novamente acerca da origem do mal, se é aprendido ou inato e etc. Além disso, o fato de ela agir como uma atriz, o caráter artificial de suas ações, nos põe a questão: *quem* é a verdadeira Rhoda? Existe uma? A possibilidade negativa, sugerindo que há um vazio onde deveria haver uma essência naturalmente boa, já que, em termos rousseauianos, as crianças estão mais próximas do homem natural e este é essencialmente bom (=não corrompido) (cf. BOTO, 2010, p.209), é qualquer coisa de assombrosa. Talvez não exista algo como essência boa ou má, apenas a possibilidade de um vazio sentimental, uma não-alma que se insinua apenas nas suas ações monstruosas (porque deformadas e deformantes da nossa realidade construída convencionalmente), mas permanece inacessível a quem tentar sondá-la.

Por sua vez, o horror que Damien apresenta é justamente o da sua origem inumana, o componente inumano que existe subjacente ao rosto de criança. Dessa maneira, e de um modo geral, Damien enquanto criança demoníaca poderia sugerir que *toda* criança, em alguma medida, é inumana e, longe do bom selvagem rousseauiano, oferece um risco aos adultos, ao seu mundo estabelecido, porque inevitavelmente são elas que herdarão o mundo. Assim, poderíamos dizer que a criança demoníaca é

uma espécie de “retorno do reprimido” às avessas, porque este reprimido não vem do passado, mas do futuro. E ela diabolicamente acusa esse sujeito adulto dono da razão de não ter deixado mais do que ruínas para as próximas gerações, de ter falhado.

REFERÊNCIAS

ARENDDT, Hannah (2007). *A Condição Humana*. Roberto Raposo (Trad.). Rio de Janeiro: Forense Universitária.

BOTO, Carlota (2010). “A invenção do ‘Emílio’ como opção metodológica da escrita de Rousseau”. *Educação e Pesquisa* (USP. Impresso), 36, 207-225, jan./abr.

BROWN, Paris W. (2013). “Power trip: consumerism, difference, and atomic fears”. In: _____. *Children of the night: Cultural contexts and the politics of childhood in ‘dark’ fiction and cinema*. San Diego State University: p.40-59 [dissertação de mestrado]

LOVECRAFT, H. P. (2007). *O horror sobrenatural em literatura*. São Paulo: Iluminuras.

LYOTARD, Jean François (1997). *O Inumano: considerações sobre o tempo*. 2.ed. Lisboa: Editorial Estampa.

MUCHEMBLED, Robert (2003). *Uma História do diabo: séculos XII-XX*. Trad. Augusto Joaquim. Lisboa: Terramar.

RENNER, Karen J. (2011) “Evil Children in Film and Literature: Notes Toward a Genealogy.” *Lit: Literature Interpretation Theory* 22(2), 79-95.

SONTAG, Susan (2004). “Na Caverna de Platão”. In: *Sobre fotografia*. Rubens Figueiredo (Trad.). São Paulo: Cia das Letras, p. 13-35.

IT'S WITCH, BITCH: AS BRUXAS DE AMERICAN HORROR STORY, OS ESTEREÓTIPOS E SUAS PERVERSÕES

Fernanda da Rosa Sanchez Schmitt

INTRODUÇÃO

Bruxas são parte da história humana e habitam o imaginário coletivo, ou seja, todos temos em mente algum tipo de imagem com a qual as caracterizamos, o que faz nas nossas mentes uma bruxa ser o que ela é. Através da história elas já foram símbolo de medo, estranheza e maldade, mas também já foram curandeiras benevolentes e fadas madrinhas.

Ser uma bruxa nos tempos atuais tem uma conotação bastante diferente do que era ser uma bruxa durante a era medieval. Hoje temos figuras como a de Hermione em *Harry Potter* ou até mesmo os recentes filmes sobre Malévola, bruxa da história *Bela Adormecida* da Disney, que trouxeram luz e redenção à personagem que antes era a vilã do filme. Mas o que mudou? Por que a imagem de algo que era antes considerado monstruoso passou por tantas alterações que tornaram a imagem da bruxa algo tão plural?

O presente trabalho tem a intenção de discutir estas perguntas através dos diferentes estereótipos de bruxa que algumas personagens da série representam na terceira temporada da série *American Horror Story*. Através da exploração da imagem da bruxa também será possível pontuar

e analisar a forma como o papel da mulher se modificou na sociedade e sua correlação com as características que atribuímos às bruxas. Asma (2009, p.107, tradução minha) explica que “da Inquisição no fim da Idade Média aos julgamentos da Nova Inglaterra nos anos de 1690, bruxas eram, primordialmente, monstros da imaginação. E mais do que a imaginação, elas se transformam em peças em uma nova burocracia legal.”

Blécourt (2000, p.291), por outro lado, aponta que ser uma bruxa era o oposto de ser uma mulher durante a época da inquisição. As mulheres que eram acusadas de bruxaria eram aquelas que, de alguma forma, não se conformavam ao papel que era esperado das mulheres da época. Ele afirma que

em aspectos econômicos e sociais, mulheres que conduziam negócios independentes ou tinham suas próprias terras eram mais vulneráveis e também aquelas que se mudavam para novas comunidades. (BLÉCOURT, 2000, p.304 – tradução minha)

É possível entender por essa fala que mulheres independentes e sozinhas, que não possuíam apoio familiar e da comunidade, tinham mais chances de serem acusadas de bruxaria do que outras. Entretanto, isso nos faz questionar o quanto as acusações que levaram milhares de mulheres à fogueira eram realmente baseadas em bruxaria.

Outro aspecto que nos faz questionar os verdadeiros motivos que levaram à inquisição é o fato de o autor mencionar que quanto mais brandas as punições de determinado lugar, menos fatores supernaturais eram atribuídos às mulheres que eram acusadas de bruxaria. Enquanto em lugares caracterizados por tortura extrema, como foram os casos de Nova Inglaterra nos Estados Unidos e da própria Inglaterra, bruxas eram acusadas de serem capazes de se teleportar para outros lugares, voar e fazer pactos com o demônio. O autor questiona se é possível estabelecer uma relação entre a caça às bruxas e a subserviência e subordinação que

era, e de algumas formas ainda são, características da mulher europeia e americana.

O que transformou uma mulher de bruxa em potencial para bruxa de fato, no estereotípico oposto de uma boa esposa? Como essa oposição não implicava apenas esposas, mas irremediavelmente, mulheres anômalas, a pergunta deveria ser dita da seguinte forma: Como e quando uma mulher era transformada no seu contraste, em uma não-mulher? (BLÉCOURT, 2000, p.291 – tradução minha)

Do século XII ao século XVII, as mulheres sofreram grande repressão, incluindo a caça às bruxas e a instituição de várias regras de comportamento. Diferentes documentos foram produzidos, principalmente pelo Clero, durante esse período. Entre eles, o famoso *Malleus Maleficarum*, escrito por Heinrich Kramer e Jacob Sprenger em 1487, que associa a mulher a cultos que adoram o diabo e também afirma as muitas formas que as mulheres poderiam enganar os homens; *De planctu ecclesiae*, pelo franciscano Alvaro Pelayo, e *De Contemptu feminae* por um monge de Cluny, Bernard de Morarel. Estes documentos foram usados para espalhar a palavra das características perigosas das mulheres e eram documentos seriamente considerados pela sociedade da época. Como Beauvoir (1997, p.16) aponta “Assim a humanidade é masculina e o homem define a mulher não em si mesma, mas como relativa a ele, ela não é considerada um ser autônomo”, assim como Eva, que foi criada a partir da costela de Adão, as mulheres vinham dos homens e, portanto, pertenciam aos homens.

Apesar de a inquisição não ter sido declarada oficialmente como uma caça às bruxas mulheres, Blécourt (2000, p.288, tradução minha) afirma que “eles podem ter mencionado pessoas más em geral, mas na prática eles procuravam por mulheres e qualquer mulher poderia se enquadrar”, algo que é reforçado pelo documento *Malleus Maleficarum, ou Martelo das Feiticeiras*, que afirma que apenas mulheres poderiam ser bruxas

(KRAMER E SPRENGER, 2015, p.24). O livro apresenta as diferentes características que uma bruxa deveria possuir para ser considerada bruxa. O livro se tornou algo como a 'bíblia' dos inquisidores da época.

CARACTERÍSTICA	PÁGINA
Teletransporte	63
Devoção ao diabo	64
Transmutação	65
Tele cinese	68
Produzir ouro ou transformar a matéria	69
Provocar doenças	70
Controlar fenômenos naturais	70
Criar amuletos e adorar imagens	72
Poder de cura	73 e 74
Enfeitiçar/controlar a mente	74
Provocar alucinações	74
Amaldiçoar	74
Fazer poções e encantamentos	74
Necromancia	76
Astrologia	76
Onciromancia (observação supersticiosa dos astros)	76
Geomancia	81
Hidromancia	81
Sacrifício de crianças e animais	84
Atos carnavais com o demônio ou atuando em seu lugar (incubos e súcubos)	84

Luxúria	84
Adultério	125
Mentir e seduzir	127
Ambiciosas	129
Transformar homens em bestas através da magia	129
Aborto	129
Uso de serpentes/falar com elas	130
Fazer uso ou performar métodos contraceptivos	142
Homossexualidade	144
Falar uma língua desconhecida	147
Piromancia	148
Piro cinese	148
Remover o pênis de forma real ou imaginária	149
Provocar alucinações	158
Devorar recém-nascidos (bruxas parteiras)	163
Falar com espíritos	176
Invocar espíritos ou demônios	176
Descer ao mundo dos mortos	177
Negar a Cristo	180
Amaldiçoar	183
Invocar o demônio	188
Adivinhação e clarividência	188
Invasão de sonho para espionar as pessoas	191

Tabela 1: Características para identificar bruxas listadas no documento
O martelo das feiticeiras

Estas características serão apontadas e exploradas na análise dos estereótipos das bruxas da série *American Horror Story: Coven* nas seguintes seções.

AS BRUXAS DE SALEM

O caso das Bruxas de Salem, cidade americana no estado de Massachusetts, é provavelmente a história mais famosa de caça às bruxas do continente americano. Ainda provoca choque nas pessoas quando elas têm contato com relatos do que aconteceu na cidade durante os julgamentos. A história de Salem é relevante para o presente trabalho pois é graças ao que aconteceu neste pequeno lugar no ano de 1692 que muitos estereótipos referentes às bruxas se fortaleceram no imaginário ocidental. Também é importante destacar que as bruxas que fazem parte do *coven* em *American Horror Story* são caracterizadas como descendentes das bruxas de Salem, o que reafirma a importância de se compreender o que se passou na cidade para esse trabalho.

Salem era uma vila rígida por uma cultura teocrática patriarcal que determinava que Deus estava acima de todos e somente homens tinham qualquer tipo de poder econômico ou social. Por trás dos acontecimentos desta época estão justamente lutas por poder político e econômico e doenças epidêmicas que tomaram conta dos vilarejos ao redor de Salem.

Tudo começa quando, em janeiro de 1692, a filha e a sobrinha do Reverendo Samuel Parris, homem extremamente influente na vila de Salem, ficam doentes. O médico William Griggs é chamado para tratá-las, e conclui que as meninas teriam sido enfeitiçadas. Este diagnóstico desencadeou acontecimentos que resultaram na morte de homens e mulheres acusados de bruxaria. Alguns morreram enforcados enquanto outros morreram dentro da prisão devido às condições insalubres em que eram mantidos.

Para melhor compreendermos o que aconteceu em Salem é necessário levar em consideração o tempo que as acusações ocorreram. Durante o século XVII havia forte crença no demônio, fações e rivalidade entre famílias poderosas de Salem, uma avassaladora epidemia de varíola e ameaça de ataque por tribos nativas. Tudo isso causou um forte senso de insegurança e desconfiança entre a população, o que levou à quebra de relacionamentos familiares e entre vizinhos. No caso de Salem, especificamente, havia uma luta grande por poder político entre os homens importantes da cidade, algo que pareceu influenciar de forma relativa quem abou sendo acusado de praticar bruxaria.

Entre junho e outubro de 1692 uma verdadeira loucura em massa levou à acusação e prisão de mais de 150 homens e mulheres, sendo que destes, pelo menos 14 foram enforcados em 3 dias consecutivos de execuções. Em outubro, a corte responsável por julgar os casos foi dissipada e qualquer evidência sobrenatural passou a ser desconsiderada. Entretanto, foram essas evidências que selaram os destinos dos acusados enforcados.

A nova corte responsável por deliberar as acusações acabou liberando todas as pessoas que esperavam julgamento e perdoou aqueles que aguardavam execução. Assim terminaram os julgamentos de Salem. Com o passar dos anos, desculpas e recompensas foram oferecidas às famílias das vítimas da caça às bruxas que aconteceu na cidade.¹

AMERICAN HORROR STORY: COVEN

American Horror Story é uma série de antologia, o que no caso dessa série significa uma história diferente a cada temporada com personagens quase sempre completamente distintos. Cada temporada da série aborda um tipo diferente de horror popular como uma casa mal-assombrada, um hospício, um *coven* de bruxas, um circo de aberrações, um hotel, uma fazenda

1 In <http://www.salem.org/salem-witch-trials/> acesso em 10.Dez./2018.

assombrada, um culto religioso, e o apocalipse. A série foi criada por Brad Falchuk e Ryan Murphy em 2011. Atualmente está sendo exibida a nona temporada da série, intitulada *1984*, e que faz referência aos filmes *slasher*.

AHS: Coven é a terceira temporada e foi ao ar em outubro de 2013. *Coven* segue a trama histórica e fictícia de um grupo de bruxas, algumas descendentes das bruxas que conseguiram escapar de Salem, que buscam sobreviver e resistir à extinção da espécie. A história se passa na cidade de Nova Orleans nos Estados Unidos, uma cidade famosa por seu misticismo e superstições. O núcleo central das bruxas da série vive na Academia Miss Robichaux, uma espécie de escola para jovens bruxas. Supostamente, a escola deve ser um lugar seguro e secreto para que as meninas aprendam sobre seus poderes e possam controlá-los. Entretanto, a situação toma más direções quando um grupo de caçadores de bruxas aparece na cidade e o *coven* entra em uma guerra não tão silenciosa com a rainha do vodu, outro tipo de prática mágica que é explorada na série e que também é parte importante da cultura local de Nova Orleans.²

AS BRUXAS DE *AHS* E OS ESTEREÓTIPOS

Cada uma das bruxas presentes na história da série é a representação de um estereótipo de bruxa que foi criado e explorado através dos séculos. Temos um leque de personalidades e tipos de poderes presentes que de alguma forma fazem referência a alguma outra personagem presente em filmes, séries, livros e contos.

A suprema: Fiona Goode

Um *coven* é uma instituição hierárquica que possui uma suprema, uma espécie de rainha, e um conselho que protege as tradições e leis do *coven*. Cada geração possui uma suprema e para que uma nova suprema ascenda ao poder, a antiga deve morrer.

² In <https://www.imdb.com/title/tt1844624/> acesso em 03.Abr.2019.

No começo da série a suprema é Fiona Goode, uma bruxa extremamente vaidosa e preocupada com os efeitos que a idade lhe traz. Ela jamais se preocupou muito com os rumos que o *coven* tomou, mas decide voltar para a academia quando percebe que uma nova suprema está prestes a assumir o poder. Esta personagem talvez seja uma das que mais se assemelhe às bruxas más do passado. Fiona é má, extremamente poderosa, sarcástica, invejosa, egoísta, assassina, insensível e egocêntrica. Algumas releituras do estereótipo que ela representa são Malévola de *A Bela Adormecida*, a Rainha Má de *A Branca de Neve*, Úrsula de *A Pequena Sereia*, a Bruxa Má do Oeste de *O Mágico de Oz*, Winifred do filme *Abracadabra*, Belatrix Lestrangle de *Harry Potter*, a Feiticeira Branca de *As Crônicas de Nárnia* e, finalmente, Lamia, de *Stardust*. Todas as bruxas citadas se caracterizam por uma busca incessante de poder, beleza, juventude eterna, imortalidade e vingança. Elas perseguem seus objetivos às custas do que seja, inclusive às custas de vidas sem que isso pese em sua consciência.

De acordo com as características que o Martelo das Bruxas lista como sendo formas de se reconhecer uma bruxa, Fiona apresenta o poder da transmutação e da tele cinese, de controlar e enfeitiçar a mente das pessoas, provocar alucinações, de fazer poções, feitiços e encantamentos. Ela também é mentirosa, sedutora e lasciva, algo que o livro descreve como características de uma bruxa.

Entretanto, como todas as bruxas da série, Fiona quebra seu próprio estereótipo ao demonstrar fragilidade e, até mesmo medo, quando se depara com a possibilidade de ser substituída por uma suprema mais jovem. Em alguns momentos é quase capaz de sentir empatia e amor.

A diretora: Cordelia Foxx

Cordelia é a diretora da Academia e a principal responsável por tomar conta das jovens bruxas que se mudam para lá, assim como também as ensina

como controlar e usar seus poderes. Ela é filha da suprema Fiona e possui um relacionamento conturbado com a mãe, já que Fiona despreza o amor que a filha sente por seres humanos normais e seu desejo de que bruxas e mortais vivam em paz. Fiona cresceu sob a sombra da mãe poderosa e talvez por esse motivo não tenha conseguido desenvolver seus poderes de forma total, o que acabou levando-a a tornar-se especialista em poções.

A diretora da academia representa o estereótipo da boa bruxa que ama os mortais e quer ter uma vida normal, ou o mais normal possível – tanto que ela se casa com um homem que ela acredita ser um ser humano qualquer e deseja construir uma família com ele. Entretanto, seus desejos são destruídos quando ela não consegue engravidar e descobre que seu marido é, na verdade, um caçador de bruxas.

Entre as releituras que ela representa estão Samantha da série de televisão *Bewitched*, Cassandra, a profetiza cega da mitologia grega (em dado momento ela tem ácido jogado em seus olhos, e ao perder a visão ela desenvolve o que ela chama de *second sight* – a habilidade de ver o passado e o futuro), e Tia Hilda da série *O Mundo Sombrio de Sabrina*.

Conforme *O Martelo das Bruxas*, Cordelia pode ser considerada uma bruxa porque faz poções e encantamentos, é necromante, tem poderes de transmutação e tele cinese, possui poder de cura, clarividência e adivinhação. Por outro lado, a quebra de seu estereótipo acontece quando ela se liberta do seu papel de fraca, performa as sete maravilhas e se torna a nova suprema, não só assumindo a posição de maior poder dentro do *coven*, mas também se tornando a responsável pela morte da própria mãe.

A viúva negra: Zoe Benson

No primeiro episódio da série vemos Zoe como uma adolescente normal que não tem noção alguma sobre a história de sua família ou de que ela é uma bruxa. Ela descobre seus poderes quando ao tentar perder sua virgindade

com o seu namorado acaba o matando. A partir desse momento sua vida sobre uma reviravolta quando lhe é dito, então, que ela é descendente direta de uma das bruxas que conseguiu fugir dos julgamentos de Salem.

Sua família decide enviá-la para a Academia contra a sua vontade para que ela possa estar mais segura e aprenda a lidar com os seus poderes. Lá ela conhece as outras bruxas que já moram na escola e acaba desenvolvendo um relacionamento especial com uma delas, Madison. Devido à influência de Madison, Zoe passa por uma grande transformação durante a série, algo que mais tarde resultará na quebra de seus paradigmas.

Zoe representa o estereótipo da bruxinha inocente, boa, virgem, solitária, emotiva, moralista (ela julga Madison por seu comportamento), e que vem de um legado de bruxas. Assim como ela, outras bruxas que fazem parte dessa categoria são Wendy do filme *Gasparzinho e Wendy*, Sabrina de *A aprendiz de feitiçeira* e em parte Sabrina de *O mundo sombrio de Sabrina*, Hermione de *Harry Potter*, Sally do filme *Da magia à sedução*, Glinda de *O mágico de Oz*, Willow de *Buffy: a caçadora de vampiros*, e Sarah Bailey do filme *Jovens Bruxas*.

Dentre os poderes que fazem de Zoe uma bruxa estão transmutação, adivinhação, invocação de espíritos e demônios, a confecção de poções e suas habilidades intuitivas. O rompimento do estereótipo que ela representa acontece quando ela perde sua inocência ao assassinar um homem por vingança, e quando passa a ambicionar a posição de suprema a levando a perda de seus valores moralistas. Ela acaba por buscar poder e se torna proficiente em feitiços.

A vadia: Madison Montgomery

Madison Montgomery é uma jovem estrela de Hollywood que acaba na academia ao descobrir os seus poderes durante uma filmagem. Para a imprensa e o público é dito que ela foi enviada a uma clínica de reabilitação, entretanto, ela sabe que as possibilidades de voltar a sua carreira artística

são poucas devido à grande exposição e ao fato de ela ser extremamente impulsiva e irresponsável ao usar suas habilidades mágicas.

Madison representa a bruxa sensual, autoconfiante e má. Ela não se importa se vai ter que machucar alguém para atingir seus objetivos. Ela é considerada uma vadia, promíscua e aparentemente insensível. Outras bruxas que se encaixam no estereótipo de *femme fatal* são Gillian do filme *Da magia à sedução*, Morgana de *As Brumas de Avalon*, Faye Chamberlain de *The Secret Circle*, Freya de *Witches of East End*, Nancy Downs de *Jovens Bruxas*, e, Elvira do filme *Elvira: a rainha da noite*.

As características que tornam possível a caracterização de Madison como bruxa de acordo com *O Martelo das Bruxas* são os poderes de tele cinese, piro cinese, necromancia, transmutação, descer ao mundo dos mortos e retornar, fazer encantamentos e poções. A quebra de paradigmas de Madison acontece quando ela demonstra vulnerabilidade ao admitir que o fato de ser um ‘pedaço de carne’ para a mídia a incomoda, algo que a leva a querer desenvolver seus poderes de verdade. Ela também forma laços de amizade de verdade com Zoe.

A hippie: Misty Day

Conhecemos a personagem Misty Day quando as bruxas da academia comentam sobre a notícia de uma jovem bruxa que não sabia de seus poderes e os descobriu durante um culto religioso do qual ela participava. Misty não tem família, logo não sabe sobre sua ascendência. As pessoas da congregação perseguem Misty e ela é queimada viva no meio de um campo abandonado. Entretanto, ela possui o poder de ressurreição e acaba voltando à vida com habilidades mais aguçadas, entre elas as intuitivas. São essas habilidades que acabam fazendo com que ela conheça Zoe e se envolva com as bruxas do *coven*. Outros poderes que Misty apresenta são necromancia, tele cinese, controle da mente, transmutação, adivinhação, a habilidade de descer ao mundo dos mortos e fazer poções.

Misty é o estereótipo da bruxa hippie, amante e defensora da natureza e dos animais, ela vive em uma cabana extremamente simples no pântano e é completamente desapegada ao mundo material e a busca por poder. Ela também é excêntrica e espiritual. Dentre as bruxas que são representantes desse estereótipo estão Willow de *Buffy*, Rochelle de *Jovens Bruxas*, e Tia Frances e Tia Bridget de *Da Magia à Sedução*.

Por outro lado, ela rompe este estereótipo quando demonstra ira e raiva. Ela também comete assassinato, o que vai de encontro a sua crença de que toda criatura viva deve ser respeitada. Misty se torna ambiciosa quando vê a possibilidade de se tornar a próxima suprema, o que a torna uma pessoa ambiciosa e vingativa.

A rainha vodu: Marie Laveau

A personagem de Marie Laveau na série é baseada em uma pessoa real de mesmo nome, uma sacerdotisa vodu famosa de Nova Orleans filha de uma escrava liberta e um dos prefeitos da cidade. Segundo lendas da cidade, seu espírito é visto vagando por Nova Orleans, o que leva pessoas a visitarem a sua tumba na busca de terem seus desejos atendidos.

Assim como a personagem histórica, Marie Laveau é uma feiticeira poderosa na série e que vive em uma trégua tensa com as bruxas do *coven*. Ela afirma que as bruxas de Salem e suas descendentes receberam seus poderes da mulher escrava Tituba, que era na realidade uma rainha. Ela as despreza e faz de tudo para poder aniquilar as bruxas do *coven*, principalmente Fiona, a suprema. Laveau é considerada a rainha do vodu na cidade, suprema sacerdotisa procurada pelas pessoas para que resolva diferentes tipos de problemas e aflições. Ela é poderosa, vingativa e extremamente protetora de seu povo. Marie também é imortal, devido a um pacto que ela fez com uma entidade vodu.

A personagem representa na série as religiões africanas, especificamente o vodu e traz um pouco da história das superstições

da cidade de Nova Orleans para a série. Outras bruxas fictícias que representam esse núcleo também são Tia Dama de *Os Piratas do Caribe*, Mama Odie de *A princesa e o sapo*, Mama Cecile de *A chave mestra*, e Tituba de *As bruxas de Salem*, peça de Arthur Muller.

Conforme as características apresentadas em *O Martelo das Bruxas*, Marie Laveau seria um tipo de bruxa extremamente perigosa principalmente pelo fato de fazer pactos com o demônio. Além disso, ela comete atos profanos ao realizar abortos e sacrificar almas puras (geralmente bebês) para poder manter a sua imortalidade. Ela chegou ao ponto de sacrificar seu próprio filho para poder continuar sendo imortal e manter todos os poderes que Papa Legba, a entida vodu, lhe concedeu. Asma, ao apresentar os argumentos que inquisidores usavam contra as mulheres acusadas de bruxaria, explica que

há três maneiras pelas quais as bruxas tentam contrariar o propósito sagrado da procriação. O primeiro, já mencionado, é tornar o pênis flácido. A segunda é produzir aborto espontâneo ou impedir completamente a concepção. A terceira é roubar a criança logo após o nascimento, a fim de comê-la ou oferecê-la a um espírito maligno. (2009, p. 112, tradução minha)

Outras características são tele cinese, piro cinese, transmutação, realizar rituais vodu, devoção ao diabo, provocar doenças, confeccionar amuletos, adorar imagens satânicas, poder de cura milagrosa, enfeitiçar e controlar a mente, provocar alucinações, sacrificar animais, e transformar homens em bestas através da magia.

Apesar de ser orgulhosa e poderosa, Marie rompe o estereótipo de bruxa que representa ao buscar asilo com as bruxas do *coven* quando seu povo é dizimado por caçadores de bruxas. É neste momento que percebemos que ela sente remorso pelo que faz com as crianças e teme o que pode lhe acontecer caso não cumpra o pacto que fez com Papa Legba.

Ela demonstra medo e vulnerabilidade no seu momento final e sofre com os sacrifícios que teve que fazer durante a sua vida.

CONCLUSÃO

Asma (2009, p.103) pontua que bruxas e demônios foram os monstros icônicos para o período medieval, já que naquela época havia um medo absurdo do oculto. E, conforme afirma Delumeau (2009), as mulheres foram alvo de uma perseguição pela igreja e sociedade da época, o que levou a uma demonização da imagem feminina, principalmente daquelas que se atreviam a outros papéis além daqueles aceitos para mulheres da época. É desta época que surgem os primeiros arquétipos de bruxas. A bruxa mais tarde seria definida como uma das representações da mãe terrível junguiana, e é interessante observar como a imagem da bruxa muda de acordo com o período histórico, mas está sempre presente.

O que se torna claro, entretanto, com a análise das personagens da série, é que através dos séculos a imagem da bruxa se modificou de acordo com as mudanças que as mulheres passaram na sociedade. De um período em que se via necessário controlar o avanço dos direitos das mulheres, uma das formas que podemos enxergar a inquisição conforme mencionado anteriormente, a uma reafirmação da independência feminina como o que acontece nos livros, filmes e séries atuais.

Finalmente, a série ao mesmo tempo em que traz representações de bruxas extremamente caricatas, também as perverte ao introduzir características contraditórias a estes estereótipos. As bruxas nesta temporada da série, se tirados seus poderes mágicos, são mulheres extremamente fortes, resilientes e decididas. Elas não precisam ou esperam ser salvas por alguém. São mulheres insubordinadas e poderosas em todos os aspectos da palavra.

REFERÊNCIAS

- ASMA, Stephen (2011). *On Monsters*. Nova Iorque: Oxford University Press.
- BEAUVOIR, Simone de (1997). *The Second Sex*. 2.ed. Londres: Vintage Books.
- DELUMEAU, Jean (2009). *História do medo no ocidente 1300 – 1800: uma cidade sitiada*. São Paulo: Companhia das Letras.
- GILBERT, Sandra & GUBAR, Susan (2000). *The Madwoman in the Attic*. Yale University Press: New Haven e Londres.
- JUNG, Carl G. (1990). *The archetypes and the collective unconscious*. New York: Princeton University Press.
- JUNG, Carl G. (2003). *Four archetypes*. Londres: Routledge.
- KRAMER, H. & SPRENGER, J. (2015). *O Martelo das Feiticeiras: Malleus Maleficarum*. Rio de Janeiro: Rosa dos Tempos.

O HORROR GÓTICO NAS RELEITURAS CINEMATOGRÁFICAS DE CHAPEUZINHO VERMELHO

Laís da Conceição Santos Belarmino

LENDO *CHAPEUZINHO*

Não é de hoje que bruxas, madrastas, animais falantes, príncipes e princesas fazem parte do imaginário humano. No entanto, diferente do que muitos supõem, os contos de fadas não se limitam somente ao mundo de entretenimento da criança e do adolescente, essas histórias são também importantes aliadas no desenvolvimento desses jovens para o chamado mundo adulto, já que podem ser consideradas “autênticas fontes de conhecimento do homem e de seu lugar no mundo” (COELHO, 2008, p.23). Os primeiros livros produzidos para o público infantil datam da segunda metade do século XVIII, anteriormente, as únicas obras consideradas aptas para esse público eram as histórias que foram escritas durante o classicismo francês (século XVII). Entre elas estavam: as *Fábulas*, de La Fontaine; *As aventuras de Telêmaco*, de Fénelon; e os *Contos da Mãe Gansa*, de Charles Perrault – que, vale ressaltar, se recusou a assinar a primeira edição do livro que escreveu, atribuindo a autoria a seu filho mais novo, Pierre Darmancourt. Toda essa recusa se dá pelo fato de ele já ser uma figura pública e bastante respeitada na corte francesa, visto que, “para um membro da Academia Francesa,

escrever uma obra popular representava fazer uma concessão a que ele não podia se permitir” (LAJOLO; ZILBERMAN, 1987, p.15).

Entretanto, é Perrault que se torna conhecido e responsável pela primeira coletânea de contos populares reunidos a partir da contação das histórias dos camponeses. O livro *Contos da Mãe Gansa* (1697) foi formado pelos contos: “A Bela Adormecida no Bosque”; “Chapeuzinho Vermelho”; “O Barba Azul”; “O Gato de Botas”; “As Fadas”; “Cinderela ou A Gata Borracheira”; “Henrique de Topete” e o “Pequeno Polegar”. Segundo Lajolo e Zilberman (1987), com a publicação desse livro Perrault torna-se não apenas o responsável pelo reconhecimento da literatura infantil, como consegue provocar uma incomparável preferência pelo conto de fadas, considerando que ele passou para a escrita as produções que até aquele momento eram de natureza popular e de circulação oral, “adotada[s] doravante como principal leitura infantil” (LAJOLO; ZILBERMAN, 1987, p.16).

Semelhantemente aos Grimm, ao recolher histórias contadas a partir da oralidade Perrault vê a possibilidade de variar os finais já determinados e moralizá-los, o que para Bettelheim tira toda a surpresa da história para a criança:

Assim, a imaginação do ouvinte não entra em ação para dar um significado pessoal à estória, Perrault explicita tudo ao máximo. O valor do conto de fadas para a criança é destruído se alguém detalha os significados. (BETTELHEIM, 1980. p.205.)

O que leva a pensar na antiga discussão sobre o que a criança deve ler e o que o autor acha que ela deve ler. Considerando que há situações em que o autor escreve da maneira que ele julga melhor, sem levar em consideração o olhar infantil por acreditar que a criança deva ser conduzida na leitura por ser um ser que ainda não está preparado para determinados assuntos. E por conta disso, muitas vezes o que prevalece nas prateleiras infantis são livros cheios de moral e bons costumes, tais

quais são classificados como sendo os melhores para uma formação “completa” daquele indivíduo que ainda precisa ser instruído.

E considerando que as alegorias presentes nos contos os fazem ser mais representativos do que se supõe, Perrault não precisava nem colocar a moral explicada no final da história para alertar do perigo que Chapeuzinho corria ao falar com um estranho no meio da floresta, por exemplo.

Todavia, torna-se interessante destacar que o conto *Chapeuzinho Vermelho* já rendeu algumas releituras com novas significações; aqui será feita uma análise crítica do conto de “Chapeuzinho Vermelho” a partir das adaptações cinematográficas *A companhia dos Lobos*, de Neil Jordan 1984 e *A garota da capa vermelha*, de Catherine Hardwicke (2011) que apesar de derivarem da famosa história da menina de capuz vermelho, tratam de temáticas diferentes.

CHAPEUZINHO E SUAS ADAPTAÇÕES CINEMATOGRÁFICAS

Muitas são as formas de representar esse crescimento e amadurecimento da personagem desse conto, ao analisar o vermelho da versão clássica de *Chapeuzinho Vermelho* é possível destacar que, novamente, a cor da roupa da menina possui significado expressivo dentro da narrativa, representando, por exemplo, a sua menarca, ou seja, sua transição da infância para a adolescência e para os perigos que essa traz.

Interessante também é analisar o papel do lobo nos dois filmes, pois tanto na adaptação de Neil Jordan quanto na de Catherine Hardwicke há de se considerar que o lobo não é simplesmente um personagem individual, ele faz parte das meninas, representando sentimentos e reações que elas mesmas não esperavam que existissem em seu interior. E o aflorar desses sentimentos significa sair do campo tão confortável que as duas estavam vivendo.

Sabendo-se qual é o perigo e onde fica, o mundo se torna mais previsível e tranquilo. O pior medo é despertado quando não conhecemos bem os contornos do que nos apavora, por isso, o terror habita na escuridão. A fobia que normalmente se manifesta na infância é um recurso de defesa contra uma forma de medo muito mais terrível, que é a angústia: essa sensação de que algo indefinível e não localizável nos ameaça. Ao escolher um algoz como um cão ou um palhaço, podemos controlar esse sentimento de forma bem mais eficiente do que se formos tomados por ele. (CORSO E CORSO, 2006. p.58)

O algoz de que falam Diana e Mário Corso nas narrativas analisadas é representado pelo lobo, o que, de certa forma, torna possível o final das personagens.

Essa transição da infância para a adolescência é uma das muitas interpretações para o conto de *Chapeuzinho Vermelho*, tanto na versão de Perrault quanto na dos Grimm. Muitos estudiosos consideram que, além do capuz da menina remeter a seu primeiro ciclo menstrual, o sair do caminho ou quebrar a garrafa, como a mãe fala na versão dos Grimm, significa perder sua pureza.

Popularmente, há duas versões para a história, porém a mais utilizada, hoje, é a dos irmãos Grimm. Acredita-se que possa ser por causa do final do conto, no qual o caçador aparece e salva Chapeuzinho e sua avó. A história é a mesma, por mais que mudem alguns pequenos detalhes, e o seu enredo pode ser resumido da seguinte forma: uma menina é enviada pela mãe à casa da avó com um cesto de bolo e vinho, já que a mesma está doente e precisa de cuidados. A mãe, então, pede que a menina vá pelo caminho mais seguro a fim de evitar qualquer mal que pudesse haver na floresta. Porém, ao chegar à floresta ela encontra o lobo e, como não sente medo dele, deixa-se ser convencida por sua conversa e desobedece a mãe. É importante frisar que a mudança das

versões ocorre no final, pois na versão de Perrault o resultado dessa desobediência leva a menina e sua avó à morte, ao serem devoradas pelo animal, enquanto na versão dos Grimm, o lobo ronca tão alto depois de devorar as duas que chama a atenção de um caçador que prevendo algo errado, entra na casa, abre a sua barriga, e salva avó e neta, lhes dando uma nova oportunidade.

É interessante destacar que na versão de Perrault as alegorias contidas na narrativa são explicadas pelo poema que moraliza a história. O lobo não é o animal irracional, mas sim a representação do que há de mais selvagem no homem; a menina representa a pureza, mas ao mesmo tempo precisa ser esperta para não se deixar seduzir, pois a desobediência acarreta um castigo irreparável, e no caso de Chapeuzinho é o de ser “devorada” pelo lobo.

*Vemos aqui que as meninas,
E sobretudo as mocinhas
Lindas, elegantes e finas,
Não devem a qualquer um escutar.
E se o fazem, não é surpresa
Que do lobo virem o jantar.
Falo “do” lobo, pois nem todos eles
São de fato equiparáveis.
Serenos, sem fel nem irritação.
Esses doces lobos, com toda educação,
Acompanham as jovens senhoritas
Pelos becos afora e além do portão.
Mas ai! Esses lobos gentis e prestimosos,
São, entre todos, os mais perigosos.*
(TATAR, 2003, p.238 – Perrault, 1697)

Já o filme de Neil Jordan, *A Companhia dos Lobos*, lançado em 1984 e com roteiro assinado por Angela Carter, faz uma releitura do conto enfatizando bem seus símbolos e os representando ao longo da história. Nele, a avó, ao invés de ser representada com a fragilidade aparente no conto, tem papel de conselheira de Rosaleen, sua neta.

É possível começar a analisar o filme pela moral do final da história de Perrault, considerando que tudo o que é dito a Rosaleen, que é a representação de Chapeuzinho, gira em torno dela ter cuidado com o lobo, já que os piores tipos são os peludos por dentro e que se prevalecem de vários disfarces para seduzirem as meninas indefesas. É interessante como o processo de crescimento de Rosaleen é gradativo assim como a história. Ela inicialmente é tratada como a menina inocente que perdeu a irmã, atacada por lobos, e termina escolhendo que caminho quer seguir por si mesma.

O filme trabalha com dois planos, o quarto e a floresta. O quarto que fica na casa dos pais é o lugar onde a menina dorme despreocupada e a floresta é onde se desenrolam todas as aflições que ela sente. É como se a floresta fosse uma extensão de Rosaleen, o seu lugar de crescimento – mais do que isso, é o lugar no qual as fantasias podem ser tornar realidade.

O efeito quadro, resultado do surgimento na narrativa de imagens-pinturas, produz um efeito de sugestão tão forte que a pintura parece assombrar o texto mesmo na ausência de qualquer referência direta, seja à pintura em geral, seja a um quadro em particular.

O efeito quadro deve-se à presença de alguns dos marcadores listados, mas a saturação permanece incompleta, o efeito é fugaz; o efeito acontece no nível da recepção, quando de repente o leitor tem a impressão de ver um quadro, ou ainda quando percebe uma referência a uma escola de pintura. (LOUVEL, 2001, p.50)

E é exatamente essa a sensação ao assistir ao filme, cada cena parece um quadro pela forma que é apresentada e desenvolvida. O quarto é o lugar seguro, a salvo de perigos, mas, ao mesmo tempo é o lugar que dá de frente para a imensidão da floresta e é onde Rosaleen pode sonhar com algo além do que a rodeia. Destaque para o livro que ela segura enquanto dorme que ao pé da letra significa *O Sonho Quebrado*, que leva a entender que nem todo sonho tem o final, esperadamente, feliz.

Quanto à questão da puberdade há várias analogias no filme que indicam que a menina está se descobrindo mulher. Em uma cena, Rosaleen acorda e vê os pais se relacionando sexualmente, ela os observa e imita os gestos da mãe quando tudo acaba, como se isso fizesse parte do seu processo de aprendizagem. Mais adiante, em uma conversa com sua mãe, ela fala sobre a fera que há dentro dos homens e o quanto sua avó lhe adverte sobre isso. E a mãe lhe responde que as feras existem também nas mulheres.

A curiosidade da menina caminha lado a lado com o medo de descobrir o novo e o que ele lhe arrecadará. Se por um lado há a vontade de sair com o menino, morador da mesma vila, por outro há a vontade de fugir desse encontro, a ponto de se esconder na copa de uma árvore, e sem saber, encontrar um ninho cheio de pequenos ovos que ao se quebrarem revelavam pequenos bebês que choravam. Nesse mesmo ninho havia também um espelho e um batom. Era como se naquele momento estivesse nascendo uma mulher, mesmo que ainda sendo considerada uma menina por todos.

A menina dessa história adverte quanto aos riscos que as crianças correm graças a sua inocência e à maldade de alguns lobos perversos, mas também ilustram o quanto elas podem vir a se expor em função da curiosidade e dos desejos eróticos confusos, mas imperiosos, que guardam em seu interior. (CORSO, 2006, p.54)

Rosaleen toma para si, com propriedade, todas as histórias que a avó lhe conta, mesmo que todas elas sejam de teor moralizante, assim como as de Perrault. Como é o caso da primeira narrativa ouvida, que adverte sobre a mulher se casar com um homem desconhecido e de sobranças juntas. A moral dessa história é que o casamento não deve ser realizado baseado na beleza, pois, quando a beleza da mulher passa nasce a fera dentro do homem e a sorte dela pode mudar. A história termina com a personagem da narrativa levando um tapa no rosto dado pelo marido.

É interessante destacar que as narrativas contadas dentro do filme são feitas não só pela avó como também por Rosaleen. Entretanto, há diferenças: as histórias contadas pela avó trazem o homem representado pelo lobo e a mulher como a “virgem” que precisa aprender a não sair da trilha para não se perder. Já nas contadas por Rosaleen, a mulher é o tema principal e ela não é apresentada somente como vítima, mas como detentora do seu próprio querer. Assim como a história contada pela menina ao lobo (nos minutos finais do filme, quando o mesmo está ferido por um tiro acertado por ela) tem em seu enredo uma mulher no papel de uma loba, que mesmo não querendo machucar ninguém, foi ferida por um homem quando saiu do mundo subterrâneo para o mundo humano. O interessante nessa narrativa é a moral dada por Rosaleen, que diz: “a ferida cicatrizou, pois ela era somente uma garota que saiu da trilha da floresta e se lembrou o que tinha descoberto lá.” Tal afirmativa abre espaço para que se considere que o sair da trilha não é exatamente o fim, a perdição total como lhe é ensinado, mas uma chance para que não repita os mesmos erros e se cresça com os cometidos.

Quanto à transição para a adolescência e a figura do lobo, Bettelheim (1980), levanta a seguinte questão:

Chapeuzinho Vermelho, de forma simbólica projeta a menina nos perigos do conflito edípico durante a puberdade, e depois salva-a deles, para que ela possa amadurecer livre de conflitos.

O macho, em contraste, é de importância capital, dividindo em duas figuras opostas: a do sedutor perigoso que, se cedermos a ele, se transforma no destruidor da avó boa e da menina; e a do caçador, a figura paterna responsável, forte e salvadora.

É como se *Chapeuzinho* tentasse entender a natureza contraditória do homem vivenciando todos os aspectos da personalidade dele: as tendências egoístas, associas, violentas e potencialmente destrutivas do id (o lobo); e as propensões altruístas, sociais, reflexivas e protetoras do ego (o caçador). (p.208)

Por mais que Rosaleen seja advertida na maior parte do filme, toda a confusão que há dentro dela é posta à prova quando encontra com o lobo no meio da floresta. Pois, mesmo desconfiada ela se deixa envolver e se permite apostar com ele sobre quem chega primeiro à casa da avó. A partir daí segue-se como no conto: o lobo chega primeiro, mata a avó, e só então a menina aparece, acontece o clássico diálogo e o pedido do lobo para que ela jogue a capa na fogueira, capa essa que para alguns estudiosos representa também a cor das emoções violentas. Entretanto, ao contrário do que acontece no conto, ao ferir o homem, que se transforma em lobo, Rosaleen sente pena dele e quando sua mãe e seu pai invadem a casa para lhe salvar, já não a encontram. A menina havia se transformado em uma loba e foge para a floresta junto com o lobo que havia tentado devorá-la.

Com isso, é importante destacar que o lobo não é só a representação do homem com seus desejos carnisais, mas também, todas as tendências animais que existem em qualquer pessoa, o que explica o “lobo” também ser parte de Rosaleen, assim como em *A garota da capa vermelha* (2011).

No filme dirigido por Hardwicke (2011), os papéis da avó, da garota e do lobo também fogem do mostrado nos contos literários. A avó, diferentemente do filme de Jordan (1984), não possui um papel

influenciador dentro da narrativa, suas aparições são pontuais e sua morte chega a partir do momento que ela descobre que o lobo em questão é o seu próprio filho, o que novamente nos lembra que o lobo não é só um animal irracional que age por instinto. Tanto que nessa adaptação, o lobo é o pai da personagem principal e só se torna uma ameaça à vila em que mora porque descobre que somente sua filha mais nova é sua filha de sangue. Então, é a partir daí que o medo entre os moradores da vila se espalha, inclusive Valerie, que ao ser acusada de falar com o lobo é tida como bruxa para o povoado. A sequência emocional vivida por Valerie não é tão distante da experimentada por Rosaleen, a diferença entre as personagens acontece na maneira de viver tal fase. Valerie é de certa forma, mais independente do que Rosaleen, capaz até de assumir o risco de ser acusada por algo que não é. O jogo que o filme faz com o papel do lobo funciona bem com a história, a ponto de envolver o telespectador até o final para então revelar quem é o lobo, porque até então, a transfiguração gira em torno dos dois pretendentes de Valerie, Peter e Henry.

Pensando no personagem do lobo, é interessante pensar que diferente do conto literário e da adaptação de Jordan (1984), a característica que o representa aqui é (além da vingança) é o desejo de fugir da comunidade onde mora levando consigo sua filha. Ao mesmo tempo, o toque desse o toque dele é perigoso, a ponto de transformar outro homem em lobo durante a lua de sangue.

É certo que se poderia destacar cena por cena do filme, destacando suas semelhanças e diferenças, mas se torna mais interessante trazer a fotografia usada no filme e como todo esse ambiente foi retratado. A casa, o lobo, a floresta fizeram com que a obra adquirisse um visual sombrio e desencantado, diferente do esperado para um conto de fadas.

Na companhia dos lobos (1984) possui em suas alegorias todo o desencanto que a obra pedia, a começar pela assinatura de Angela Carter no roteiro. O monstruoso aqui representado fica por parte de todo

esse desencanto que envolve as obras, da forma grotesca com a qual as situações se apresentam da maneira sombria de retratar a floresta e da escolha das meninas no final dos filmes, já que ambas escolhem o lobo. Uma escolhe esperar por ela e a outra escolhe se transformar em loba e seguir junto ao seu precursor.

“Literatura de Horror” é a denominação mais usual dada a textos ficcionais que, de algum modo, são relacionados ao sentimento de medo físico ou psicológico. (FRANÇA, 2008). É como se o objetivo buscado nessas adaptações fosse a obscuridade presente no conto. Porque se analisarmos bem, a essência da literatura não deixou de estar presente, mas a receptividade mudou de acordo com o ponto de vista abordado. A história passou de algo simples para grande, e é cheia de alegorias e aberta às mais variadas interpretações. De certa forma, diferente da forma que o conto era contado.

Intermedialidade no sentido mais restrito de transposição midiática. Essa categoria é uma concepção de intermedialidade “genética”, voltada para a produção; o texto ou o filme “originais” são a “fonte” do novo produto de mídia, cuja formação é baseada num processo de transformação específico da mídia e obrigatoriamente intermidiático. (LOUVEL, 2001, p.24)

Pois é claro – e isto é, de fato, o que quase sempre acontece – que o produto resultante de uma transposição midiática pode exibir referências à obra original, além e acima do próprio processo de transformação midiática. (RAJEWSKY, 2012. p.26)

Como descreve Carter, uma vez que as histórias caem em domínio público, a maioria dos compiladores (especialmente os editores) não consegue deixar de intervir no texto. As supressões das expressões “pesadas” era um passatempo comum no século XIX, sendo esse, parte do projeto de transformar o divertimento universal dos pobres no refinado

passatempo da burguesia, e especialmente das crianças burguesas. Carter ainda completa dizendo que a amenização de situações sexuais e a relutância em incluir material “grosseiro” (piadas sujas) contribuíam para a descaracterização do conto de fadas, e com isso, a descaracterização da vida cotidiana contida nos mesmos. Pobreza, incesto, canibalismo e morte (entre outros) saíram de cena para dar espaço a histórias bem mais brandas e sem os finais anteriormente conhecidos, como é o caso das versões apresentadas pelos estúdios da Walt Disney Company e tantos outros que se propuseram a fazer releituras dos tão conhecidos clássicos. Segundo Volobuef (2013), os filmes produzidos por essas companhias têm seus enredos voltados para a oposição do bem e do mal e trazem no humor uma forma de manter esses dois extremos.

Assim, o lado do Bem é reforçado por um amplo arsenal de personagens “engraçadinhos” que ocupam parte substancial na história: animais de vários tipos, tamanhos e procedências; utensílios domésticos animados; fada madrinha ou outros defensores etc. Enquanto a narrativa do conto popular é densa e bem amalgamada, não possibilitando elementos supérfluos ou que atrasem o avanço da ação [...]. (VOLOBUEF, 2013. p.225)

Assim, partindo do pressuposto que esses contos de fadas permeiam todo um imaginário coletivo, torna-se instigante pensar como essas histórias sobreviveram, e sobrevivem, por tantos séculos reinventando-se e conquistando cada vez mais adeptos. Ao mesmo tempo, não há como não admitir que o papel moralizante dos contos e a interpretação coletiva dada a essas histórias com o passar dos anos está cada vez mais dando espaço para novas interpretações, adaptações e novas histórias baseadas nesses clássicos. Como foi, por exemplo, o caso da adaptação cinematográfica *Malévola* (2014), dirigido por Robert Stromberg, que apesar de ser baseada no conto da *A Bela Adormecida*, traz como personagem principal a vilã da história, a bruxa Malévola, e os motivos

que a fizeram se tornar um ser tão temido por todos. Nessa releitura do conto foram colocadas questões maiores do que a luta do bem *versus* mal, e consideradas outras perspectivas de leitura. Afinal, como já pontuou Todorov: há, evidentemente, interpretações mais justificadas do que outras; mas nenhuma delas pode declarar-se a única verdadeira (1975, p.152).

REFERÊNCIAS

- A GAROTA DA CAPA VERMELHA (2011). Direção Catherine Hardwicke. Warner Bros. Pictures, EUA/Canadá, (100 min.)
- BETTELHEIM, Bruno (1980). *A psicanálise dos contos de fadas*. São Paulo, Paz e Terra.
- CARTER, Angela (2011). *A menina do capuz vermelho e outras histórias de dar medo*. Tradução: Luciano Vieira Machado. São Paulo. Penguin Classics Companhia das Letras.
- COELHO, Nelly Novaes (2008). *O conto de fadas*. São Paulo. Ática.
- _____ (2000). *Literatura Infantil*. Teoria, análise, didática. São Paulo. Ática.
- CORSO, Diana L.; CORSO, Mário (2006). *Fadas no divã*. Porto Alegre. Artmed.
- DARNTON, Robert (1986). *O grande massacre de gatos, e outros episódios da história cultural francesa*. Rio de Janeiro. Graal.
- ESTÉS, Clarissa Pinkola (2005). *Contos dos Irmãos Grimm*. Lia Wyler (Trad.). Arthur Rackham (Ilustr.). Rio de Janeiro. Rocco.
- FRANÇA, Júlio (2008). *O horror na ficção literária: Reflexão sobre o “horível” como uma categoria estética*. XI CONGRESSO INTERNACIONAL DA ABRALIC. SP.
- LOUVEL, Liliane (2001). *Nuanças do pictural*. França: Editora Poétique.
- MEIRELES, Cecília (1979). *Problemas da literatura infantil*. São Paulo. Sumus.
- NA COMPANHIA DOS LOBOS (1984). Direção: Neil Jordan. Palace Production, Reino Unido, (95 min.).

RAMOS, Maria Celeste Tommasello; ALVES, Maria Claudia Rodrigues; HATTNER, Álvaro Luiz (Org.) (2013). *Pelas veredas do fantástico, do mítico e do maravilhoso*. VOLUBUEF, Karin (2013). *Minha mãe me matou, meu pai me comeu*. A crueldade nos contos de fadas. São Paulo: Cultura Acadêmica; São José do Rio Preto, SP: HN, p.216-228.

TATAR, Maria (2003). *Contos de fadas*. Rio de Janeiro. Zahar.

TODOROV, Tzvetan (1975). *Introdução à literatura fantástica*. São Paulo. Editora Perspectiva.

RAJEWSKY, I.O. (2012). “Intermedialidade, intertextualidade e “remediação”. In: DINIZ, T. F. N. (Org.) (2012). *Intermedialidade e estudos interartes: desafios da arte contemporânea*. Belo Horizonte: Editora UFMG.

O MONSTRO ALEMÃO POR TRÁS DO EXPRESSIONISMO

Laís Cristina Paris

INTRODUÇÃO

O presente trabalho tem por objetivo analisar a representação do vampiro nos filmes “Nosferatu” (1922), de F. W. Murnau, e “M, o Vampiro de Düsseldorf” (1931), de Fritz Lang dentro do expressionismo alemão e do contexto histórico inserido. Para tanto, *A tela demoníaca*, de Lotte H. Eisner e *A enciclopédia dos Vampiros*, de J. Gordon Melton servirão como embasamento para responder as perguntas “o que é o expressionismo?” e “o que é um vampiro?”, respectivamente.

CONTEXTO HISTÓRICO

Para falar de expressionismo, primeiramente precisamos fazer uma contextualização dos fatos históricos na recente Alemanha do século XX. A partir da instauração da República de Weimar (1919-1933), logo após o Império Alemão ter sofrido com a perda da Primeira Guerra Mundial, a liderança militar alemã, que era conservadora e autocrática, deixou o país nas mãos dos democratas da *Socialdemokratische Partei Deutschlands* (Partido Social-Democrata da Alemanha) para negociar a paz entre os países, ou seja, ser derrotado na guerra. O povo alemão sempre foi considerado um povo guerreiro antes mesmo de ser unificado em 1871, e perder uma guerra representaria o fim da nação alemã.

Diante dessa adversidade, assolado pela desesperança e pela pobreza que se instaurava no país, abandonado pelo Estado que nada conseguia fazer, com as brigas entre a direita e a esquerda e a violência que o exército armou em rebeliões, o povo viu a democracia como um inimigo, com um sentimento de derrota e humilhação, permitindo que o discurso nacionalista de Hitler fosse a única saída para a restauração do povo alemão. Em 1933, o discurso de Adolf Hitler sobre uma visão de melhorias da vida e da qualidade do povo alemão iluminou os rostos daqueles que tinham a Alemanha como uma nação poderosa, um povo saudosista que só queria que seu antigo país voltasse a ser o que havia sido antes, uma poderosa máquina de fazer bons soldados para vencer guerras.

O EXPRESSIONISMO ALEMÃO

O expressionismo alemão inicia no entreguerras, trazendo para seus filmes traços da situação alemã nas entrelinhas. É visto como um dos marcos mais importantes da história do cinema, e visualmente o expressionismo compartilha pontos do teatro de Max Reinhardt para as telas. Um desses pontos é o jogo de luz, que foi tomado de empréstimo pelo expressionismo para trazer mais contraste com o preto das roupas e dos ambientes, o caos do claro contrastando com o escuro.

Segundo Lotte H. Eisner, “[...] o expressionismo [...] parece ter simplificado o modo de expressão complicado dos alemães. Mas essa clareza aparente é falaciosa, pois o desejo de ampliar o significado ‘metafísico’ das palavras domina a fraseologia expressionista.” (2002, p.18). Podemos perceber que os primeiros filmes expressionistas eram desprovidos de falas e o uso de cartelas entre as cenas trazia poucas observações acerca do que estava ocorrendo na trama, mas que eram realmente necessárias para que o espectador pudesse se manter à par da história retratada.

Além disso, Eisner ainda afirma que “[...] o expressionismo representa um subjetivismo levado ao extremo e [...] a afirmação de um eu totalitário e absoluto, que forja o mundo aproximando-se de um dogma que comporta a abstração completa do indivíduo.” (2002, p.19-20), podendo o personagem vampiro ser uma imagem concreta de algo totalmente abstrato como o medo do desconhecido, por exemplo.

O QUE É UM VAMPIRO?

Para J. Gordon Melton “[...] vampiro é um cadáver reavivado que levanta do túmulo para sugar o sangue dos vivos e assim reter a aparência de vida.” (p.XX), o que mais se adapta à visão de vampiro que temos no livro *Drácula*, de Bram Stoker. Além disso “[...] podem aparecer como o espírito desencarnado de um morto que retém uma existência substancial” (2003, p.XXI) que pode ser encontrada dentro de histórias mitológicas medievais, como as que se acreditava que mortes em partos eram devido a vampiros que matavam a mulher ou filho, ou os sacrifícios no antigo México em que era necessário oferecer sangue de jovens virgens para que o sol não desaparecesse e continuasse brilhando por mais 57 anos.

Dentro dos filmes e histórias de terror temos a idealização de que o vampiro é um ser não morto, mas também não vivo, que dorme durante o dia dentro de um caixão, visão essa que podemos encontrar em *Nosferatu* e em tantos outros filmes sobre vampiros que o sucederam, e se alimenta de sangue durante a noite de presas fáceis, tendo como fraquezas mortais o sol, estacas de madeira, água benta e cabeças de alho.

A noção de que o alho seria um inibidor dos vampiros provém de uma ideia antiga, de que jovens nobres seriam vampiros por serem vistos somente à noite perambulando pelas vilas e cidades atrás de belas jovens, para satisfazer os desejos carniais. O alho então seria um elemento que as mães das jovens plebeias usavam, para que quando esses homens

chegassem de encontro a elas, se afastassem pelo cheiro forte que elas liberavam no hálito e corpo.

Mas se sabe como um todo que “a característica compartilhada por todas essas diferentes entidades vampíricas é a sua necessidade de sangue, que retiram de seres humanos e animais” (MELTON, 2003, p.XXI), sendo para se alimentar, motivo de sobrevivência, para sacrifícios ou mesmo para o próprio prazer.

Com base nas informações acima, o estudo a seguir aborda uma comparação entre o que é um vampiro pelas obras *Nosferatu* (1922) e *M, o vampiro de Düsseldorf* (1931) e qual seria o motivo para ele ser representado como o monstro dentro destas duas tramas cinematográficas associadas ao expressionismo alemão.

Nosferatu (1922), de F. W. Murnau, é um plágio da obra de Bram Stoker *Drácula*, sendo o personagem Conde Orlok um tipo de vampiro, o Nosferatu. É um filme do início do expressionismo, portanto é mudo, além de possuir cartelas com frases indicativas do que está acontecendo na história do filme.

Nosferatu é uma criatura vampírica que necessita sugar o sangue de presas fáceis ou controláveis como alimento para se manter vivo. Na história do filme, conhecemos a trajetória do agente imobiliário Hutter, que viaja até o castelo do Conde Orlok para lhe vender uma casa isolada em sua cidade natal. O que se sabe ao julgar o Conde é que ele usa vestes pretas, é pálido e tem olheiras profundas, além de ser esguio e ter dedos compridos e finos, unhas afiadas e membros desproporcionais. Outro ponto importante é o isolamento do personagem em um castelo vazio e empoeirado.

O chefe de Hutter o envia para tal viagem, e dentre uma de suas falas, essa é a que mais chama a atenção: “...es kostet zwar ein wenig Mühe... ein bisschen Schweiß und vielleicht... ein wenig Blut” (“... é claro que o preço é um pouco de esforço... um tanto de suor... e talvez... um pouco de sangue”).

Durante a viagem, Hutter encontra um livro no quarto da pensão onde está hospedado, e o leva junto na mala. Em dado momento do decorrer da história, Hutter lê um trecho que diz: “À noite, Nosferatu agarra a sua vítima e suga seu sangue, como uma poção vital dos infernos.” Para surpresa do espectador, Hutter acha que aquilo tudo é bobagem. Porém em dado momento da história, percebe que o comprador é um Nosferatu, e acaba fugindo do castelo e voltando correndo para casa.

Ao retornar, o vampiro se muda para a cidade do agente e tenta se aproximar da esposa de Hutter, que acaba por descobrir como se mata um Nosferatu, lendo no livro do marido que o vampiro deve ser induzido a se manter distraído até o som do primeiro galo do dia. Assim ela o faz, quando o galo canta e o primeiro raio de sol aparece por detrás das casas, ele se dissolve, acabando, dessa forma, com o tormento.



Nosferatu no caixão (Foto: Fritz Arno Wagner)



Nosferatu desaparecendo com o sol (Foto: Fritz Arno Wagner)

M, o Vampiro de Düsseldorf (1931), de Fritz Lang é uma obra do final do expressionismo, não mais muda, mas ainda em preto e branco. A história é baseada no assassino Peter Kürten, conhecido por Vampiro de Düsseldorf, que foi executado por causar a morte de nove pessoas, dentre elas mulheres e crianças, em 1931, ano em que o filme de Lang foi lançado. *M*, vem de “*Mörder*”, assassino em alemão.

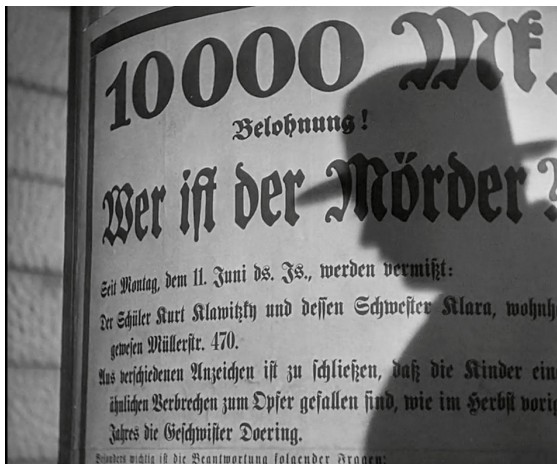
Nessa obra conhecemos a história de um assassino – Hans Beckert, o M- que mata jovens e crianças por puro prazer na cidade de Berlim. Na sua primeira aparição, vemos unicamente sua sombra em frente a um cartaz que diz: “RECOMPENSA DE 10.000 MARCOS ALEMÃES”, “QUEM É O ASSASSINO?”, além de já ter uma contagem de oito vítimas e de ele estar na frente da próxima.

No início da trama, sabemos que o assassino havia mandado uma carta para a polícia. Não havendo resposta, resolveu publicar diretamente no jornal, de forma anônima. Com isso, o governo pressionou a polícia, que começa a investigar com o desaparecimento de mais uma menina, Elsie Beckmann.

Por conta de um assassino à solta, os criminosos da cidade ficam preocupados com seus negócios sendo afetados e partem para ajudar indiretamente a polícia na resolução do crime. O que chama a atenção e deve ser lembrado é que o assassino assobia uma única música sempre que está para cometer algum crime. Esse assobio é o fator principal para o descobrimento de quem é o criminoso. Quem o descobre é o vendedor de balões, que é cego, que recorda ter vendido à Elsie Beckmann um balão no dia em que ela desaparecera.

O vendedor de balões chama um de seus comparsas para ver quem é o homem que assobia. Pede a ele se o homem está sozinho com uma menina. Quando o comparsa diz que sim, o vendedor pede para que ele os siga. É o capanga que marca o assassino com o “M”, a fim de ser reconhecido e ser finalmente capturado.

Na história real, o assassino é executado por decapitação. Minutos antes de sua execução, ele pergunta a um dos psiquiatras “Conte-me. Depois que minha cabeça for cortada, ainda poderei ouvir, pelo menos por um momento, o som do meu próprio sangue jorrando do meu pescoço? Seria uma forma prazerosa de terminar com todos os prazeres.”



Sombra do assassino (Foto: Fritz Arno Wagner)



Imagem no espelho (Foto: Fritz Arno Wagner)

CONCLUSÃO

Em ambos os filmes há traços que nos permitem qualificar seus protagonistas como vampiros, tais como seu caráter assassino, a predileção por vítimas mais vulneráveis e sua inquestionável associação ao mal. No filme de Murnau, quando Hutter corta seu dedo na primeira noite em que se encontra no castelo de Conde Orlok, o Nosferatu, atraído pelo cheiro do sangue, corre em direção ao indefeso hóspede para chupar-lhe o ferimento. Dentro da trama, o Conde demonstra que não se importa muito de ficar a noite acordado e que vai dormir antes mesmo do sol raiar. Curiosamente, o hóspede, Hutter, acaba descobrindo, no dia em que o Conde alega que passará o dia todo fora, um interessantíssimo porão e nele encontra um caixão, no qual o Conde Orlok está dormindo.

Já no filme de Lang, há uma cena icônica em que Hans Beckert se encontra diante de um espelho figurando seus dedos médios diante dos lábios como se fossem presas de vampiro. Dentro da história, quando os policiais tentam desvendar a carta deixada por Beckert, o chefe de polícia lê nas anotações da perícia investigativa que o tipo de material usado para escrever a carta foi um grafite vermelho em uma superfície de madeira. Como a coloração do grafite vermelho lembra a cor do sangue, pode-se inferir que esse é mais um indício de que o personagem pode ser visto como um vampiro. Além disso, o modo de abordagem e de como ele distrai, chantageia e hipnotiza as vítimas também o fazem lembrar de um vampiro, que atíça sua presa para mais perto, a fim de concluir o seu destino final, que nesse caso é a morte da vítima. Na cena em que o personagem de M é seguido, percebemos que a chantagem que ele aplica nas crianças é satisfazer a vontade delas antes de serem mortas – por exemplo, Elsie Beckmann recebe um balão de presente, enquanto a última e quase vítima é levada para uma loja de doces e frutas, onde ela escolhe as guloseimas que deseja. É como se o personagem quisesse ver nos olhos das vítimas as melhores e maiores expressões de felicidade, antes mesmo de acabá-las com o suspiro da morte que o cerca.

Podemos inferir então que M é considerado figurativamente um vampiro por matar suas jovens vítimas, tirando suas vidas para fins de satisfação própria e por demonstrar psicopatia, a fim de drenar de seus corpos não só a vida, como também o sangue, por isso também o nome de Vampiro de Düsseldorf. Ao passo que Conde Orlok, o Nosferatu, é um vampiro no sentido mais literário do termo, pois utiliza da sua natureza para sobrevivência da espécie, se alimentando do que é considerado a energia vital dos seres vivos, o sangue. Sendo o sangue a energia vital, o que move e mantém o ser humano vivo, compreendemos que ambos os filmes analisados abordam de formas parecidas o entreguerras, uma sociedade afundada no pessimismo, no medo do que estaria por vir, e

apesar de ainda existir uma pequena esperança, ainda temiam de alguma forma, por não terem um completo poder sobre o futuro.

Em vista do contexto histórico e das semelhanças apontadas entre as duas obras, podemos inferir que o vampiro serve como alegoria para a situação alemã, portanto o monstro por trás do expressionismo alemão no cinema é o pessimismo, a falta de perspectiva de um povo que não apenas sente-se sem rumo, mas que também tem saudade do poder e da glória do passado.

REFERÊNCIAS

- EISNER, Lotte H. (2002) *A tela demoníaca*. 2.ed. Rio de Janeiro: Editora Paz e Terra S/A.
- M, O VAMPIRO DE DÜSSELDORF (M, eine Stadt sucht einen Mörder) (1931). Fritz Lang.
- MELTON, J. Gordon (2003) *O livro dos Vampiros* (A enciclopédia dos mortos-vivos). São Paulo: M.Books do Brasil Editora Ltda
- NOSFERATU (Nosferatu, eine Symphonie des Grauens) (1922). F. W. Murnau (96 min.).

FRANKENSTEIN: REPRESENTAÇÃO DA PAISAGEM EM DIFERENTES MÍDIAS

Jaqueline Rodrigues da Silva Pereira
Márcio Matilassi Cantarin

INTRODUÇÃO

Falar sobre *Frankenstein, ou o Prometeu Moderno*, de Mary Shelley, é, entre tantas outras coisas, falar sobre o poder que uma imagem possui de conformar diferentes imaginários em épocas e locais distintos. É não deixar de considerar que uma imagem pode ser tão representativa de uma sociedade que, uma vez cooptada, extrapola o original pensado por seu autor, transborda de si, imiscui-se na cultura para derivar significados múltiplos. Para a divulgação/popularização/dispersão da imagem original deste que é um dos monstros mais famosos da literatura e da cultura *pop*, contribuíram inumeráveis mídias, que vão de versões de animação à Banda Desenhada, isso sem contar uma infinidade de subprodutos tais como brinquedos, games, máscaras, fantasias, etc. No entanto, foi mesmo o cinema que apresentou de maneira mais eficaz a personagem ao mundo (por força de seu alcance comercial e apelo estético). Assim é que a maioria das pessoas conhece algo do enredo ou ao menos tem dele uma ideia (ainda que deturpada), mesmo sem ter lido o romance da escritora britânica.

Depois de libertada da pena de sua autora, a criatura ganhou contornos por certo inimagináveis à jovem escritora. No seio da cultura de massa, o monstro herdaria o nome de seu malfadado criador e alcançaria significativa visibilidade como um ícone mundial das histórias de suspense e terror.

Este estudo tomou como objetos de análise cinco produções, a saber, [1] o romance original *Frankenstein, ou o Prometeu moderno*, de Mary Shelley; [2] a adaptação homônima, ilustrada por Bernie Wrightson; [3] uma História em Quadrinhos que também recebe o título da obra original, com roteiro e desenhos de Marion Mousse; [4] o filme *Frankenstein*, de 1931, dirigido por James Whale, que notabilizou Boris Karloff no papel da criatura; [5] o filme *Frankenstein de Mary Shelley*, de 1994, dirigido por Kenneth Branagh, que também interpreta o cientista Victor Frankenstein e conta com Robert De Niro no papel do monstro. O objetivo foi de analisar um recorte dos elementos da paisagem natural comuns a todas as produções, com vistas a dimensionar a importância que este elemento narrativo alcança em cada uma das versões e como se impõe na ambientação das mesmas e na construção da psique das personagens.

Victor Frankenstein é o cientista que criou, em laboratório, a partir de partes subtraídas de diferentes cadáveres humanos, um ser monstruoso e deu-lhe vida por meio de um expediente que não é deixado claro na trama original do romance (em muitas das recriações posteriores é uma descarga elétrica que confere vida à criatura). Victor atinge seu objetivo primeiro de criar vida, mas, ao abandonar sua criação, falha na condição de mentor/amigo que a criatura demandava, passando a sofrer as consequências deste ato. O mote de seu trabalho é mais que suficiente para gerar inúmeros questionamentos em âmbito social, acadêmico e científico: valores éticos e religiosos, questionamentos sobre possibilidades e limites da tecnologia são alguns dos temas mais abordados pelas pesquisas que tomam a obra de Shelley e suas derivadas por objeto.

O andamento do trabalho do cientista, suas muitas viagens e deslocamentos e mesmo os sentimentos que apresenta no romance estão condicionados às mudanças climáticas das estações do ano e às sensações que elas provocam. É só pela inclemência do clima, por exemplo, que, confinado em um hotel, Victor leu pela primeira vez uma obra de Cornelius Agrippa, que tanto o influenciaria. Também o sentimento do sublime derivado da contemplação da magnitude do Mont Blanc ou da eternidade da paisagem do vale de Chamonix, por vezes faziam com que o protagonista se esquecesse de seus efêmeros tormentos. “Inverno, primavera e verão se passaram durante meus trabalhos, mas não assisti à floração ou ao brotar das folhas - visões que antes costumavam me dar um prazer supremo -, tão absorto estava em minha ocupação.” (SHELLEY, 2017, p.73). Do mesmo modo, em várias passagens, fica evidente como o ânimo do monstro é afetado na conversão do inverno em primavera.

Até mesmo os conflitos mais íntimos de Victor são projetados e representados no romance em correlação com o ambiente natural circundante. A natureza abarca seus sentimentos mais profundos e baliza suas ações. “Foi em uma noite triste de novembro que contemplei o sucesso de minha obra” (SHELLEY, 2017, p.75). As cenas que vão sendo descritas facultam ao leitor visualizar os elementos que sustentam o enredo e compõem um quadro que molda e cadencia os acontecimentos, sempre guiados pelo binômio Homem/pequeno/efêmero *versus* Natureza/grandiosa/eterna. Neste interim ganha destaque a ânsia por uma espécie de união transcendental e busca da totalidade e plenitude do ser em integração com o universo, fato revelado em algumas atitudes e reflexões de Victor, mas principalmente nas posturas de seu amigo Clerval.

ASPECTOS DE ANÁLISE INTERMIDIÁTICA

Para introduzir a reflexão acerca da intermedialidade em *Frankenstein* ou *O Prometeu moderno*, é importante compreender o conceito conforme apresentado por Clauss Clüver:

“Intermedialidade” é um termo relativamente recente para um fenômeno que pode ser encontrado em todas as culturas e épocas, tanto na vida cotidiana como em todas as atividades culturais que chamamos de “arte”. Como conceito, “intermedialidade” implica todos os tipos de inter-relação e interação entre mídias; uma metáfora frequentemente aplicada a esses processos fala de “cruzar as fronteiras” que separam as mídias. (2011, p.9)

Ao “cruzar as fronteiras” percebe-se que a obra em estudo ganhou novas possibilidades de leitura que ora reafirmam ora deturpam o valor estético e literário do romance. A intermedialidade, por um lado, contribuiu como elemento que incrementou o processo de disseminação da história original e, por outro, criou outros objetos derivados que pouco ou nada se relacionam com o lirismo melancólico e reflexivo do romantismo, em cujo seio a história floresceu. Quando deixamos de nos preocupar (e isso é muitas vezes difícil!) em estabelecer hierarquias que tomem o romance como paradigma, estamos livres para ler e explorar a profusão de objetos artísticos que a história do monstro continua a apresentar na atualidade.

Na obra *História em Quadrinhos e Cinema*, Denise Guimarães discute o tema das produções intermidiáticas ao apresentar conceitos específicos de histórias em quadrinhos e ao discorrer sobre as versões cinematográficas das HQs. A autora faz um paralelo entre as diferentes produções e como tais produtos ganharam o mercado cinematográfico. De acordo com a autora, as HQs: “São obras que integram narrativas mais complexas e destinadas a espectadores maduros, com temáticas mais adultas e com seus heróis

ambíguos ou seus anti-heróis, apresentados como seres problemáticos que não se ajustam a maniqueísmos” (2012, p.21).

Apesar de o conceito discutido por Guimarães se referir às *Graphic Novels*, muito do que se discute em seu trabalho pode também ser reportado ao romance de Mary Shelley no que tange às adaptações para o cinema. O texto de Guimarães, neste sentido, se refere a dois dos aportes (HQ e cinema), em evidência neste estudo. Para ela “O cinema, além de lançar tendências culturais, renova modos de ser e de fazer, redimensiona as orientações estéticas, afirmando, a cada momento, a sua evolução”. (2012, p.61).

Percebe-se que, nas diferentes adaptações, ambientes e demais personagens são cuidadosamente produzidos, havendo um cuidado especial com a figura da criatura. É reservada à mesma a perpetuação de características muito semelhantes nas diferentes produções. Até mesmo nos casos em que animações abusam dos traços de neotenia, ao leitor/espectador são ofertados elementos visuais bastante próximos entre uma produção e outra, em que pese o paradigma da versão estrelada por Boris Karloff, na produção de 1931.

Embora tenhamos apontado o quanto a obra foi modificada dada a profusão de versões, nos diferentes materiais aqui estudados, a representação da natureza enquanto imagem que incide sobre a imaginação, é bastante semelhante à descrita na obra original, muito embora, como produto final, possuam características singulares, o que não se constitui um problema, uma vez que, segundo Clauss Cluver “freqüentemente, questões sobre a fidelidade para com o texto-fonte e sobre a adequação da transformação não são relevantes, simplesmente porque a nova versão não substitui o original” (2006, p.17).

De acordo com Vilém Flusser, “imaginação é a capacidade de fazer e decifrar imagens” (2013, p.21). E com isso, o filósofo não se refere apenas a imagens técnicas do mundo físico, mas à materialização da ideia. Segundo ele, “O caráter mágico das imagens é essencial para a compreensão de suas mensagens” (2013, p.23).

A paisagem inóspita das geleiras e os momentos de tempestade são descrições que não servem apenas como pano de fundo para o desenvolvimento da narrativa, mas como elementos significativos dentro do processo criativo do enredo. O ambiente natural apresenta um poder de interação com os sentimentos e as ações das personagens que influenciam e são influenciadas pelas intempéries naturais e que estão em harmonia com as diferentes manifestações climáticas, o que é comum no Romantismo inglês.

A intermedialidade favoreceu a propagação da imagem tanto da criatura quanto do espaço e os consagrou de forma muito parecida esteticamente nos diferentes produtos aqui estudados. Embora nem todos os elementos da narrativa aparentem ter sido explorados com o mesmo denodo no que concerne à construção imagética, Denise Guimarães conclui que

cada adaptação tem “vida própria”. Quando conhecemos o texto anterior, haverá sempre uma constante oscilação em nossa comparação latente entre ele e a nova adaptação; se não conhecemos o trabalho que foi adaptado, não vamos apreciá-lo como uma adaptação. (2012, p.64)

Para exemplificar o que há pouco foi dito sobre a semelhança resguardada em determinadas cenas dos diferentes produtos, foram selecionadas algumas imagens. As paisagens estudadas são, basicamente, as que estão relacionadas com as montanhas cobertas de neve, cuja imponência/grandiosidade funciona ora como espelho dos conflitos internos vividos pelas personagens, ora como espaço de fuga desses conflitos, metafórica e literalmente. A maior ou menor similaridade dos cenários mantém-se coerente com a proposta de cada adaptação realizada e com as situações nas quais se estabelece. Observe-se.

No original *Frankenstein ou o Prometeu moderno*, de Mary Shelley, as imagens verbais apresentadas trazem elementos da paisagem natural

bastante significativos para o desenvolvimento da trama. Apesar da edição possuir algumas ilustrações, o foco está no texto escrito. Destacam-se aqui os seguintes trechos: “A neve caía em minha cabeça quando vi pegadas imensas na planície branca” (SHELLEY, 2017, p.210). No excerto, a planície branca marcada pela pegada gigantesca serve como indício ao leitor do que se vai apresentar na sequência: a amplitude dos ambientes, dos acontecimentos, dos sentimentos e dos conflitos.

A descrição do ambiente se amplia, como em uma tomada de câmera se abrindo até que se possa apreender a vastidão do espaço, acentuando a percepção das consequências do frio intenso: “À medida que seguia para o norte, a neve se acumulava e o frio era insuportável. [...] Os rios estavam cobertos de gelo e não se via peixe algum. Dessa forma, fiquei sem minha principal fonte de sustento” (SHELLEY, 2017, p.211). Tal descrição com a apresentação das intempéries climáticas permite ao leitor compor um quadro de imagens mentais muito claras sobre o ambiente inóspito no qual se movimentam as personagens naquele momento.

As cenas de neve e gelo são retomadas em diversos momentos da narrativa. Segundo Barthes “A fixação é a função mais frequente da mensagem linguística” (1990, p. 33). Portanto, a recorrência a momentos descritivos de um local inóspito e gélido não se refere apenas ao cenário concreto no qual as personagens circulam e as ações acontecem, antes justificam comportamentos, decisões e conflitos físicos e/ou psicológicos. Na obra escrita, o leitor é incitado a utilizar sua imaginação ao abstrair e criar mentalmente os ambientes.

Portanto, ao se falar em linguagem verbal na descrição de ambientes, os significados são elementos importantes que proporcionam ao leitor a compreensão do texto a partir de sua capacidade de abstrair ou acrescentar dimensões.

Desenvolvem-se, assim, em todas as sociedades, técnicas diversas destinadas a *fixar* a cadeia flutuante dos significados, de modo a combater o terror dos signos incertos: a mensagem linguística é uma dessas técnicas. Ao nível da mensagem literal, a palavra responde, de maneira mais ou menos direta, mais ou menos parcial à pergunta: *o que é?* Ajuda a identificar pura e simplesmente os elementos da cena e a própria cena: trata-se de uma descrição denotada da imagem (descrição muitas vezes parcial) ou, na terminologia de Hjelmslev, de uma operação (oposta à conotação). (BARTHES, 1990, p.32)

O romance oferece ao leitor a ideia de como a natureza pode influenciar nas atitudes das personagens, como é o caso de Victor, que, “clama aos céus”, na medida em que caminha pelos mares de gelo. “Decidi não falhar em meu propósito; e, clamando aos céus por ajuda, prossegui com fervor inquebrantável, atravessando desertos imensos, até que o oceano surgiu à distância e tornou-se o limite último do horizonte” (SHELLEY, 2017, p.211). E prossegue dizendo “Oh! Como ele era diferente nos sítios azuis do sul! Coberto de gelo, distinguia-se da terra apenas pela turbulência e irregularidade mais acentuadas” (2017, p.211-212).

Ao passo em que a narrativa avança, percebe-se por meio das cenas explicitadas que os sentimentos das personagens também eram modificados pela paisagem, o que confere ao ambiente o poder de atuar na constituição dos ânimos das personagens. A força de uma imagem pode ampliar a compreensão do leitor por meio da descrição verbal, através da qual se pode elaborar mentalmente o cenário. Além disso, segundo Barthes, “... toda imagem é polissêmica e pressupõe, subjacente a seus significantes, uma “cadeia flutuante” de significados, podendo o leitor escolher alguns e ignorar outros (1990. p.32).

Montanhas de gelo imensas e encrespadas muitas vezes bloqueavam a passagem e ouvi, com frequência,

o estrondo do assoalho marítimo que ameaçava me destruir. Entretanto, mais uma vez, veio a geada, tornando seguros os caminhos do mar. (SHELLEY, 2017, p.212- 2013)

As possibilidades de leitura são majoradas pela escolha de determinados signos empregados no texto. As descrições minuciosas que dão tom à ambientação e cenário trazem ao leitor a sensação de reconhecer cada lugar e pressentir os acontecimentos que possam ocorrer, criando um estado de suspense e tensão.

Mesmo quando o significante parece abranger toda a imagem, é, ainda assim, um signo separado dos outros: a “composição” tem um significado estético, bem como a entonação, que embora supra-segmental, é um significante isolado da linguagem: trata-se, pois, de um sistema normal, cujos signos são extraídos de um código cultural (mesmo que a ligação dos elementos do signo pareça mais ou menos analógica). O que constitui a originalidade desse sistema é que as possibilidades de leitura de uma mesma lexia (uma imagem) é variável segundo os indivíduos [...] (BARTHES, 1990, p.38)

Uma das cenas mais marcantes da história apresenta o momento em que Victor encontra a Criatura na neve. O conceito discutido por Barthes, apesar de se referir à fotografia, pode ser reportado para o trecho em destaque uma vez que a descrição linear do texto verbal evidencia o que o autor considera, como sendo “uma mensagem suficiente, pois tem, pelo menos, um sentido ao nível da identificação da cena representada [...]: utopicamente liberada de suas conotações, a imagem tornar-se-ia radicalmente objetiva, isto é, inocente” (1990, p.35)

É possível ver a magnitude dos espaços e o poder da natureza que coloca os seres em uma posição de fragilidade, o que também é perceptível nas imagens materializadas em todas as obras apresentadas neste estudo.

Certa vez, depois que os pobres animais que me carregavam com imenso labor chegaram ao cume de uma íngreme montanha de gelo e um deles, entregue à fadiga, morreu, vislumbrei a imensa superfície que se estendia diante de mim com aflição, quando, de repente, meus olhos avistaram um ponto negro na planície sombria (SHELLEY, 2017, p.213)

Para desenvolver a próxima análise, tomou-se a obra *Frankenstein ou o Prometeu Moderno*, de Mary Shelley, ilustrada por Bernie Wrightson. Lançada em 2014, trata-se uma edição de luxo, com letras prateadas sobre uma capa preta em tecido e mais de quarenta ilustrações em páginas inteiras, todas em preto e branco, desenhadas em nanquim no pincel e no bico de pena, uma marca característica do ilustrador. Partes das mesmas imagens aparecem como marca d'água em outras páginas compondo um fundo para o texto. Ao leitor cabe, além do enredo, a fruição das imagens singulares produzidas por Wrightson.

As palavras ganham o complemento das imagens que modificam e ampliam o processo de leitura em uma obra ilustrada. Ao analisar o livro é importante destacar que, de acordo com Flusser, “O fator decisivo no deciframento de imagens é tratar-se de planos. O significado da imagem encontra-se na superfície e pode ser captado por um golpe de vista” (2011, p.21-22). No entanto, o “golpe de vista” mencionado por Flusser se refere ao primeiro olhar do leitor, muito embora o mesmo possa voltar para as imagens com o intuito de contemplá-las mais detidamente. Os trechos descritos na obra original são ricamente apresentados em forma de ilustração e, segundo Flusser, “Ao circular pela superfície, o olhar tende a voltar sempre para elementos preferenciais” (2011, p.22).

Ao contemplar as imagens em preto e branco, o leitor pode distinguir traços firmes e linhas retas que coadunam com toda a carga de aspereza e, ao mesmo tempo, de sensibilidade que a obra pretende despertar. Ao passar o olhar pelos desenhos que representam a paisagem, apreende-se

a magnitude das montanhas (ou a vastidão do mar), em contraste com as quais os seres presentes na imagem destacam-se na base da oposição Grande/Poderoso/Eterno versus Pequeno/Frágil/Efêmero.

Retomando o mencionado por Flusser, outras imagens de Bernie Wrightson confirmam o trecho destacado no romance com relação à descrição que Victor realiza e apresentam, em certa medida, as agruras nas quais o enredo se concentra. A fragilidade dos seres perante a dimensão inaudita das montanhas escarpadas e as adversidades climáticas estão presentes na imagem e são captadas no “golpe de vista”. A imagem dos cães descrita pelo cientista ao levá-lo para o alto das montanhas, por exemplo, é retratada na ilustração de forma a confirmar o poder do ambiente natural e a pequenez dos seres mencionados, humanos ou não.

As imagens presentes nesta obra demonstram a articulação entre as diferentes dimensões proposta por Flusser. A imagem, segundo o autor, é uma mediação entre o homem e o mundo. O leitor divaga na imagem, ao observá-la superficialmente por meio do “golpe de vista” ou contemplá-la de forma mais detalhada, em uma leitura-observação de fruição, por assim dizer.

Imagens são superfícies que pretendem representar algo. Na maioria dos casos, algo que se encontra lá fora no espaço e no tempo. As imagens são, portanto, resultado do esforço de se abstrair duas das quatro dimensões espaço-temporais, para que se conservem apenas as dimensões do plano. Devem sua origem à capacidade de abstração específica que podemos chamar de imaginação. No entanto, a imaginação tem dois aspectos: se de um lado, permite abstrair duas dimensões dos fenômenos, de outro, permite reconstituir as duas dimensões abstraídas na imagem (FLUSSER, 2011, p.21)

É importante destacar aqui o que Flusser afirma sobre a forma como se lê uma imagem, ou, o “vaguear do olhar” que permite a leitura circular da imagem. A compreensão do texto é aqui potencializada pela força das imagens que ilustram a narrativa.

Ao vaguear pela superfície, o olhar vai estabelecendo relações temporais entre os elementos da imagem: um elemento é visto após o outro. O vaguear do olhar é circular: tende a voltar para contemplar elementos já vistos. Assim, o “antes” se torna “depois”, e o “depois” se torna “antes”. O tempo projetado pelo olhar sobre a imagem é o do eterno retorno (2011, p.22)

O mesmo ocorre com a HQ que também recebe o nome da obra original. Com roteiro e desenhos produzidos por Marion Mousse, o livro, publicado no Brasil em 2009 pela editora Salamandra, apresenta imagens em cores e traz na quarta capa uma pequena nota biográfica sobre Mary Shelley e um brevíssimo resumo da história. Nesta versão, o leitor pode reconhecer as paisagens descritas anteriormente, presentes quer no romance original, quer e na versão ilustrada por Wrightson, embora de maneira bastante distinta. Utilizando cores e traços fortes e grossos, há imagens que sequer apresentam texto escrito, como é natural em uma HQ, o que permite ao leitor o vaguear do olhar pela imagem explicitado por Flusser em um primeiro momento e, na sequência, uma análise circular, sem a necessidade apriorística de um texto verbal descritivo.

Em outros momentos da HQ em estudo, é possível perceber que tanto o texto quanto a imagem estão dispostos de forma a possibilitar ao leitor uma compreensão mais abrangente do enredo. A imagem, agora com a presença de texto escrito, ganha novas dimensões, o que permite ao leitor a aproximação visual e menor esforço para imaginar o que está lendo. De todas as obras analisadas, esta pode ser considerada a que mais se afasta, com relação às imagens, das descrições presentes na obra original, com elementos muito próprios da linguagem dos quadrinhos, o

que a torna singular. Além disso, a opção pelas cores mais vivas confere um elemento atenuante da carga dramática presente no romance ou nas ilustrações a nanquim, recurso que incide na apreensão da mensagem. Difícil mensurar o peso de um ou outro elemento neste tipo de arte, mas quase se poderia dizer que, em determinados trechos da HQ em pauta, texto e imagem aparecem na mesma proporção, sendo equitativamente valorizados e se complementando harmoniosamente. A função de *relais* ocorre nesse momento, pois, segundo Barthes

Aqui a palavra (na maioria das vezes um trecho de diálogo) e a imagem têm uma relação de complementaridade; as palavras são, então, fragmentos de um sintagma mais geral, assim como as imagens, e a unidade da mensagem é feita em um nível superior: o da história, o da anedota, o da diegese [...]. (1990, p.33-34)

A próxima mídia a ser confrontada é a cinematográfica. Aclamado pela crítica, o *Frankenstein* de 1931 dirigido por James Whale mantém-se em destaque quase um século depois de sua primeira exibição. A produção é responsável pela construção de um verdadeiro paradigma da figura do monstro cuja interpretação foi consagrada pelo ator britânico Boris Karloff. Segundo Ferraz, “Karloff nem sequer teve seu nome divulgado antes da estreia, como parte de uma campanha de marketing para deixar o público curioso sobre que ator iria fazer o monstro” (2012, p.256). A cena escolhida que retrata a paisagem montanhosa já conhecida pelos leitores, é apresentada em diversos momentos na película de Whale.

Na descrição da paisagem o texto verbal é substituído pela imagem em movimento, que se presta a uma apreensão por parte do espectador semelhante ao caso da imagem fixa, mas não igual, dada a impossibilidade de retorno cíclico do olhar sobre a cena, que já não será a mesma na fração de segundo imediatamente posterior. “Rara na imagem fixa, essa palavra-relais torna-se muito importante no cinema, onde o diálogo não

tem uma função de simples elucidação, mas faz realmente progredir a ação” (BARTHES, p. 34). A dinâmica e velocidade da narrativa em meio cinematográfico requer, de um lado, um esforço de percepção diverso da parte do espectador em relação ao leitor do romance ou do quadrinho e, por outro lado, uma consciência da parte do produtor no que concerne a perspectiva/interpretação que deseja dar a adaptação.

O uso da imaginação pelo leitor é substituído pelas imagens prontas do cinema para o espectador, com o recorte e o ângulo que sirvam aos propósitos do produtor, diminuindo grandemente as lacunas a serem preenchidas por quem fruirá o filme. Percebe-se, no entanto, que as montanhas que dão sustentação para a ambientação e clima do romance são também parte significativa da ambientação do filme, nas duas cenas escolhidas.

Ao se sentir pequeno diante da grandiosidade do ambiente em que se encontra, Victor busca no silêncio das paisagens um refúgio que o permite ouvir a si mesmo na incessante busca de abrandar sua dor no mundo inóspito e injusto que o cerca. Em alguns momentos a natureza se mostra acolhedora e reconfortante, respondendo positivamente aos apelos do narrador-protagonista. Há uma relação direta, praticamente metonímica, entre a natureza e sensibilidade de Victor. “Até mesmo os ventos sussurravam notas suaves, e a natureza, maternal, convidava-me a não mais chorar.” (SHELLEY, 2017, p.109).

A cena descrita acima, retirada do romance original, é também apresentada no *de Mary Shelley*, de 1994. Esta bela produção tem em seu elenco Robert De Niro na figura da criatura e é dirigido por Kenneth Branagh, que também dá vida ao cientista Victor Frankenstein. Radu Florescu destaca que “A promoção que cercou esse novo filme foi incrível. De fato, foi tão grande que ele teria de ser uma obra-prima para justificá-la” (1998, p.183). O filme traz as cenas descritas de forma a complementar as considerações acerca das paisagens, embora não haja a necessidade de acréscimo de dimensões, conforme elencadas por Flusser.

Na imagem do cinema, Flusser reafirma o conceito de uma relação mais próxima do real porque o leitor não precisa criar todas as dimensões. A ele cabe utilizar menos imaginação, o que torna a leitura do filme diferente da leitura da obra original, por exemplo, na qual o leitor precisa, a partir de diversos elementos, criar as dimensões necessárias para compor o cenário mentalmente.

Não haverá aqui espaço suficiente, nem é o mote primeiro deste estudo, no entanto não se pode deixar de mencionar que, no que concerne à recepção da obra cinematográfica, incide sobre a fruição e consequente construção de sentidos o suporte por meio do qual se acessa a obra. Será certamente diversa a impressão que se tem da grandiosidade e vastidão da paisagem, do sentimento e do clima que essa paisagem desperta, para um espectador que assiste a qualquer produção no ecrã de seu computador e para outro, que assiste em uma sala de cinema, na grande tela e com som *surround*.

CONCLUSÃO

As cinco obras brevemente discutidas neste estudo possuem especificidades, como é natural por se tratar de manifestações artísticas tão diversas, a despeito de serem, em última instância, tributárias do texto original, o que não supõe, em absoluto, necessidade de hierarquizações. Grosso modo, o que muda em cada uma delas é a forma com que o leitor acessa e se relaciona com o texto, seja ele “apenas” verbal escrito, seja quando contém texto e imagens fixas ou quando se dá a conhecer pela transposição da paisagem em imagens em movimento. A paisagem é plasmada pelo leitor que a observa de modos distintos em cada produção: o texto original, verbal, por exemplo, exige do leitor um esforço de criação mental de todas as situações e cenários, o que pode inclusive criar distorções nas imagens pretendidas pelo narratário, caso o leitor não possua em sua “bagagem cultural” algumas referências prévias.

À medida que as imagens são acrescentadas à obra, este processo de modelar as imagens vai tomando novos contornos. O texto de Bernie Wrightson, que é uma obra bastante recente, muito se aproxima das descrições presentes no original e auxiliam o leitor nesta construção.

A história em quadrinhos, entretanto, ao apresentar texto e imagem de modo equitativo, exigem um pouco menos do leitor neste processo imaginativo, afora minimizarem a tensão e aridez presente nas outras obras pela força do uso de cores nos desenhos. A HQ analisada pode ser considerada, dentre todas as obras aqui abordadas, como a mais distante do original, uma vez que as características descritas no romance pouco se parecem com as imagens nela contidas.

Nos filmes, em contrapartida, as imagens estão todas à disposição do espectador. Não há esforço de sua parte para construir as imagens. Elas são apresentadas de maneira pronta e, ao imitar a realidade enquanto evento da vida, do cotidiano, as quatro dimensões propostas por Flusser se fazem presentes. Ao leitor resta a contemplação da imagem dada. A obra de 1994 está mais próxima do original se comparada à de 1931, em que pesam os recursos infinitamente mais sofisticados disponíveis quando da produção da película de Branagh em relação à de Whale (63 anos os separam!)

De todas essas adaptações, merece destaque a de Kenneth Branagh, *Frankenstein de Mary Shelley* (1994), a que mais se aproxima da obra literária no que se refere à história narrada. Sem entrar na complexa discussão sobre a fidelidade cinematográfica na adaptação de uma obra de literatura, questão controversa e já bastante explorada, vale ressaltar que a película, embora com liberdade criativa, é cuidadosa na caracterização da criatura, interpretada por Robert De Niro, resgatando aspectos negligenciados por outras adaptações, como o abandono, a solidão e o processo de tomada de consciência de sua condição (ALMEIDA, 2018, p.159)

Deste modo, crê-se que seja no romance e na última superprodução de 1994 em que são figuradas de modo mais primoroso um dos temas mais caros ao romantismo, a comunhão perdida e ansiada do humano com a natureza. Não parece gratuidade que o processo de abandono, solidão e tomada de consciência da condição humana por parte da criatura tenha ganhado um destaque que fora omitido nas outras produções. Parece ser sintomático do nosso tempo a necessidade de redimensionar e ressignificar nossas práticas e lugar no mundo, nossa relação com a natureza e com nossos semelhantes, tal qual Victor, Walton, Clerval e a criatura buscavam, sob pena de não alcançarmos a plenitude e integridade como seres, tornando-nos apenas retalhos. Essa sim, a mensagem indelével que recebemos destas obras.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Rogério de (2018). “O mito de Frankenstein no cinema”. In: ARAÚJO, Alberto Filipe; ALMEIDA, Rogério de; BECCARI, Marcos (Orgs). *O mito de Frankenstein: imaginário & educação*. São Paulo: FEUSP. p.158-174. (Mitos da pós-modernidade; v.1). (E-book). In <http://www.livrosabertos.sibi.usp.br/portaldelivrosUSP/catalog/book/213> Acesso em 08.Set.2018.
- BARTHES, Roland (1990). *O óbvio e o obtuso*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira.
- CLÜVER, Clauss (2011). *Intermedialidade*. Pós: Belo Horizonte. V.1, n.2, p.8 – 23, nov. _____ (2006). “Inter textos / inter artes / inter media”. *Aletria* jul - dez. In <http://www.letras.ufmg.br/poslit> Acesso em 08.Set.2018.
- FERRAZ, Geraldo Galvão (2012). “Da cabeça da mocinha saiu um monstro”. In: SHELLEY, Mary. *Frankenstein, ou o prometeu moderno*. São Paulo: Ática. p.251-256.
- FLORESCU, Radu (1998). *Em busca de Frankenstein: o monstro de Mary Shelley e seus mitos*. São Paulo, Mercuryo.
- FLUSSER, Vilém (2013). *Filosofia da caixa preta*. São Paulo: Annablume.

FRANKENSTEIN (1931). Direção: James Whale. Produção: Carl Laemmle Jr: Universal Pictures.

FRANKENSTEIN DE MARY SHELLEY (1994). Direção: Kenneth Branagh. Produção: Francis Ford Coppola: TriStar Pictures.

GUIMARÃES, Armando Rui (2018). “Mary Shelley: Vida e Obra”. In: ARAÚJO, Alberto Filipe; ALMEIDA, Rogério de; BECCARI, Marcos (Orgs). *O mito de Frankenstein: imaginário & educação*. São Paulo: FEUSP. p.32-70 (Mitos da pós-modernidade; v. 1). (E-book). In <http://www.livrosabertos.sibi.usp.br/portaldelivrosUSP/catalog/book/213> Acesso em 08.Set.2018.

GUIMARÃES, Denise (2012). *História em Quadrinhos e Cinema*. Curitiba: Ed. Universidade Tuiuti do Paraná.

SHELLEY, Mary (2009). *Frankenstein, ou o Prometeu Moderno*. Roteiro e desenhos Marion Mousse; cor Marie Galopin. 2.ed. São Paulo: Salamandra.

_____ (2014). *Frankenstein, ou o Prometeu Moderno*. Bernie Wrightson (Ilustr.). São Paulo: Mythos Editora.

_____ (2017). *Frankenstein, ou o Prometeu Moderno*. Márica Xavier de Brito, Carlos Primati (Trad.). Rio de Janeiro: Darkside Books.