

N.16, 2022

LITERARTES



**Mosaicos do horror: o literário e
outras expressões sígnicas**

EQUIPE EDITORIAL

Coordenação

Maria Zilda da Cunha | CNPQ/ Universidade de São Paulo, Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Brasil

Editores da Décima Sexta Edição

Maria Zilda da Cunha | CNPQ/ Universidade de São Paulo, Brasil

Nathália Xavier Thomaz | CAPES/ Universidade de São Paulo, Brasil

Oscar Nestarez | Universidade de São Paulo, Brasil

Ricardo Iannace | FATEC/ Universidade de São Paulo, Brasil

Conselho Editorial

Lourdes Guimarães | Universidade de São Paulo, Brasil

Maria Auxiliadora Fontana Baseio | Universidade de Santo Amaro, Brasil

Maria Cristina Xavier de Oliveira | Universidade de São Paulo, Brasil

Maria dos Prazeres Santos Mendes | Universidade de São Paulo, Brasil

Maria Zilda da Cunha | CNPQ/ Universidade de São Paulo, Brasil

Ricardo Iannace | FATEC/ Universidade de São Paulo, Brasil

Rita de Cássia Dionísio | Universidade de Montes Claros, Brasil.

Comissão Científica

Angela Balça | Universidade de Évora, Portugal

Diógenes Buenos Aires | Universidade Estadual do Piauí, Brasil

Eliane Debus | Universidade Federal de Santa Catarina, Brasil

José Jorge Letria | Associação dos Escritores Portugueses, Portugal

José Nicolau Gregorin Filho | Universidade de São Paulo, Brasil

Pedro Serra | Universidade de Salamanca, Espanha

Rosangela Sarteschi | Universidade de São Paulo, Brasil

Sérgio Paulo Guimarães Sousa | Universidade do Minho, Portugal

Ricardo Iannace | FATEC/ Universidade de São Paulo, Brasil.

Rita de Cássia Dionísio | Universidade de Montes Claros, MG, Brasil.

Comissão de Publicação

Cristiano Camilo Lopes | Universidade Presbiteriana Mackenzie, Brasil

Cristina Casagrande de Figueiredo Semmelmann | Universidade de São Paulo, Brasil

Lourdes Guimarães | Universidade de São Paulo, Brasil

Maria Cristina Xavier de Oliveira | Universidade de São Paulo, Brasil

Nathália Xavier Thomaz | CAPES/ Universidade de São Paulo, Brasil

Regina Célia Ruiz | Universidade de São Paulo, Brasil

Sandra Trabucco Valenzuela | Centro Universitário Faculdade das Américas - FAM, Brasil

Preparação e Revisão da Décima Sexta Edição

Adriana Falcato Almeida Araldo | Universidade de São Paulo, Brasil

Avani Souza Silva | Universidade de São Paulo, Brasil

Bianca Leão Bertin | Universidade de São Paulo, Brasil

Cristina Casagrande de Figueiredo Semmelmann | Universidade de São Paulo, Brasil

Joana Marques Ribeiro | Universidade de São Paulo, Brasil

Lígia Regina Maximo Cavalari Menna | Universidade Paulista, Brasil

Lourdes Guimarães | Universidade de São Paulo, Brasil

Nathália Xavier Thomaz | CAPES/ Universidade de São Paulo, Brasil

Oscar Nestarez | Universidade de São Paulo, Brasil

Ricardo Iannace | FATEC/Universidade de São Paulo, Brasil

Selma Simões Scuro | Universidade de São Paulo, Brasil

Projeto Gráfico

Bruno de Oliveira Romão | <https://www.instagram.com/ilustra.bruno/>

Edição de Arte

Bruno de Oliveira Romão | <https://www.instagram.com/ilustra.bruno/>

Criação do Logotipo

Silvana Mattievich

Ilustração da Capa

Eduardo Belga | <https://www.ebelga.com/>

Capa

Bruno de Oliveira Romão | <https://www.instagram.com/ilustra.bruno/>

Tradutores

Cristina Casagrande de Figueiredo Semmelmann | Universidade de São Paulo, Brasil

Lígia Regina Maximo Cavalari Menna | Universidade Paulista, Brasil

Nathália Xavier Thomaz | CAPES/ Universidade de São Paulo, Brasil

Oscar Nestarez | Universidade de São Paulo, Brasil

Selma Simões Scuro | Universidade de São Paulo, Brasil

Pareceristas da Décima Sexta Edição

Alexander Meireles da Silva | Universidade Federal de Goiás, Brasil

Ana Paula Santos | Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Brasil

André Cabral de Almeida Cardoso | Universidade Federal Fluminense, Brasil

Cristhiano Motta Aguiar | Universidade Presbiteriana Mackenzie, Brasil

Daniel Augusto Pereira Silva | Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Brasil

Fabianna Simão Bellizzi Carneiro | Universidade Federal de Goiás, Brasil

Felipe Mello | Escola Superior de Propaganda e Marketing, Brasil

Joana Marques Ribeiro | Universidade de São Paulo, Brasil

Lígia Regina Maximo Cavalari Menna | Universidade Paulista, Brasil

Maria Zilda da Cunha | CNPQ/ Universidade de São Paulo, Brasil

Nathália Xavier Thomaz | Universidade de São Paulo, Brasil

Oscar Nestarez | Universidade de São Paulo, Brasil

Patrícia Aparecida Beraldo Romano | Universidade Federal do Sul e Sudeste do
Pará

Regina Célia Ruiz | Universidade de São Paulo, Brasil

Ricardo Iannace | FATEC/Universidade de São Paulo, Brasil

Sandra Trabucco Valenzuela | Centro Universitário Faculdade das Américas -
FAM, Brasil

ISSN: 2316-9826

SUMÁRIO

Editorial 8

Maria Zilda da Cunha, Nathália Xavier Thomaz, Oscar Nestarez, Ricardo Iannace

Entrevista

É preciso naturalizar o arrepio: uma entrevista
com Marcelo Miranda sobre o cinema brasileiro de horror.....13
Oscar Nestarez

Artigos

House of Ashes e as mecânicas de uma narrativa interativa de horror..... 26
Pedro Sasse

Necromantes e profecias: o gótico em Herculano e Schiller 50
Leonardo de Atayde Pereira

O conto *Assombramento*, de Afonso Arinos:
o medo, a mente e o horror entre símbolos e sombras 70
Fernando Januário Pimenta

A tradição Gótica no jogo eletrônico *Until Dawn*.....91
Iris Maitê Fullas Aguiar

Ficção, emoção e realidade: formulações sobre
o horror artístico em *Drácula* e *A Bruxa de Blair*.....116
Edson Soares Martins, Leonardo Brandão de Oliveira Amaral e Pétrus David Sousa
Patrício

Antecedentes de um romance gótico brasileiro: o conto “Maria Vitória” e o manuscrito de <i>Fronteira</i>	141
Júlio França e Lais Alves	
Emma e Susana: o horror da morte em <i>Madame Bovary</i> e <i>Pedro Páramo</i>	165
Fernanda Braite e Luna Bolina	
Um paraíso perdido ao sul: traços de ambientação gótica e interdito familiar em <i>Georgina</i> (1873), de Apelles Porto Alegre	180
Louise Farias da Silveira e Enéias Tavares	
“Fiel até a morte”: uma análise do passado gótico em <i>A sucessora</i> (1934) e <i>Rebecca</i> (1938).....	206
Ana Paula Araujo dos Santos	

Resenha

“Vamos despedaçar sua alma!”: um passeio pelos horrores cenobíticos da franquia <i>Hellraiser</i>	224
Marcelo Miranda	

EDITORIAL

Mosaicos do horror: o literário e outras expressões sígnicas

A exemplo da edição anterior, este décimo sexto número da *Literartes* focaliza as narrativas de horror em diferentes linguagens. A necessidade de se publicar dois volumes confere a medida da incidência deste segmento ficcional na atualidade: feita a chamada para a primeira edição, recebemos um número considerável de artigos perscrutando as nuances e os mecanismos do horror na literatura, no cinema, nas séries de plataformas de *streaming*, nos jogos eletrônicos ou nos quadrinhos.

De certa forma, esses estudos carregam em seu núcleo o fascínio exercido pelo imaginário do horror, que nos acompanha desde tempos imemoriais – cabe lembrar que o arrepio na espinha sempre exerceu papel fundamental na preservação de nossa espécie, seja nos orientando na busca de lugares mais seguros para habitar, seja nos levando a criar e a compartilhar histórias ao redor da fogueira. Logo, o medo constituiu-se em poderoso mecanismo de sobrevivência; uma vez vinculado ao terreno de ameaças, suscita fantasias e, em consequência, a criação artística.

Inevitavelmente, a matéria crítica que compõe esta edição acena a gêneros e categorias – senão, a modos de construção – que nomeamos como gótico, insólito, terror, fantástico, sinistro e estranho, a depender de sua natureza e especificidade. Isso porque o horror se manifesta em amistosidade com todos esses estatutos e matrizes, tonificando-os. Como no número precedente da *Literartes*, os artigos ressoam a gama de postulados responsável pela problematização dessa espécie de artefato ficcional que seduz tanto os leitores amadores (aqueles mais identificados com ocorrências de pavor) quanto os leitores especializados (ou seja, os estudiosos da estética literária).

É, pois, a concepção de horror artístico, conforme formulada por Noël Carroll, a base teórica para os artigos desta edição. São nove; neles, autores das literaturas nacional, europeia, estadunidense e da América Central assomam. A Sétima Arte e o

mundo da gamificação integram o debate, atestando que as expressões do medo se atualizam tecnologicamente – reinventam-se por meio de ferramentas e graças a códigos e atalhos da epopeia digital em que o homem do nosso século se encontra imerso.

Assim sendo, no artigo “*House of Ashes* e as mecânicas de uma narrativa interativa de horror”, da autoria de Pedro Sasse, a intermedialidade está na linha de frente; de entremeio com os games e o cinema, a leitura concedida ao jogo *House of Ashes* (2021) admite repensar os efeitos do pavor em tempos de cultura e entretenimento cibernéticos; acima de tudo, o jogador assume um protagonismo *sui generis* nessa experiência lúdica. Nesse segmento, aliás, pode-se depreender a especulação de Iris Maitê Fullas Aguiar em artigo aqui presente: “A tradição gótica no jogo eletrônico *Until Dawn*”. Aguiar erige suas proposições sobre o game fundamentando-se em estudos criteriosos atinentes ao *locus horribilis*, à personagem monstruosa e à presença fantasmagórica do passado.

O pesquisador Leonardo Atayde Pereira, em seu “Necromantes e profecias: o gótico em Herculano e Schiller”, lê as dominantes da soturnidade nos *constructos* do literato português da escola romântica e do filósofo alemão pré-romântico. Logo, vem à baila a experiência de Herculano como leitor de Schiller. Isto é, avulta a implicação intertextual, reverberando afortunadamente o imaginário medievo e suas pulsões na esfera do sobrenatural.

“O conto ‘Assombramento’, de Afonso Arinos: o medo, a mente e o horror entre símbolos e sombras” é o título do artigo de Fernando Januário Pimenta. A intriga do autor belo-horizontino recebe uma leitura que equaliza o medo, o horror e as perturbações da mente. O texto reporta-se a representações simbólicas e a superstições; por essa razão a abordagem da trama de Arinos se pauta, sobremaneira, por estudos do folclorista Câmara Cascudo.

“Ficção, emoção e realidade: formulações sobre o horror artístico em *Drácula* e *A Bruxa de Blair*”, artigo dos pesquisadores Edson Soares Martin, Leonardo Brandão de Oliveira Amaral e Pétrus David Sousa Patrício, desenvolve uma leitura crítica do conceito de horror artístico defendido por Noël Carroll. Busca-se, à luz das duas obras supramencionadas, uma revisão do entrelaçamento entre ficção e realidade, no intuito de entender a fruição emotiva que faz o horror ser compreendido como um gênero.

Julio França e Lais Alves, no artigo “Antecedentes de um romance gótico brasileiro: o conto ‘Maria Vitória’ e o manuscrito de *Fronteira*”, oferecem uma análise acurada de manuscrito e estrutura narrativa de Cornélio Penna, explorando a enunciação do primeiro romance do autor carioca. A estilística e o modo como ela opera (considerando-se procedimentos como a presença de narrador autodiegético, fluxo de consciência, repertório semântico) ganham notoriedade na tessitura do escritor modernista quando, em errância transgressiva, é ela organizada nas esferas da morbidez, do lúgubre e do fantasmagórico.

Morte e sensualidade, em paridade com distúrbios como loucura e devaneio, são tratadas no artigo de Fernanda Braitte e Luna Bolina, intitulado “Emma e Susana: o horror da morte em *Madame Bovary* e *Pedro Páramo*”. O comparativismo efetiva-se visando à construção da personagem feminina, cada qual resgatada em seu mundo interior, de tonalidade turbulenta, nas obras de Gustave Flaubert e Juan Rulfo. O feminino, outrossim, ganha páginas em outro artigo desta edição: “Um paraíso perdido ao sul: traços de ambientação gótica e interdito familiar em *Georgina* (1873), de Apelles Porto Alegre”. Nesse estudo dos pesquisadores Louise Farias da Silveira e Enéias Tavares, a heroína – cujo nome confia o título ao romance – é recuperada no seu contexto familiar, uma vez que na trama oitocentista se alternam dispositivos como a perda da inocência, o interdito e a sexualidade, em consonância com a tradição do romantismo de matiz gótica.

A *persona* feminina também se faz inscrita no artigo de Ana Paula Araujo dos Santos, “‘Fiel até a morte’: uma análise do passado gótico em *A sucessora* (1934) e *Rebecca* (1938)”, em que a aproximação entre as heroínas (*post mortem*) de Carolina Nabuco e de Daphne Du Maurier se estabelece como objeto de especulação que ultrapassa as denúncias de plágio e se atém à representação do casamento (fantasmagoricamente) fadado ao desenlace.

Na seção Entrevista, o pesquisador e ficcionista Oscar Nestarez conversa com o jornalista, crítico e pesquisador de cinema Marcelo Miranda sobre a produção fílmica de horror no Brasil, oferecendo um panorama do gênero no cenário nacional que contempla desde as primeiras produções até a situação atual. É de autoria do mesmo crítico o texto que compõe a seção Resenha: “‘Vamos despedaçar sua alma!’:

um passeio pelos horrores cenobíticos da franquia *Hellraiser*". A resenha crítica tem como referência a obra *Hellraiser – Renascido do inferno* (2015), do britânico Clive Barker, com tradução em português de Alexandre Callari pela editora carioca Dark-side Books, e aborda os filmes inspirados na obra: *Hellraiser – Renascido do inferno* (1987) e *Hellraiser* (2022). Trata-se de um convite ao leitor para lembrar e conhecer o universo criado por Barker.

Assim como na Edição 15, a arte que ilustra a capa desta edição é de Eduardo Belga, artista plástico brasileiro que aborda a poética do grotesco em suas obras. O mosaico criado pelo ilustrador nos coloca, enquanto observadores, em um jogo de atração e repulsa: ao mesmo tempo que desejamos olhar com mais atenção a ilustração e seus detalhes intrincados, percebê-los nos causa incômodo, ainda que a imagem construída não seja nítida o suficiente para definir o objeto retratado. Esse jogo retrata um dos aspectos mais interessantes do horror: o movimento pendular entre o familiar e o estranho, um paradoxo que leva o leitor a se engajar na tensão entre contrários e mergulhar na história.

Ótima leitura a todos!

Maria Zilda da Cunha

Nathalia Xavier Thomaz

Oscar Nestarez

Ricardo Iannace



ENTREVISTAS

**É PRECISO NATURALIZAR O ARREPIO:
UMA ENTREVISTA COM MARCELO
MIRANDA SOBRE O CINEMA
BRASILEIRO DE HORROR**

**THE SHUDDER MUST BE NATURALIZED:
AN INTERVIEW WITH MARCELO MIRANDA
ABOUT BRAZILIAN HORROR CINEMA**

Oscar Nestarez¹

¹ Escritor e doutor em Estudos Comparados de Literaturas de Língua Portuguesa — Universidade de São Paulo (USP).

As histórias de horror confundem-se com as origens do cinema. Adaptações de romances como *Drácula*, de Bram Stoker, e *Frankenstein*, de Mary Shelley, despontaram já na aurora do cinema narrativo, no início do século XX, e, desde então, os filmes arrepiantes jamais deixaram de frequentar as grandes telas ao redor do mundo, sempre atraindo multidões. A vibrante produção de estúdios como o estadunidense Universal (entre as décadas de 1930 e 1950) e o britânico Hammer (de 1955 a 1979) atesta o êxito das obras de um gênero que, ainda hoje, não ameaça dá sinais decorrer o risco de perder fôlego — como demonstra também o recente sucesso da produtora A24.

No Brasil, contudo, a história é um pouco diferente. A realização de filmes de horror no país ocorre de forma relativamente tardia e tem marco inicial definido: o lançamento de *À meia-noite levarei sua alma* em 1964, por José Mojica Marins, cineasta paulista e responsável pelo personagem Zé do Caixão. Por anos, Mojica figurou como estrela solitária no gênero; apenas na década de 1970 observam-se aparecerem outros realizadores que se aventuraram pelo horror, ainda que sujeitos às limitações indissociáveis de uma produção cinematográfica subdesenvolvida. Por outro lado, essas mesmas restrições resultaram, nessa década e nas seguintes, em um cinema inventivo, autoral e perfeitamente capaz de incorporar o imaginário e os medos tipicamente brasileiros. A partir dos anos 2000, o cinema de horror nacional conheceu uma nova fase, com impressionante multiplicidade de cineastas e temáticas. Para esquadrihar esse cenário — com enfoque especial na década de 2010 —, a *Literartes* conversa com Marcelo Miranda, jornalista, crítico e pesquisador de cinema, com mestrado em Comunicação Social pela UFMG.

1. Como você avalia o cenário atual da produção cinematográfica de horror no Brasil? Diz-se com frequência que, a partir dos anos 2000, o gênero vem passando por uma era de ouro por aqui, um período muito frutífero. Qual é a sua visão a respeito?

Certamente vivemos uma primavera no cinema de horror brasileiro.

Na última década, o gênero no país floresceu bem mais do que nas décadas

anteriores — desde os anos 1970, que são considerados, por pesquisadores como a Laura Cánepa e Carlos Primati, como o período mais prolífico em filmes do gênero no Brasil, tanto em termos de potência quanto em termos de quantidade. É sempre bom lembrar que, por aqui, o gênero nasce nos anos 60; então, nos 70, o cinema de horror ainda é uma criança no país. Depois vêm alguns filmes pontuais nos anos 80 e 90, mas é a partir de 2010 que temos uma presença maciça e de repercussão internacional, circulando “boca a boca” entre pesquisadores, críticos, espectadores.

Muitos apontam até um marco: o longa *Trabalhar cansa*, de 2011, dirigido pela Juliana Rojas e pelo Marco Dutra, que competiu na mostra *Un certain regard* do Festival de Cannes, na França. E é um filme de gênero. É um suspense ambíguo, com toques sobrenaturais. Na época — e o pesquisador Carlos Primati fala muito sobre isso —, a mídia brasileira não sabia bem como classificar o filme. Não sabia onde encaixá-lo, e o próprio Primati sempre dizia que era de terror. Então, *Trabalhar cansa* pode ser visto como uma espécie de ponto de partida dessa “primavera”. Claro que há outros filmes anteriores, mas, de 2011 para a frente, alguma coisa muda.

Agora, é um ponto de partida do que chamamos de “primavera”; mas, em 2008, temos uma espécie de “ponto de virada”. Então, são dois momentos. Nesse ano, o José Mojica Marins lançou o que viria a ser o seu último longa, *Encarnação do demônio*. O filme saiu com muita repercussão na mídia, inclusive em âmbito internacional, sendo exibido em festivais de fora. Aqui, foi lançado no Festival de Paulínia e ganhou o prêmio de melhor filme. Foi muito noticiado: a volta de Mojica depois de muito tempo sem filmar, a conclusão do *Zé do Caixão*, etc. Esse filme teve lançamento na antiga Fox, hoje comprada pela Disney; passou em shoppings, e tal. Mas foi um grande fracasso de público, vale registrar.

E no mesmo ano de 2008, o realizador Rodrigo Aragão lançou o seu primeiro longa-metragem, *Mangue negro*. Um filme muito barato, feito literalmente no quintal dele, no mangue que fica nos fundos de sua casa —

Aragão mora no Espírito Santo, numa região próxima a Guarapari. E é um filme de zumbi com toques tipicamente brasileiros. O filme foi lançado em festivais menores e começou a circular em DVD, causando alvoroço nos fãs. Não foi lançado nos cinemas, não virou um grande estouro, mas alguma coisa aconteceu. Então, 2008 é um ano em que temos o fechamento de um longo ciclo iniciado nos anos 60 com o último filme do Mojica, e o início de um ciclo posterior que viria a ser de um cinema mais barato e que olha um pouco mais para frente. Ou seja, um cinema que busca referenciais adiante, e não atrás, como o Mojica, que busca referencial em seu próprio trabalho.

Não é à toa que, dali adiante, a maior parte dos filmes de terror no Brasil foi e está sendo feita um pouco desta forma: obras baratas, com lançamentos restritos, às vezes, vistas por muita gente, outras nem tanto, mas sempre gerando muito conteúdo de pesquisa, de crítica, de texto. E em 2011, isso se tornou legitimado quando *Trabalhar cansa* foi para Cannes, e aí se abriu todo um caminho.

2. Na sua percepção, por que as produções nacionais de horror começam a ganhar mais destaque? O que elas acrescentam ao debate sobre o gênero aqui no país?

Aqui, vale um comentário: quando falamos de horror brasileiro, o que está em jogo não é só o fato de um filme poder facilmente ser encaixado no gênero do horror, e sim de ele conter elementos que permitam a identificação de uma narrativa que flerte com o insólito. Então, vários dos filmes que percebemos no Brasil como sendo de horror, à primeira vista, podem não ser imediatamente vinculados ao gênero. O próprio *Trabalhar cansa* é um exemplo típico. Vai depender de que ângulo olhamos, de quais referenciais usamos, e também de como aquilo afeta a própria narrativa. Desse modo, o que passamos a identificar com mais frequência dos anos 2010 em diante é

uma proliferação de filmes que se adequam a uma percepção de conteúdos insólitos. Até então, não havia tanto esses elementos na produção cinematográfica brasileira.

Outro exemplo é *O som ao redor* (2013), o segundo longa do Kleber Mendonça Filho — um diretor que se diz *carpenteriano*, ou seja, muito ligado ao cinema do John Carpenter. Há, no filme, vários pequenos elementos e momentos que alguns pesquisadores vão identificar como de terror. O longa em si não é de terror, mas, como diria o [autor estadunidense] H.P. Lovecraft, basta uma sequência e já temos alguma coisa estranha, alguma coisa *weird* dentro de uma narrativa. Isso posto, *O som ao redor* é um filme que aparece bastante em pesquisas posteriores sobre horror. Ele utiliza um pouco o método de *Trabalhar cansa*, isto é, fala de algo, mas esse algo é impregnado de elementos que nos deixam em estado de perturbação.

A partir dos anos 2010, então, temos mais filmes dentro dessa ampla categoria. Para ilustrar esse cenário, trago alguns dados objetivos: em 2014, vieram cinco longas-metragens com elementos de horror (considerando-se que, nessa época, o Brasil lançava entre 90 e 110 filmes por ano). Em 2015, computei nove longas-metragens; em 2016, foram dez; em 2017, houve uma queda, cinco — e estou considerando os filmes lançados no circuito comercial. Em 2018 foram dez, em 2019, 14 e, em 2020, sete. Enfim, temos uma constância na produção de filmes — alguns são explicitamente de horror, como os do Rodrigo Aragão, outros começam a se abrir mais para o gênero, como a própria dupla Marco Dutra e Juliana Rojas, com *As boas maneiras* (2018).

O que vai fazer com que eles chamem a atenção é justamente essa presença mais frequente. Começamos a nos acostumar com esses filmes em circulação. Outro fator é uma diversidade muito grande no trato com os subgêneros do horror — que é algo característico dos anos 70, especialmente no cinema paulista, da Boca do Lixo [centro histórico de São Paulo], por exemplo. Os filmes que podem ser chamados de horror da Boca — mas que não eram só de horror, sendo também eróticos, comédias, policiais etc. — eram muito

diversos na variação de gêneros e de abordagens. Nos anos 2010, também observamos isso, só que é outro tipo de variação. Serão filmes com pegadas sociais muito carregadas; na maior parte das vezes, estamos falando de Brasil, um país subdesenvolvido, em que o próprio cinema é subdesenvolvido; então, ele responde a si mesmo.

Em resumo, de 2010 a 2020, o público brasileiro — não o massivo, mas o público médio brasileiro — passa a conviver com a presença de filmes de terror, a ponto de essa convivência gerar subprodutos na TV, no *streaming* e na literatura, o que, até então, não acontecia. Antes disso, não tínhamos uma série como *Supermax*, na Globo, ou *Desalma*, no Globoplay. O horror em português se torna uma presença constante no nosso consumo audiovisual. O que era antes tido como marginal começa a virar uma espécie de *commodity*. De repente, passa a “pegar bem” fazer histórias de terror no audiovisual brasileiro.

3. Na sua percepção, a qualidade tem acompanhado a quantidade?

Além de mais filmes, temos mais filmes bons?

Para responder, cabe uma ressalva que é universal: não se fazem obras-primas todo dia, em nenhum lugar do mundo, em nenhuma arte. Então, o fato de haver o florescimento de um gênero não significa que teremos uma sequência ininterrupta de obras-primas que vão mudar o rumo das coisas. A importância de uma constância na produção de filmes, ou de uma constância de elementos, vem do fato de eles continuarem existindo, se proliferando, se referenciando, se renovando, se reconfigurando, com erros e acertos.

O próprio horror no cinema, no geral, é uma constância já faz um século. Nunca se passa um período em que não haja filmes do gênero. É diferente, por exemplo, do faroeste ou do musical, que são gêneros que decaíram em vários momentos. E hoje, quando surge um filme desses gêneros, é

sempre uma releitura, uma homenagem. Ninguém fala isso do horror. Não se passa uma semana sem que um filme assustador seja exibido no cinema, e normalmente enchendo as salas. É um gênero que, como a maior parte de seus personagens, não morre; e quando morre, volta.

Dito isso, é importante pensar dessa forma também o cinema brasileiro. Os filmes de horror nacionais só vão ter relevância nacional e internacional quando existirem. Então, se de 2010 para cá começamos a identificar uma presença maior do gênero — e isso vem se expandindo para a TV e o *streaming* —, começamos a ter um cenário constante, o que vai permitir o surgimento de filmes muito significativos e outros nem tão significativos.

Essa relevância tem diferentes vertentes. Filmes podem circular em festivais pelo mundo todo — *Bacurau*, do Kleber Mendonça Filho e do Juliano Dornelles, é um exemplo, com elementos de gênero. Filmes podem virar fenômenos no boca a boca, como os do Petter Baiestorf ou do Gurcius Gewdner, realizadores de obras que circulam com muita intensidade no *underground*. Filmes podem estar nas plataformas, como TV e *streaming*, onde há toda uma vida. Por exemplo, tem gente que não consome filme de terror em lugar nenhum, mas, de repente, dá o *play* em uma série da Globo porque tem um ator conhecido nela e passa a assistir a uma produção de horror, às vezes, sem nem sequer se dar conta de que está fazendo isso.

Para mim, essa é a magia da coisa. É você naturalizar a presença do gênero no consumo audiovisual. Em vez de “uau! um filme de terror brasileiro”, passamos a perceber tudo com mais naturalidade. Quando naturalizamos o gênero, ele passa a ser só um gênero, e vamos colhendo o que se destaca ou não. O mais importante é termos esse leque para justamente contemplarmos as subjetividades. Mas em época nenhuma, de nenhum gênero no mundo, a obra-prima é a tônica. É aquela frase do Godard: “cultura é a regra, arte é a exceção”.

4. Seria possível apontar, hoje, singularidades na produção cinematográfica de horror nacional? Existe algo que a diferencie de produções de outros países, principalmente a estadunidense?

Costumo começar a responder perguntas assim dizendo uma coisa que parece óbvia, mas que é o ponto nevrálgico de diferenciação. A principal característica é que filmes brasileiros de horror são *falados em português*. Paulo Emílio Sales Gomes, grande crítico e pesquisador de cinema brasileiro, fundador da Cinemateca e professor da USP, tinha uma formulação cuja ideia central era a seguinte: subjetivamente, o pior filme brasileiro nos diz muito mais do que o melhor filme estrangeiro. Ele não dizia que o pior filme brasileiro é melhor do que o melhor filme estrangeiro; não é essa a ideia. A questão é que o próprio “falar português” nas produções já nos diz muito mais em termos subjetivos, de vivência de cultura, de referências, do que qualquer filme estrangeiro, em que precisamos decodificar a língua e as referências.

Quando vemos um filme brasileiro, estamos “em casa”. Ouvimos as palavras, as entendemos perfeitamente, as decodificamos e dialogamos diretamente com elas, mesmo que mentalmente. Isso não acontece com nenhum filme estrangeiro. É ontológico. Portanto, acho que a principal diferença, brutal, é que os filmes de horror brasileiros são falados em português. E isso vai, obviamente, influenciar toda uma maneira de fazer e de receber obras. Os corpos, as peles, as vozes, as expressões, os acontecimentos, as referências geográficas, o clima, os elementos do cotidiano: tudo isso necessariamente vai ser brasileiro, mesmo que você tente emular o produto estrangeiro. E aí, de novo, eu volto ao Paulo Emílio: algo que ele dizia era que o cinema brasileiro sofria de “incapacidade criativa de copiar”. Ele identificava nesse cinema subdesenvolvido a impossibilidade de copiar o produto estrangeiro — o que sempre foi uma espécie de meta do cinema comercial. Isso ocorre por questões de dinheiro, de geografia e de subjetividades. Você não consegue fazer um filme *noir* no Brasil. Você vai fazer um pastiche, uma

emulação, no máximo. Seu filme pode até ser muito fiel aos elementos *noir*; mas o personagem abriu a boca — e mesmo que ele fale inglês — e ainda é um brasileiro falando.

E os filmes de terror vão responder a isso. Mesmo usando elementos muito identificados como do cinema estrangeiro, em especial o estadunidense, eles nunca deixarão de ser brasileiros, muito antes de serem filmes de terror. Então, vão aparecer questões sociais, e não precisa ser um filme que se diga engajado; basta que se coloque um trabalhador em cena. Vão aparecer cenários urbanos, vamos reconhecer figuras de elenco, e, no caso dos filmes que têm um pouco mais de orçamento, uma projeção maior, vão se valer de imaginários tipicamente brasileiros. Quando o Rodrigo Aragão faz um filme de zumbi, ele faz no litoral do Espírito Santo. E aí tem rituais, tem umbanda, tem magia, tem bruxa, tem caboclo e preto velho, tem todos esses elementos que vinculamos muito a um certo imaginário brasileiro.

Por exemplo, *Morto não fala* (2018), do Dennison Ramalho, se passa na periferia de São Paulo, em um bairro carente. É protagonizado por um trabalhador que está em má situação, empregado em um necrotério, com um casamento terrível e sem uma boa relação com o filho. É um proletário do cotidiano, inserido em uma história de horror. A mesma coisa com *O animal cordial* (2018), da Gabriela Amaral Almeida: é um restaurante da elite paulistana que está em crise e sofre um assalto; e, durante esse assalto, você tem uma espécie de fauna humana, de tipos brasileiros, que vão reagindo ao crime de acordo com as suas características sociais. Mas, ao mesmo tempo, *O animal cordial* pode ser exibido em qualquer lugar do mundo como um filme de horror, de refém. Em *A sombra do pai* (2019), também da Amaral Almeida, temos um pedreiro, uma profissão que identificamos muito rapidamente com o cotidiano brasileiro. Então, acho que o que vai caracterizar os filmes é, de fato, a “presença Brasil” neles. Ela pode ser mais carregada ou mais sutil, pode ser mais ou menos consciente. E não importa muito se o realizador está ou não preocupado com isso.

Outra questão são as referências de época. A Gabriela Amaral Almeida, o Marco Dutra, a Juliana Rojas, o próprio Rodrigo Aragão se valem muito de referenciais dos anos 1980, década na qual eles cresceram. Esse dado marca a produção contemporânea de terror no Brasil. A geração que está dirigindo dos anos 2000 para cá tem entre 40 a 50 anos, e viveu a TV e o VHS. A TV nos anos 1980 e 1990 exibia filmes de terror à tarde; às 15h, tinha o Cine Trash na Bandeirantes, com o Mojica apresentando, e eram filmes “tranqueira”. E aí vem o VHS dos anos 80: você tinha prateleiras de locadoras abarrotadas de filmes de terror de todo tipo. É uma “dieta” contínua de TV e vídeo. Se você tinha uma predileção pelo gênero, como todos esses que eu citei sempre tiveram, era como a Disney. O cineasta Dennison Ramalho comenta isso, que a Disney da infância deles eram os filmes da Hammer. A Gabriela Amaral Almeida via as adaptações de Stephen King pela TV e depois fez um mestrado sobre o autor.

Essa geração é muito formada por uma cultura de TV e vídeo. E quando ela vai fazer os seus filmes, essa cultura aparece. O Rodrigo Aragão, por exemplo, é louco pelos filmes do estadunidense John Landis; então, você vai ver um filme do Aragão e encontra muita maquiagem, muita prótese, personagens feios, derretendo... E isso também é o italiano Lucio Fulci, por quem o Aragão é apaixonado. O Marco Dutra e a Juliana Rojas fazem filmes que referenciam o paulista Walter Hugo Khouri. Essa geração contemporânea é muito baseada nesse cenário. É por isso, e agora é um palpite meu, que os filmes começam a aparecer tanto. Porque a geração que sempre viu o terror como algo cotidiano passou a fazer terror como parte da própria vida. Não olha para o terror de cima para baixo ou a distância.

5. É comum ouvirmos que a maior dificuldade enfrentada pelos filmes de horror nacionais vem do próprio público do gênero. Parece haver uma resistência de parte das pessoas que consomem produções de horror

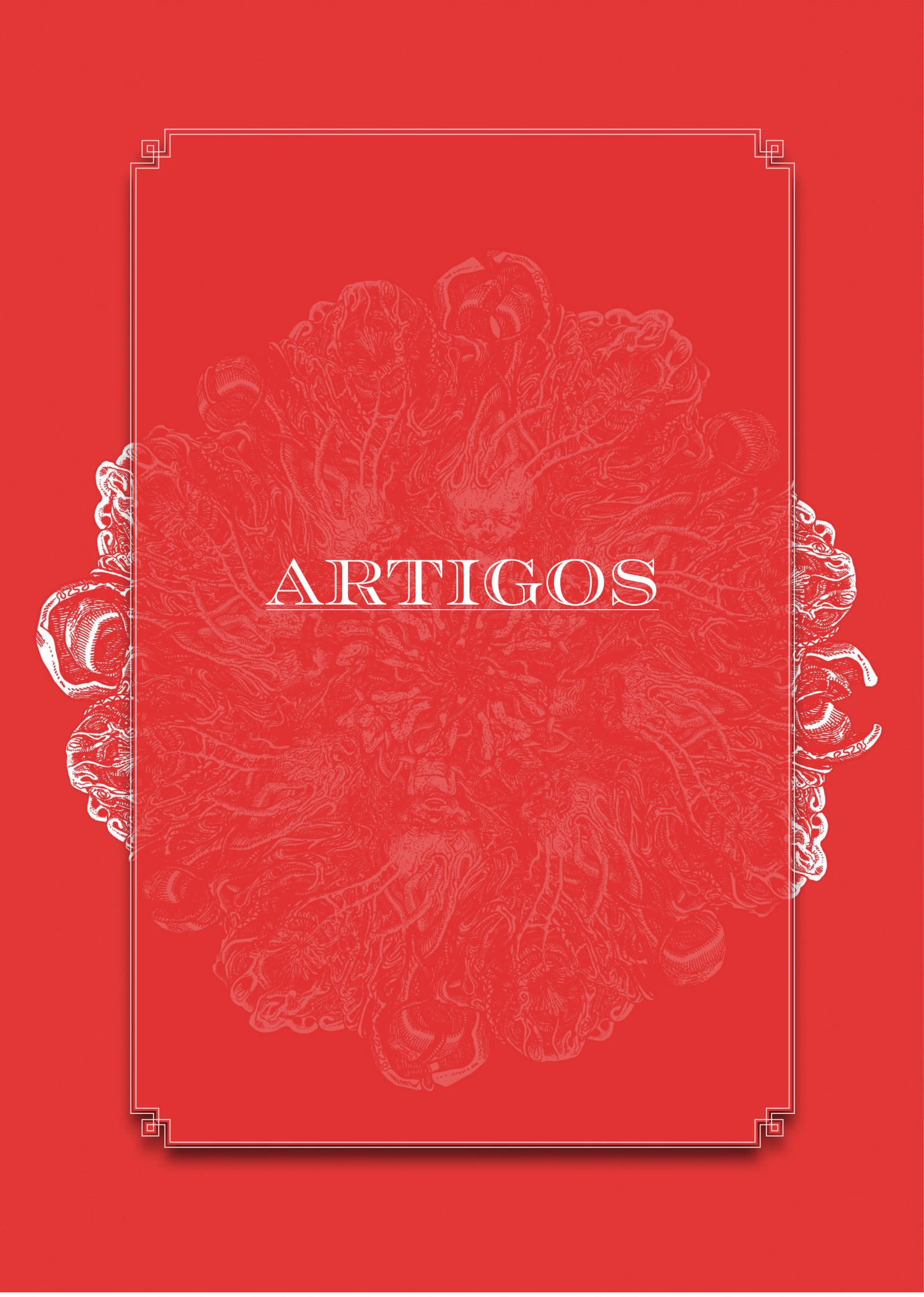
no geral. Você concorda com essa visão? Se sim, a quais razões atribuiria essa resistência?

Acho que isso tem a ver com a naturalização do gênero que mencionei. Sempre ouvimos falar que o horror é um gênero marginal, de nicho, que não é para todos; mas isso não é o que vemos na realidade. Como costume dizer, a realidade discorda dessa afirmação. Se formos ao cinema hoje, neste momento, encontraremos um ou dois filmes de horror sendo exibidos em shoppings. As livrarias têm prateleiras gigantescas só de livros do gênero. O público consome intensamente terror no *streaming* — *Stranger things* e *The walking dead* são exemplos. E, de vez em quando, temos alguns fenômenos de público de filmes de terror, como foi o caso de *It — A coisa*, em especial o primeiro, que, uns poucos anos atrás, foi a maior bilheteria de terror nos Estados Unidos em muito tempo. Então não é um gênero marginal, *underground*, de nicho. Isso é uma falácia. Quando essa afirmação aparece, precisa ser contestada.

Dito isso, talvez possamos fazer essas afirmações quando se trata do cinema de horror brasileiro. A coisa começa a ficar mais complicada, porque acho que o público médio — e quando falo médio, é o público ocasional, que não é nem o especializado, nem o crítico, nem o cinéfilo que vê tudo — tem mais dificuldade ou mais resistência quando filmes brasileiros flertam com o terror. As pessoas que formam esse público estranham. Ainda estão muito acostumadas a produções estadunidenses, e estranham justamente por aquilo de que falei antes, a “presença Brasil”, os personagens falando em português e lidando com os elementos sobrenaturais. Elas estranham os cenários, estranham a identificação, e acho que aí tem até uma questão psicanalítica, sobre a qual não posso me arriscar a falar, mas é uma certa negação da identificação, algo do tipo “isto está perto demais de mim”.

E há também a exigência desproporcional em relação ao que se demanda de produções estrangeiras. Existe uma piada recorrente de que, no

cinema brasileiro, nós problematizamos até um personagem estacionando o carro. Se o personagem está dirigindo e estaciona, nós perguntamos: “como é que ele conseguiu essa vaga tão rápido?” Não fazemos isso com o filme estrangeiro. Então, em certa medida, isso é coisa pequena; mas, se você vai expandindo, isso se torna uma resistência muito grande. Filmes brasileiros passam a ter compromissos que os filmes estrangeiros não têm. A exigência é desproporcional e, às vezes, descabida. Acho que isso naturalmente reflete no interesse pelos filmes, pelas séries brasileiras. Assim sendo, penso que essa talvez seja a maior dificuldade: a naturalização do gênero entre os espectadores ocasionais do audiovisual brasileiro.



ARTIGOS

HOUSE OF ASHES E AS MECÂNICAS DE UMA NARRATIVA INTERATIVA DE HORROR

**HOUSE OF ASHES AND THE MECHANICS OF A
HORROR INTERACTIVE STORYTELLING**

Pedro Sasse¹

¹ Pedro Sasse é doutor em Estudos Literários pela Universidade Federal Fluminense. O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001.

RESUMO: nascido do gótico literário, o horror, a partir do século XX, abraçou o cinema como um de seus principais meios. No século XXI, os jogos digitais ganham força como um novo espaço de produção de narrativas de medo, demandando da crítica especializada um esforço de compreensão das novas formas de se produzir horror que dele surgem. Nesse sentido, um gênero específico chama a atenção por se encontrar em posição fronteira entre os *games* e o cinema: os jogos de narrativa interativa, em que um jogador determina, por suas ações, o desenrolar de uma narrativa majoritariamente apresentada através de cinemáticas. Tomando como objeto o jogo *House of Ashes* (2021), da Supermassive Games, propomos, aqui, uma análise crítica das mecânicas utilizadas nesse tipo de jogo, tendo em vista seus obstáculos para a produção dos efeitos estéticos do horror – sobretudo quando comparado ao já consolidado gênero *survival horror*.

PALAVRAS-CHAVE: Horror; Jogos digitais; Intermidialidade.

ABSTRACT: born from the literary gothic, horror has, since the 20th century, embraced cinema as one of its central media. In the 21th century, videogames are becoming a new space for the production of frightening narratives, demanding from specialized criticism an effort to understand the new ways of creating horror that emerge from them. In this way, a specific genre stands out by finding itself in a border position between games and cinema: the interactive storytelling games, in which the player determines, by his actions, the unfold of a narrative mainly presented by cutscenes. By taking as our object the game *House of Ashes* (2021), by Supermassive Games, we propose here a critical analysis of the mechanics used in this kind of games, bearing in mind their obstacles for the production of aesthetic effects of horror, especially when compared with the already consolidated survival horror genre.

KEYWORDS: Horror; Videogames; Intermedia.

É difícil imaginar, mesmo no campo especializado dos estudos literários, uma análise do gênero horror que não leve em conta minimamente uma abordagem intermediária. Ainda que a literatura continue sendo uma eficaz ferramenta de difusão de histórias do gênero, é inegável o papel que, desde o começo do século XX, o cinema – e mais recentemente a TV – exerceu na trajetória do horror, sendo hoje, sem dúvida, sua mídia mais popular. Teóricos e críticos de destaque nos estudos do gênero, tais como Noël Carroll, Jason Colavito, Stephen Asma, entre muitos outros, exploram amplamente o cinema ao refletir sobre o horror moderno.

Muitas das abordagens intermediárias feitas não apenas no horror, mas em outros gêneros da ficção popular tais como a ficção científica e o gênero criminal, acabam, no entanto, focando em terrenos comuns que permitem aos críticos circular sem grandes problemas entre literatura, cinema, TV e outras mídias: elementos da narrativa, relações simbólicas, contexto histórico ou aspectos culturais.

Lars Elleström (2021, p. 15), em *As modalidades das mídias II*, argumenta que, a partir da virada linguística do séc. XX inaugurada por Saussure, há uma tendência na pesquisa das ciências humanas a abordar seus objetos por meio da linguagem, o que pode ser, segundo ele, “uma grande ameaça para uma compreensão transdisciplinar das propriedades das mídias”. Ainda que crucial justamente para explorar elementos inalterados ou pouco alterados no deslocamento entre as mídias, esse foco linguístico ofuscaria o impacto de outros aspectos midiáticos envolvidos no processo comunicativo.

Para o autor, ao lado da modalidade semiótica das mídias – na qual se concentram a maior parte dos trabalhos voltados para o terreno comum entre literatura, cinema, TV etc. –, outras três modalidades precisam ser levadas em conta na configuração de uma mídia: sua *materialidade*, a forma como essa materialidade é apreendida pelos *sentidos* e de que forma se dá sua *espaço-temporalidade*.

Embora o cinema, ao lado da literatura, seja o grande veículo para o gênero de horror, na contemporaneidade outra mídia vem ganhando cada vez destaque: a dos jogos digitais. Recentemente, uma discussão se instaurou na rede social Twitter, quando o polêmico bilionário Elon Musk respondeu uma mensagem do designer japonês Hideo Kojima sobre assistir a um filme de terror antes de dormir dizendo

que “Videogames são, de longe, mais assustadores que qualquer filme de horror”². Enquanto a comparação em si é pouco relevante para os estudos do gênero, tanto a afirmação quanto a discussão decorrente dela são um sintoma de que os jogos digitais não apenas vêm ganhando terreno em um gênero dominado no último século majoritariamente pelo cinema, como, para parte do público, já são tidos como principal mídia para quem busca um contato com o gênero do horror.

Diante disso, propomos aqui uma leitura das relações entre os jogos digitais e a produção do medo estético tendo como foco não seus aspectos semióticos e narrativos, mas, sobretudo, sua modalidade sensorial, ou seja, a forma como as mecânicas construídas pelos jogos afetam a experiência do horror em comparação com a literatura e com o cinema.

Para tal, optamos justamente por uma obra que habita as fronteiras entre o jogo e o cinema. Publicado em outubro de 2021 pela Supermassive Games como parte de uma franquia denominada *The Dark Pictures Anthology*, o jogo *House of Ashes* integra o gênero denominado como *interactive drama*, *interactive storytelling* ou, como chamaremos aqui, narrativa interativa. Enquanto trabalhos como o de Bernard Perron em *The World of Scary Video Games* (2018) exploram amplamente o papel das mecânicas da produção dos efeitos de medo, buscamos aqui entender os principais obstáculos que surgem quando o eficaz modelo já consolidado dos jogos de horror – oriundo, sobretudo, do *survival horror* – abre espaço para um outro em que jogador é deslocado para o papel de espectador, reaproximando-o, assim, das mídias mais tradicionais do gênero.

MECÂNICAS DO HORROR

Dentre os “paradoxos do coração” analisados pelo filósofo norteamericano Noël Carroll em seu antológico estudo sobre o horror artístico, destaca-se aquele de-

2 Disponível em: https://twitter.com/elonmusk/status/1523696057133133824?ref_src=twsrc%5Etfw.

Acesso em: 19 mai 2022.

dicado a entender a peculiar relação estabelecida entre público e protagonistas das histórias de horror. Fazendo uma análise detalhada daquilo que é entendido como “identificação com o personagem”, Carroll aponta como, contrariando certa intuição, não simplesmente espelhamos sentimentos demonstrados pelas vítimas do horror, mas, pelo contrário, muitas vezes nosso temor vem justamente de uma disparidade entre o que é sentido pelo personagem e o que é sentido pelo público:

Formalmente falando, um sentido forte da identificação com o personagem implicaria uma relação de identidade simétrica entre as emoções dos espectadores e as dos personagens. Mas, em geral, a relação é assimétrica; os personagens, em parte por meio de suas emoções, causam diferentes emoções nos espectadores. Essa assimetria lógica indica que a identificação, uma relação simétrica, não é o modelo correto para descrever as respostas emocionais dos espectadores. (CARROLL, 1999, p. 138)

Enquanto essa reflexão sobre o funcionamento do horror artístico funciona muito bem para uma série de mídias narrativas, tais como a literatura, o cinema, as séries de TV, rádio ou quadrinhos, ela parece encontrar certo atrito com o aspecto simulatório dos jogos digitais. Por mais que boa parte da teoria do pensamento carrolliana continue sendo válida para entender a produção de efeitos de medo nas narrativas de jogos digitais, alguns aspectos mais específicos de sua argumentação vão ser contrariados a partir do momento em que se substitui o papel do espectador passivo, capaz de avaliar e assimilar situações a partir de uma perspectiva distanciada, pelo do jogador que, através das mecânicas do jogo, será incentivado a inclinar sua relação com o personagem na direção de uma simetria de estímulos e respostas ausente nas narrativas tradicionais – por mais que tal simetria nunca seja plena, dada a consciência de segurança do jogador.

Não afirmamos, com isso, que haja, de fato, uma sobreposição de emoções entre o jogador e aquilo que seu personagem deveria sentir em dada situação, mas que, como afirma, Bernard Perron em *The World of Scary Videogames: A Study in Videoludic Horror*:

O estado de ser um espectador é obviamente alterado em um meio ergódico como o videogame. Um jogador está olhando, mas para aquilo que ele está performando e o que ocorre em resposta de suas ações. Ele é um *spect-actor*.³ (PERRON, 2018, p. 252)

Nesse papel de *spect-actor*, o jogador oscilará entre a posição distanciada típica de outras mídias, em que a relação dos efeitos será, como diz Carroll, mais assimétrica, e outra própria dos meios ergódicos em que a agência do jogador reforçará a simetria de efeitos. Aqui, o estudo de Andreas Gregersen e Torben Grodal (2009, p. 65) sobre as relações entre corporalidade e interface nos ajuda a entender como a agência pode influenciar os efeitos gerados do público:

Mídias interativas ativam aspectos dessa incorporação: dados audiovisuais estimulam olhos e ouvidos a simular um tempo-espaço – um mundo simulado (MS) – e uma série de interfaces mapeiam ações para integrar o jogador com o MS em um ciclo de respostas interativas, com emoções resultantes que refletem essa interação⁴

Para os autores, essa relação entre usuário e mundo virtual se dá em uma tradução de ações primitivas (ações-p), ou seja, movimentos corporais, em ações virtuais (chamadas pelos autores apenas de ações, mas que denominaremos aqui ações-v para melhor diferenciá-las) desencadeadas no MS. A relação entre ações-p e ações-v é arbitrária, de forma que mais de uma ação-p pode ser convertida em uma única ação-v – e vice-versa –, ou que uma ação-p bem simples – apertar um botão – pode ser convertida em uma ação-v complexa – dar uma pirueta no ar – e vice-versa. No entanto, ainda que convencional e arbitrária, quanto mais direta for essa relação,

3 No original: “The state of being a spectator is obviously altered in an ergodic medium like the video game. A gamer is looking, but at what they are performing and what is being done in return to their actions. They are a *spect-actor*”.

4 No original: “Interactive media activates aspects of this embodiment: audiovisual data stimulates eyes and ears to simulate a time-space—a simulated world (SW)—and a series of interfaces map actions in order to integrate the player with a SW in an interactive feedback loop, with resulting emotions that reflect the interaction”.

ou, em outras palavras, quanto maior for o isomorfismo motor, maior será o senso de incorporação (*embodiment*) do jogador no jogo.

Sem cair na armadilha de propor que o jogador, em dado momento, acredita ser o personagem por completo, podemos comparar a lógica do funcionamento da responsividade da interface com a ilusão da mão de borracha (cf. BOTVINICK; COHEN, 1998, p. 756). Nela, voluntários são postos em uma mesa previamente preparada, em que um dos braços do participante fica encoberto por uma tela. Do lado visível dessa mesma tela, há uma mão de borracha posicionada de maneira a tomar o lugar que normalmente seria ocupado pelo braço do voluntário. Depois, com ajuda de dois pincéis, o pesquisador toca simultaneamente a mão escondida e a mão de borracha. Os voluntários afirmam posteriormente que, após alguns minutos, mesmo conscientes de que a mão de borracha não é a sua mão, começam a sentir as pinceladas nas áreas tocadas na mão de borracha e não na mão real. A ilusão, causada por um conflito de informação entre a visão, o tato e a propriocepção, não é suficiente para anular a razão – os voluntários ainda têm consciência de que aquela não é a sua mão –, mas basta para criar uma sobreposição de estímulos de tal forma que, em algumas versões posteriores do teste, o aplicador, após estabelecida a ilusão, ataca subitamente a mão de borracha com um objeto pesado, fazendo com que os voluntários sintam, involuntariamente, o medo de ter suas próprias mãos esmagadas⁵.

Enquanto, no experimento, a sobreposição é criada pelo aplicador através das pinceladas, nos jogos, a própria interface assumirá esse papel. Em geral, cada botão em um controle/teclado comanda uma ação específica que ocorre como resposta direta e imediata ao seu acionamento – por exemplo, em jogos de computador 3D, ao apertar, em geral, o botão W, o personagem se move para frente. Enquanto a semelhança dos estímulos recebidos é bem menor no videogame que no experimento da mão de borracha, o senso de agência – uma ação do meu corpo é imediatamente traduzida na ação de outro corpo que simula o meu naquele espaço virtual – e a maior exposição à situação – salvo exceções, partidas de videogame duram mais que

5 Para uma melhor compreensão, conferir o vídeo a seguir: <https://youtu.be/sxwn1w7MJvk>.

os poucos minutos do experimento – são capazes de superar a diferença de estímulos e consolidar essa ilusão de paridade⁶.

O senso de imersão criado pela responsividade dos comandos é apenas um dos muitos elementos que colaboram para a construção de efeitos de medo a partir da exploração das mecânicas oferecidas pela mídia dos jogos digitais, todos analisados com bastante detalhe por Perron (2018) em sua obra. Enquanto o autor cobre com precisão os aspectos gerais do gênero – com grande destaque para o *survival horror*, uma das suas principais vertentes –, gostaríamos aqui, no entanto, de abordar um cuja mecânica principal se afasta justamente dessa imersão que parece ser o ponto forte do gênero: os jogos de narrativa interativa de horror.

Ainda que a narrativa interativa em si seja um gênero anterior aos jogos digitais e que não se limite a essa mídia, os meios digitais se mostraram um espaço privilegiado para o seu desenvolvimento graças, sobretudo, à maior facilidade de navegação pelas interfaces eletrônicas em comparação com as analógicas. Dando seus primeiros passos no meio digital nos anos 70 através de *text-based games* como *Colossal Cave Adventure* e *Zork*, as narrativas interativas desde muito cedo encontraram nos jogos digitais o suporte ideal para a complexidade de suas tramas multilíneas.

Pode parecer, no entanto, a princípio, um contrassenso falar de jogos de narrativa interativa de horror – em oposição ao que seriam, por lógica, jogos de narrativa não-interativa de horror – quando, por definição, jogos envolvem interatividade e, no caso do horror, geralmente narrativas, ainda quando muito visuais. Não sendo, aqui, o espaço para uma discussão aprofundada das questões teóricas envolvidas nessa distinção, atentamos ao fato de que, hoje, termos como “interactive narrative”, “interactive storytelling”, “interactive drama”, “interactive fiction”, “choices-matter games” etc. são utilizados para nomear um tipo específico de jogo que se diferencia dos

6 Com os aparelhos de realidade virtual, em que a resposta visual e auditiva anula os estímulos reais em prol dos virtuais e cuja interface costuma se dar através de uma mimetização de ações reais – movo meu braço ou cabeça para mover o braço ou cabeça do meu avatar –, não é raro que essa paridade leve a momentâneas desorientações, em que o jogador responde corporalmente a certos estímulos visuais que o levam a queda, choque contra paredes e móveis e outros acidentes semelhantes.

demais por dois aspectos centrais: uma narrativa multilinear, cuja determinação dos desfechos se dá através da agência dos jogadores; e, geralmente, uma jogabilidade reduzida que abre espaço para a narrativa de forma mais tradicional, seja através de texto ou cinemáticas – também chamadas de *cutscenes*.

Jogos tradicionais, ainda que narrativos, em geral contam uma história linear, em que a falha em superar um obstáculo conduz a uma repetição do desafio até que o sucesso seja obtido, recompensando o jogador com a continuidade da narrativa⁷. Em uma narrativa interativa, por outro lado, ou o fracasso leva a uma trajetória que o incorpora nas consequências de enredo, ou a própria lógica de obstáculo e superação é preterida por uma lógica centrada apenas em escolhas que levarão a diferentes caminhos narrativos.

Dada a complexidade que uma trama atinge em uma história efetivamente voltada para a multilinearidade – em que cada um dos muitos obstáculos ao longo do jogo conduzirão a uma bifurcação que por sua vez levará a outras bifurcações e assim até um dos muitos desfechos –, é comum que as mecânicas centrais do jogo sejam pensadas mais em função da navegação por essas possibilidades, do que para o modelo de obstáculo e superação típico de outros gêneros. Enquanto para os jogos de narrativa interativa de forma geral isso é menos um problema que uma consequência de prioridades no design, na interseção com os jogos de horror, cuja produção de efeitos, como bem mostra Perron (2018), depende em bom nível das mecânicas capazes de criar o senso de imersão que intensificará o arrepio, a simplificação ou substituição de tais mecânicas em prol daquelas próprias das narrativas interativas consequentemente diminui a capacidade de horrorizar o público.

Apesar dessa aparente dificuldade, os jogos de narrativa interativa de horror vêm ganhando força, sobretudo através da recente franquia da Supermassive Games

7 É até comum hoje vermos jogos lineares que se utilizam de desfechos multilineares como parte de seus atrativos. Falando em horror, o próprio *Resident Evil* original já explorava esse elemento fazendo com que, dependendo dos membros da equipe resgatados ao longo do jogo, o jogador testemunhasse um dos quatro finais possíveis. Casos como esse, ainda que multilineares, não são comparáveis à complexidade de um enredo de fato multilinear.

The Dark Pictures Anthology, que atualmente já conta com três títulos publicados – *Man of Medan* (2019), *Little Hope* (2020) e *House of Ashes* (2021) – e outros cinco planejados. Histórias independentes, unidas por uma mesma interface e alguns recursos narrativos – como o próprio narrador –, as obras de *The Dark Pictures*, ainda que com críticas mistas, vêm chamando a atenção por se diferenciar das típicas fórmulas do horror nos *games*.

Se, até aqui, parte de nossa hipótese pode ter sido abstrata demais, propomos, agora, uma análise do mais recente jogo da coleção, *House of Ashes*, demonstrando por meio dele como, por um lado, mecânicas tradicionais dos jogos de horror encontrarão dificuldade em serem articuladas com a estrutura dos jogos de narrativa interativa, e, por outro, como as mecânicas próprias desse gênero podem ser exploradas como forma de criar efeitos de medo que não passam necessariamente pelo senso de imersão.

MEDO MULTILINEAR

Ambientando cada episódio da série de jogos em um cenário típico do horror, *The Dark Pictures* estreia com uma história de navio fantasma em *Man of Medan*, passando, em *Little Hope*, para o típico cenário da cidade fantasma. Em seu terceiro título, *House of Ashes*, a série aposta no lugar-comum do oriente místico, deslocando sua ambientação para o Iraque em meio à guerra em 2003. Somos apresentados a um grupo de militares liderados pelo recém-chegado tenente-coronel Eric King, enviado para o oriente médio com o objetivo de investigar um possível silo secreto de armas químicas. Durante a investigação, um terremoto faz com que ele, sua equipe e alguns soldados inimigos acabem dentro de um antigo templo acadiano povoado por terríveis criaturas vampirescas. Conforme o grupo busca uma forma de escapar, vão sendo expostos a vestígios da história de uma expedição anterior que, pouco a pouco, desvelam os segredos sombrios que jaziam enterrados naquelas ruínas.

Uma das primeiras características distinguíveis em um jogo de narrativa interativa contemporâneo é a quantidade de *cutscenes* (ou cinemáticas) que ele apresenta em relação a outros jogos. Uma vez que uma parte importante da proposta em uma

narrativa interativa é testemunhar como escolhas ou ações impactam drasticamente o desenrolar da história, esse tipo de narrativa força o jogador constantemente ao tradicional papel de espectador, do qual ele será tirado apenas quando uma nova situação possibilitadora de ramificações narrativas surgir. Nesse sentido, a lógica fundamental desses jogos é, ainda, a mesma encontrada em sua precursora, a ficção hipertextual:

Emulando a estrutura da World Wide Web, ficções hipertextuais são formadas por janelas individuais de texto, cada uma conhecida como “lexia”, conectadas entre si por hiperlinks. Estruturalmente, elas são, geralmente, multi-lineares, de forma que um número de diferentes possíveis rotas existe em uma mesma obra. Ficções hipertextuais são, como a World Wide Web, interativas. O leitor deve participar na sua construção, escolhendo que caminho tomar a partir das escolhas que lhe são apresentadas.⁸ (BELL, 2010, p. 1-2. Tradução nossa)

Assim, o modelo *lexia-hiperlink-lexia* adquire, nos jogos digitais de narrativa interativa, o padrão *cutscene-interação-cutscene*, sendo essa interação, em geral, baseada em uma das mecânicas determinadoras de caminhos narrativos na história – das quais falaremos mais adiante. Nesse modelo, o senso de imersão construído por jogos de horror tradicionais – que contraria a relação observada por Carroll entre público e obra de horror nas demais mídias – perde espaço para o formato mais próximo ao cinematográfico, em que o público assume um papel passivo, e estabelece com eles uma relação assimétrica de empatia, só saindo desse papel ao tomar certas decisões para o andamento do jogo.

É essa característica definidora dos jogos de narrativa interativa que trará a maior dificuldade para uma articulação dos efeitos estéticos de horror. Por um lado, a maior parte do que define a experiência nesse tipo de jogo é a mesma que encontraremos no cinema: assistir a uma história a partir de uma posição distanciada da

8 No original: “Emulating the structure of the World Wide Web, hypertext fictions consist of individual windows of text, each known as ‘lexia’, which are connected by hyperlinks. Structurally, they are often multi-linear so that a number of different possible routes exist within the same work. Hypertext fictions are, like the World Wide Web, interactive. The reader must participate in their construction, choosing which path to take from the choices with which they are presented”.

situação vivida pelos personagens. Mesmo jogos com tecnologias de captura de movimento de ponta – como é o caso de *House of Ashes*, que, inclusive, contrata atores famosos para transformá-los em personagens digitais – ainda empalidecem quando comparados diretamente às sutilezas de expressão que podem ser captadas pela câmera, sobretudo quando pensamos em um gênero em que expressar emoções e transmitir empatia é fundamental e levamos em conta o vale da estranheza em que geralmente a representação de humanos via computação gráfica acaba presa até hoje. Enquanto, contudo, os jogos tradicionais compensam essa deficiência através do já mencionado senso de imersão, os jogos de narrativa interativa, priorizando o papel distanciado de espectador, não podem se valer da mesma estratégia.

Tomemos como exemplo a primeira sequência efetiva do jogo. Ao iniciarmos *House of Ashes*, somos expostos a um breve tutorial que apresenta as mecânicas que encontraremos ao longo da história e, logo em seguida, temos o início da sequência introdutória da narrativa, em que somos apresentados aos personagens centrais e suas problemáticas relações. Durante os aproximadamente vinte minutos que dura essa primeira parte, apenas em uma fração ínfima desse tempo o jogador assume um papel ativo de fato, interagindo de alguma forma com a situação apresentada.

Boa parte dessas interações são compostas pelo que o jogo chama de “Bússula moral”, uma mecânica que apresenta ao jogador, diante de determinada *cutscene*, a escolha entre três ações possíveis: duas atitudes em geral polarizadas, reforçando traços de personalidade específicos do personagem-foco, e uma neutra, em que esse personagem nada fará em relação ao apresentado. A escolha é acompanhada de um contador de tempo de apenas alguns segundos, o que obriga o jogador a tomar uma decisão rápida – diante da incapacidade de uma decisão, a opção neutra é escolhida por padrão. Essa mecânica, como veremos adiante, será a mais frequente e importante das que compõem não apenas esse jogo, mas os demais da série, determinando tanto a lexia que imediatamente sucederá a escolha, como, através de um sistema de contabilidade de atitudes e relações, o comportamento futuro dos personagens em relação uns aos outros.

Enquanto, ao olharmos para os efeitos mais diretos de horror, os jogos de narrativa interativa parecem encontrar mais dificuldades do que vantagens na produção

desses efeitos, o gênero pode ser uma ferramenta eficaz para explorar certos aspectos psicológicos e sociais mais sutis que acabam não tão contemplados pelos jogos de horror tradicionais. É importante, aqui, lembrar como muitas das convenções da narrativa de horror repousam sobre os fundamentos da ficção gótica, em que abundam representações de vícios, comportamentos transgressivos, psiques conturbadas, segredos íntimos obscuros etc. Como Fred Botting (2013, p. 59) nos aponta, sobretudo a partir do romantismo, o gótico

começa a se deslocar para o interior, perturbando limites sociais e noções de interioridade e individualidade. A internalização das formas góticas representa a mais significativa mudança no gênero, a escuridão e melancolia das paisagens sublimes se tornam marcas externas de interiorizados estados mentais e emocionais.⁹

Nesse modelo,

Narrativas em primeira pessoa realçam o interesse psicológico nos dilemas e sofrimentos que acompanham a alienação social. Sujeitos como são a imaginações, paixões e medos que não podem controlar ou sobrepor, a imaginativa transgressão dos valores convencionais dos heróis irá de encontro a limites, leis e forças que lhes são alheias.¹⁰ (p. 60)

Dessa forma, mecânicas como a bússola moral e o sistema de relações que a acompanha ajudam a emular esses confrontos morais e psicológicos em que os personagens nessas narrativas muitas vezes se encontram, confrontos estes que, nos jogos de horror, não raramente se inclinarão a questões caras ao gótico – os excessos

9 No original: “began to move inside, disturbing conventional social limits and notions of interiority and individuality. The internalisation of Gothic forms represents the most significant shift in the genre, the gloom and darkness of sublime landscapes becoming external markers of inner mental and emotional states”.

10 No original: “First-person tales highlight the psychological interest in the dilemmas and suffering that attend social alienation. Subject as they are to imaginations, passions and fears they can neither control nor overcome, the heroes’ imaginative transgressions of conventional values encounter the limits, laws, rules and forces that are not their own”.

do poder, a transgressão de limites, o cruzamento de fronteiras, o confronto com a alteridade etc. Enquanto, nos jogos lineares, decisões erradas são punidas com a repetição, os jogos multilineares oferecem a possibilidade de se experimentar o peso pleno de uma decisão difícil, obrigando o jogador a resolver um desses dilemas morais sem direito a reparações. Uma decisão errada impactará todo o andamento da história daquele ponto em diante, tudo isso com a pressão de um contador de tempo de apenas alguns segundos.

É importante, aqui, lembrar a influência que o passado, outra importante característica para a narrativa gótica (cf. FRANÇA, 2016), exercerá na definição das trajetórias narrativas em *House of Ashes*. Para além dos horrores enfrentados pelos personagens no templo amaldiçoado, os tormentos internos pelos quais cada um dos personagens centrais passa influenciam fortemente a determinação de seu comportamento ao longo do jogo. Eric King enfrenta um período turbulento em seu casamento com Rachel por ter priorizado o trabalho à relação. Rachel, trabalhando no Iraque, afastada do marido, acaba se envolvendo com um de seus subordinados, o sargento Nick Kay. Esse pano de fundo que entrelaça vida pessoal e profissional afeta a forma como os personagens se comportarão em situações limite, em que mesmo decisões de sobrevivência podem ter impacto no desenvolvimento das relações ao longo do jogo.

Unem-se às questões sentimentais as de cunho moral, em que ganham destaque o tenente norte-americano Jason Kolchek e o sargento Nick Kay, assombrados pela morte injusta de uma menina iraquiana confundida com uma terrorista, e, sobretudo, sua relação com o quinto personagem, o tenente iraquiano Salim Othman. Preso também dentro do templo, Salim eventualmente encontrará os soldados americanos, fato que inevitavelmente levará a um dilema para ambos os lados: diante de uma ameaça maior, de ordem metafísica, é possível transcender os rancores deixados pela guerra e se unir, enquanto humanos, em uma cooperação pela sobrevivência, ou o processo de antagonização mútua causado pela guerra apaga mesmo essa dimensão mais básica da empatia?

Vale ainda destacar um elemento da mecânica que complexifica e otimiza o funcionamento da bússola e do sistema de relações: a opção multijogador. Enquanto, pelo fator de imersão, jogos de horror tradicionais tendem a ser voltados para o

chamado *single player*, a carência desse fator acaba liberando os jogos de narrativa interativa para explorar o multiplayer sem medo reduzir a eficácia dos efeitos produzidos. Na verdade, pelo contrário, multiplicando-a.

No modo denominado “Play alone”, o jogador alterna, ao longo da narrativa, o controle de todos os cinco personagens centrais que compõem o núcleo da trama – Eric, Rachel, Nick, Jason e Salim –, determinando seus movimentos e decisões da bússola moral. Dessa forma, ainda que o sistema de relações, dependendo das escolhas, altere ou limite certas interações futuras entre os personagens, as consequências são amenizadas pelo fato de que o próprio jogador tomará as decisões, muitas vezes, pelos dois lados de um mesmo confronto, podendo otimizar com mais liberdade a cooperação entre os personagens. Já no modo “Don’t play alone”, os personagens são distribuídos entre os jogadores – idealmente cinco, um para cada jogador –, que irão se alternando para reagir, a partir do foco de seus personagens, aos elementos da história, obrigando cada jogador a lidar não apenas com as consequências do sistema de relações, mas também com a imprevisibilidade das escolhas de cada um dos outros jogadores.

De volta à primeira sequência narrativa, vemos um segundo tipo possível de interação em três momentos ao longo dos vinte minutos iniciais, nos quais o jogador enfim entra em contato com um modelo mais familiar de navegação de jogos: uma câmera em terceira pessoa focada em um personagem, em que o jogador pode controlar seu movimento e livremente navegar por determinado cenário, interagindo com seus elementos. Essa exploração terá a função, no jogo, de verticalizar a narrativa através da exposição detalhada de certos elementos do cenário como vestígios, pistas, documentos etc. Trabalhada de forma mais produtiva em jogos de investigação ou de resolução de *puzzles* – sendo a série *Myst* não só pioneira como, até hoje, uma das mais famosas –, em que o processo de exploração será crucial para a superação de obstáculos do jogo, aqui seu uso acaba sendo secundário, limitando-se ao papel de enriquecer o contexto narrativo em que a ação se desenvolverá.

Diferentemente do cinema, em que a temporalidade da mídia é unicamente pautada pelo andamento da cena, no *game*, o jogador pode definir seu tempo de experiência em determinados momentos, como o da exploração, investigando com calma o

espaço e interagindo com todos os elementos disponíveis que lhe parecerem relevantes. Dessa forma, o jogo oferece a possibilidade de uma interação intermediática com diversos textos (re)mediados pelo ambiente virtual, podendo ler cartas, documentos, anotações, e-mails, ver mapas, pinturas nas paredes, ouvir gravações de rádio etc.

Se, em *House of Ashes*, vemos esse passado ser convocado por meio dos problemas pessoais que cada personagem carrega e que efetivamente influenciarão nos caminhos que podem ser trilhados no jogo, ele também emergirá através da mecânica de exploração com a construção, ao longo da história, de uma narrativa paralela montada a partir dos fragmentos encontrados pela equipe no templo, a da expedição britânica de 1946, que foi dizimada enquanto investigava as misteriosas criaturas que habitavam as profundezas daquele local.

Enquanto parte dos elementos de exploração assumem essa função de aprofundamento da narrativa, outros vão integrar o sistema de itens colecionáveis, pensado para incentivar o jogador a manter o interesse pela exploração minuciosa a fim de encontrar todas as peças escondidas – uma vez que não há nenhum obstáculo real de jogo envolvido nesse processo. Parte desses colecionáveis, as Premonições, no entanto, acaba sendo aproveitada de forma positiva na criação dos efeitos de medo ao dar ao jogador um vislumbre da morte de um dos personagens centrais da história. Ao fazer uma prolepse narrativa, mas limitando a alguns segundos o contexto do evento demonstrado, a premonição cria um elemento de tensão, provocando as expectativas dos jogadores de identificar seu desencadeamento para tentar evitá-la¹¹.

Vale lembrar que a morte de um personagem, na narrativa interativa, é de especial interesse pelo diferente impacto causado no público em relação às narrativas lineares, seja na literatura, no cinema ou em outros gêneros de jogos digitais. Trata-se, então, de um dos poucos pontos em que esse tipo de jogo se destaca positivamente

11 Mesmo assim, quando comparada à centralidade que a exploração assume, por exemplo, no *survival horror*, em que é impossível progredir no jogo sem perscrutar o mapa em busca de caminhos e objetos que auxiliem no trajeto, a exploração limitada de *House of Ashes* pode ser, em grande medida, ignorada ao longo do jogo sem grandes perdas para o seu progresso.

em relação aos mais tradicionais. Em uma narrativa linear, como todos os eventos estão pré-determinados no início da experiência, o espectador nada pode fazer se não aceitar as mortes que foram arquitetadas para ocorrer ao longo da história. Nos jogos de narrativa interativa, por outro lado, em que a agência do jogador determina os trajetos narrativos, a morte, em geral, é vista não como um evento inevitável, mas como consequência das escolhas ou do desempenho do próprio jogador, tornando a culpa um efeito estético bem peculiar ao gênero¹².

Como reforçamos anteriormente, nos jogos lineares, falhas de desempenho que afetariam a trajetória da narrativa são corrigidas com um sistema iterativo, em que o jogo retrocede a um ponto anterior à falha e força o jogador a repetir as ações até que o sucesso seja atingido. Em *House of Ashes*, não só as escolhas, mas também as performances podem afetar o rumo que a história tomará, fazendo com que falhas de desempenho na superação de obstáculos tenham um peso narrativo muito maior, levando, em alguns casos, à morte dos próprios protagonistas. Tratando-se de uma história envolvendo protagonistas militares armados enfrentando demônios vampirescos, não raramente a narrativa culmina em cenas de ação, em que os testes de desempenho envolverão desviar de golpes, saltar de precipícios ou atirar em inimigos. Dado o pouco destaque que os trechos de fato jogáveis têm no jogo como um todo, as mecânicas construídas para lidar com essas ações, no entanto, são bastante simplificadas se comparadas com as de jogos mais tradicionais.

Retomando a relação entre ações-p e ações-v de Gregersen e Grodal, Perron distingue (2018, p. 101-102) três níveis de paridade: indireta, direta simbólica e direta mimética. No nível indireto, em vez das ações-p controlarem ações-v diretamente, “o aparelho é complementado por uma interface digital (processador de textos, seta na tela, menu de seleção etc.), permitindo com certa incongruência e/ou atraso direcio-

12 Importante reforçar, aqui, que tal efeito é garantido, sobretudo, por uma mecânica de salvamento automático a cada decisão, impedindo que o jogador simplesmente retorne a um ponto anterior do jogo e refaça suas ações, como ocorre geralmente em jogos lineares.

nar ou influenciar um personagem-jogável na implementação de várias ações”¹³. Em *Age of Empires*, por exemplo, o jogador pode utilizar a mesma ação-p – movimentar o mouse e clicar nos botões esquerdo e direito – para executar todas as ações-v possíveis no jogo, comandando unidades a fazerem certas tarefas sem que haja um senso de que o próprio jogador está fazendo tais ações. No nível direto simbólico, o mais comum em jogos, ações-p correspondem de forma instantânea à ações-v de forma, ainda que convencional, arbitrária. Em *Super Mario Bros.*, por exemplo, um botão é utilizado para mover o personagem-jogável para frente, outro para trás, outro o faz pular e assim por diante, sempre de forma imediata. Por último, no nível direto mimético, busca-se a isomorfia plena, em que o movimento executado pelo jogador é equivalente ao movimento executado pelo personagem-jogável, como nos tapetes de dança de *Dance Dance Revolution* ou na captura dos movimentos dos braços no *Wii Sports*.

Em *House of Ashes*, por mais que haja a adição de um controle simbólico direto na mecânica de exploração, ele não é capaz de fazer muito mais do que permitir que o personagem ande pelos cenários, sendo a bússola moral a principal forma de gerar ações diferenciadas no jogo. Como ela é, no entanto, uma interface bastante indireta, uma vez que o jogador não controla diretamente o personagem, mas assiste às suas ações após selecionar uma opção no menu, o jogo tenta trazer algum senso de interatividade para esse processo – sobretudo nos momentos de tensão, em que os efeitos de horror se beneficiariam da sincronia criada pela maior isomorfia – com a adição de uma mecânica para lidar com a simulação de movimentos mais complexos que os utilizados na exploração, tais como correr, saltar, se esquivar etc; cenas de combate armado; e cenas de furtividade.

Enquanto jogos tradicionais mapeiam ações-v como correr, saltar, se esquivar, ou atacar em correspondência com um botão específico do teclado e mouse/controlador, *House of Ashes* precisa optar por uma simplificação drástica nesse padrão,

13 No original: “the hardware device is complemented by an on-screen interface (text parser, on-screen pointer, selection menu, etc.) allowing with some incongruence and/or a certain delay to direct or to influence a player-character in the implementation of various actions”.

transformando todas as ações que fogem do simples caminhar em uma mecânica conhecida como *quick time event* (evento de rápida resposta, em tradução livre), ou QTE. Nessa forma de interface indireta, aparecerem na tela, durante cinemáticas que envolvem maior ação, comandos para pressionar (ou manter pressionado, pressionar repetidas vezes etc.) botões em mínimo intervalo de tempo. Caso o jogador demore a apertá-los ou aperte outros botões durante esse tempo, a tarefa não é bem-sucedida.

Com isso, o jogo não permite que o jogador se acomode no papel completamente passivo do espectador, mantendo-o na tensão de precisar retornar rápida e decisivamente ao papel de agente. Quando utilizados de forma complementar a uma jogabilidade direta, os QTEs funcionam de maneira eficaz para manter o jogador engajado com cenas de ação mais cinematográficas, em que as câmeras de jogo dão lugar à cinemática. Jogos como *God of War*, *Devil May Cry* ou *Bayonetta* por exemplo, utilizam o QTE como mecânica complementar no combate, explorando-a em momentos específicos para criar a sensação de mirabolantes coreografias de combate durante um confronto em que, majoritariamente, o controle se dá por uma interface direta.

No entanto, em *House of Ashes* – e diversos outros jogos de narrativa interativa –, em que as cinemáticas compõem boa parte da experiência de jogo, o QTE deixa de ser uma mecânica complementar para ser a mecânica padrão de desenvolvimento da ação do jogo. Sem o senso de sincronia criado pelo controle direto – em que o QTE surge esporadicamente justamente para reter o jogador nessa sensação de controle mesmo durante cinemáticas –, esse tipo de mecânica acaba se esvaziando, servindo como um verificador de desempenho incapaz de criar por si só o senso de imersão possibilitado por uma interface de fato direta.

Consideração semelhante vale para a mecânica de armas de fogo do jogo. Uma das desvantagens do QTE em relação ao controle direto é o realce da arbitrariedade da tradução das ações-p em ações-v, uma vez que não há um mapeamento direto em que um botão (ou combinação de botões) específico corresponde a uma ação específica. Isso permite que se crie, no plano cognitivo, o que Gregersen e Gordal (2009, p. 67) denominam um “senso de corporalidade estendido”, uma “fusão das intenções,

percepções e ações dos jogadores”¹⁴. Nos QTEs – sobretudo nos jogos que fazem de sua mecânica central de ação –, não há uma correspondência direta entre botões e ações, de forma que um mesmo botão será requisitado na tela para façanhas tão heterogêneas quanto saltar de um penhasco, desferir um golpe ou arrombar uma porta. Para amenizar esse senso de arbitrariedade, a ação de atirar, no jogo, usa uma forma especial de QTE: em vez de simplesmente requisitar do jogador que botões sejam apertados rapidamente, um retículo, ou *crosshair*, de arma aparece na tela e o jogador deve posicioná-lo sobre o alvo antes de apertar o botão, dando maior isomorfismo à ação-v de atirar.

Se, apesar da complexidade atual das mecânicas de tiro em jogos como os da franquia *Battlefield* ou *Call of Duty*, essa interação é, em última instância, uma simulação simplificada da complexidade de um tiro real nas mesmas condições, o QTE de tiro de *House of Ashes*, ao simplificar essa mecânica aos componentes mínimos necessários, realça ainda mais sua artificialidade, tornando-a uma espécie de simulação da simulação, e, com isso, reduzindo o senso de imersão em vez de aumentá-lo¹⁵.

Por último, é comum que jogos de horror tentem simular estados fisiológicos e psicológicos alterados dos personagens-jogáveis a fim de intensificar o efeito de imersão nas cenas. *Amnesia: the Dark Descent*, por exemplo, utiliza uma mecânica de sanidade, em que o personagem-jogável tem sua estabilidade psicológica drenada ao ficar no escuro, testemunhar cenas horríveis ou encontrar monstros diretamente. Por se tratar de uma narrativa em primeira pessoa, nesse estado, o jogador terá sua

14 No original: “a sense of extended embodiment”, “a fusion of player’s intentions, perceptions and actions”.

15 Ainda que o confronto direto não seja geralmente o objetivo central nos jogos de horror, as ações de atirar são usadas por alguns jogos de forma criativa para amplificar os efeitos de medo. Em *Resident Evil*, por exemplo, a escassez de munição faz com que cada tiro seja uma decisão logística importante. Já *Dead Space* adiciona, a essa estratégia de escassez de munição, uma subversão das convenções dos jogos de tiro, que premiam quase sempre o jogador por acertar a cabeça dos oponentes: as criaturas enfrentadas, alienígenas deformados, têm seus pontos fracos nos membros e não na cabeça, obrigando o jogador mais experiente a contrariar seu instinto e ajustar sua mira em um jogo em que cada falha pesará na quantidade de munição para enfrentar os seguintes oponentes.

tela de jogo embaçada, trêmula ou distorcida; oponentes imaginários aparecerão; vozes e sons que não correspondem a ameaças reais serão ouvidos, além de sua própria respiração e batimento cardíaco. Em *House of Ashes* novamente veremos uma tentativa de simplificar ao básico uma mecânica para incorporá-la no jogo, por meio do chamado *Keep calm!*. Em momentos de extrema tensão nos quais o personagem deve, como diz o nome, manter-se calmo – ao se esconder dos monstros, por exemplo –, o jogador vê surgir uma espécie de QTE que requisitará um botão seja apertado de forma compassada ao batimento cardíaco do personagem. Quanto mais nervoso, mais rápidos os batimentos e mais urgente a necessidade de apertar os botões.

A tentativa de simular o nervosismo dos personagens, novamente, se esgota numa simulação de superfície, reduzindo drasticamente o senso de imersão alcançado no exemplo de *Amnesia*, que explora diretamente os sentidos utilizados pelo jogador – audição e visão –, para simular os efeitos de um desequilíbrio psicológico. Assim, manter o controle, em *Amnesia*, é, de maneira isomórfica à experiência real, ser capaz de tomar atitudes e executar ações – se esconder, buscar uma fonte de luz, ignorar alucinações – apesar do efeito alterado, enquanto, em *House of Ashes*, manter a estabilidade psicológica se traduz em ser capaz de apertar uma sequência de botões no momento certo da mesma forma que praticamente qualquer outra ação necessária ao longo do jogo.

Vemos, assim, que, por um lado, narrativamente, a multilinearidade e as mecânicas envolvidas na navegação pelas trajetórias possíveis dentro da história colaboram para um jogo capaz de tornar mais relevante o caráter dos personagens e sua relação ao longo da história, e de intensificar o senso de consequências decorrentes de cada ação, uma vez que impactarão os rumos da história como um todo. Por outro lado, a priorização do aspecto narrativo – com amplo destaque para as cinemáticas – e o nível de recursos (econômicos e técnicos) exigido por um jogo multilinear é justamente o que impede a implementação das mecânicas que ampliariam seu senso de imersão no jogo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao olhar, de forma geral, as críticas recebidas pelos jogos da *The Dark Pictures Anthology*, percebemos que, apesar de uma avaliação, em última instância, positiva, pesam sobre eles um grande número de juízos menos generosos, sobretudo quando comparados com outros jogos mais bem sucedidos de horror.

De fato, a posição fronteiriça em que os jogos de narrativa interativa se encontram não raramente faz com que acabem, em comparação, sendo mais atrativos que seus pares. De um lado, outros gêneros de jogos oferecem maior interatividade e responsividade. Do outro, filmes, séries e livros podem manobrar a narrativa com mais liberdade e se ancoram numa tradição muito mais longa. É justamente quando os jogos de narrativa interativa abrem mão de tentar competir nesses campos e se focam na exploração de suas mecânicas especializadas que conseguimos ver maior destaque crítico para suas obras, como no premiado *Life is Strange*, cuja mecânica de voltar no tempo dentro de uma mesma cena permite que o jogador prove todos os futuros possíveis para determinado cenário, explorando a fundo a complexidade de uma narrativa multilinear sem, com isso, reduzir o impacto das escolhas tomadas.

O sucesso de *Life is Strange* vem da aposta no aprofundamento psicológico da protagonista e na sutil construção das relações com seus pares, reforçando uma empatia pelos personagens que tensiona cada uma das decisões de enredo – em que um dos pontos altos é a tentativa de prevenir um suicídio de uma menina em depressão. Já em *House of Ashes*, ainda que haja mecânicas que favoreceriam um cenário assim, o jogo permanece demasiado ancorado nas fórmulas mais tradicionais dos *games* de horror, abdicando das sutilezas em prol de um horror mais explícito, corporal, calcado em sustos e cenas de confronto cheias de ação.

Mesmo levando em conta suas dificuldades de encontrar um caminho inovador dentro de um gênero de jogos já consolidado no mercado, os esforços feitos pela Supermassive não só nos ajudam a enxergar o potencial que os jogos de narrativa interativa podem atingir no horror, como nos permitem estudar relações pouco exploradas entre o público e a produção do medo artístico nesse novo meio que ganha

cada vez mais destaque, e com isso, entender um pouco melhor esses “paradoxos do coração” que tanto nos intrigam.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BELL, Alice. *The Possible Worlds of Hypertext Fiction*. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2010.
- BOTTING, Fred. *Gothic*. 2ª edição. Londres e Nova York: Routledge, 2013.
- BOTVINICK, Matthew; COHEN, Jonathan. “Rubber hands ‘feel’ touch that eyes see”. *Nature*, vol. 391, 19 fev 1998, p. 756.
- CARROLL, Noël. *A Filosofia do horror ou paradoxos do coração*. Tradução de Roberto Leal Ferreira. Campinas: Papirus Editora, 1999.
- ELLESTRÖM, Lars. *As modalidades de mídia II: um modelo expandido para compreender as relações intermidiais*. Porto Alegre: EdiPUCRS, 2021.
- FRANÇA, Júlio (2016). “O Gótico e a presença fantasmagórica do passado”. In: Anais eletrônicos do XV encontro da ABRALIC, v.1. Rio de Janeiro: Dialogarts. p.2492-2502.
- GREGERSEN, Andreas; GRODAL, Torben. “Embodiment and Interface.” In PERRON, Bernard; WOLF, Mark J. P. *The Video Game Theory Reader 2*. Nova York: Routledge, 2009, p. 65-83.
- PERRON, Bernard. *The World of Scary Videogames: A Study in Videoludic Horror*. Nova York: Bloomsbury Academic, 2018.

NECROMANTES E PROFECIAS: O GÓTICO EM HERCULANO E SCHILLER

NECROMANCERS AND PROPHECIES:
THE GOTH IN HERCULANO AND SCHILLER

Leonardo de Atayde Pereira¹

¹ Doutor em Estudos Comparados de Literaturas de Língua portuguesa pela Universidade de São Paulo. E-mail: leonardopereira81@hotmail.com

RESUMO: Alexandre Herculano (1810 - 1877), através de sua produção literária e historiográfica, ajudou a popularizar as ideias do Romantismo em Portugal e contribuiu para a entrada de novos valores estéticos e de uma particular visão de mundo no oitocentismo português. Seu interesse pela Idade Média e pelo tipo de produção literária do final do século XVIII fez com que ele dialogasse com autores do chamado Pré-Romantismo europeu. No caso específico de Friedrich Schiller (1759 - 1805), o seu romance *Der Geisterseher*, *O Aparicionista*, de 1787-89, foi alvo de destacado interesse por parte de Herculano, como podemos averiguar por meio de uma análise comparativa mais rigorosa entre alguns de seus escritos, como *O Alcaide de Santarém*, com a paradigmática obra do autor alemão. Com base nessa proposta analítica, podemos notar nos escritos destacados de ambos os autores um pulsante imaginário gótico, repleto de uma atmosfera dominada por necromantes, profecias e o sobrenatural, elementos presentes não só na posterior produção literária romântica alemã e portuguesa, mas também determinante para a formação de uma nova relação com a realidade e com os estudos históricos.

PALAVRAS-CHAVE: Alexandre Herculano; Friedrich Schiller; Gótico; Romantismo

ABSTRACT: Alexandre Herculano (1810-1877), through his literary and historiographic production helped make popular the romanticism ideals in Portugal and contributed to the emergence of new aesthetic values and of a particular view of the world in the eighteenth-century in Portugal. His interest in the Middle Ages and in the literary production from the late eighteenth-century made him establish relations with authors from the so-called european Pre-Romanticism. Specifically concerning Friedrich Schiller, his novel *Der Geisterseher* (*O Aparicionista*), from 1787-1789, was the target of a highlighted interest coming from Herculano, as it's ascertained through a more strict comparative analysis among some of his writings, for example when comparing *O Alcaide de Santarém* with the german author's paradigmatic work. Based on this analytical proposal, it's possible to notice in the highlighted writings from both authors a pulsating gothic imaginary, full of a necromancer-dominated atmosphere, prophecies and the supernatural, aesthetic elements present not only in the posterior german and portuguese romantic literary production, but also determining for the development of a new relation with reality and historic studies.

KEYWORDS: Alexandre Herculano; Friedrich Schiller, Goth; Romanticism

O interesse de Alexandre Herculano (1810-1877), paradigmático autor do Romantismo em Portugal, e de outros intelectuais portugueses de sua geração, como António de Castilho e Almeida Garrett, pelo manancial temático da literatura gótica está ligado à preocupação que esses escritores tinham em resgatar o passado medieval português, não só adotando uma postura de criticidade em relação a figuras históricas da nação, como por exemplo, D. Pedro I e D. Afonso Henriques, mas, principalmente, através do resgate das “cores locais” da Idade Média portuguesa e de seu “espírito”.

Essa visão mais ampla da construção do conhecimento histórico fica clara nas próprias palavras de Herculano retiradas das “Cartas sobre a História de Portugal”, de 1842:

A história pode comparar-se a uma coluna polígona de mármore. Quem quiser examiná-la deve andar ao redor dela, contemplá-la em todas as suas faces. O que entre nós se tem feito, com honrosas exceções, é olhar para um dos lados, contar-lhes os veios de pedra, medir-lhe a altura por palmos, polegadas e linhas. E até não sei dizer ao certo se essas indagações se têm aplicado a uma face ou unicamente a uma aresta (HERCULANO, s/d, p. 100)

O passado medieval português, analisado a partir de novos ângulos e inusitados pontos de vistas, foi encarado por Castilho, Garrett e, principalmente, Herculano, como o tempo da formação das instituições e do caráter do povo lusitano. Motivações históricas que iniciaram um movimento de resgate de antigas lendas, crenças e superstições populares portuguesas, além, obviamente, de levar a uma valorização e renovada leitura dos chamados “documentos históricos”.

A tendência historicista do Romantismo português e o seu interesse pelo imaginário nacional guiaram esses intelectuais a uma interação com as novas ideias que circulavam no restante da Europa. Tanto a novelística oitocentista quanto a produção historiográfica inglesa, francesa e alemã, por exemplo, passaram a ser valorizadas e lidas, avidamente, por essa nova geração de homens públicos formados dentro da experiência liberal portuguesa.

Essas interações podem ser notadas em vários escritos dos autores portugueses, como no caso do poema “D. Branca” de Almeida Garrett, elaborado no exílio do autor em 1826. O poema, centrado na história de uma infanta raptada por um rei mouro,

possui uma série de ingredientes literários advindos do imaginário gótico e romântico e que são reconfigurados por Garrett ao longo dos versos, como, por exemplo, a presença do exótico oriental, do maravilhoso medieval português, representado por fadas e mouras encantadas, da feitiçaria fáustica, encarnada na personagem de S. Frei Gil, e na intervenção de cadáveres e esqueletos ao longo da história.

O crítico Antônio José Saraiva apontou uma grande semelhança entre esse poema de Garrett e o trabalho do pré-romântico alemão Wieland intitulado “Oberon”. Essa familiaridade com o manancial temático pré-romântico e romântico alemão foi também apontada por Saraiva como consequência da divulgação de autores alemães por nomes significativos das letras portuguesas do período, como as traduções feitas por Filinto Elísio e, principalmente, pela Marquesa de Alorna, chamada de “Stael portuguesa” por Alexandre Herculano.

Herculano, que frequentou os salões da Marquesa de Alorna e foi um autodidata no aprendizado da língua alemã, trouxe para a sua produção ficcional e historiográfica discussões estéticas e filosóficas presentes na obra de intelectuais ligados à visão de mundo romântica alemã, como Herder e Schiller, expoentes do “Sturm und Drang” (Tempestade e Ímpeto), movimento artístico que tinha como objetivo promover uma ruptura estética com a cultura clássica francesa e construir uma produção literária ligada às forças orgânicas do povo e que colocasse em primeiro plano as ações individuais coordenadas pelo impulso das paixões e da irracionalidade.

O apreço do autor de *Eurico, o presbítero* pelas discussões filosóficas, históricas e estéticas alemãs pode ser notado através de inúmeros comentários e citações ligadas ao universo intelectual alemão feitas por Herculano ao longo dos seus trabalhos. Nomes como os de Leopold von Ranke e Friedrich Karl von Savigny, além de Herder e Schiller (CATROGA, 1998, p. 58), são facilmente encontrados na obra de Herculano, como apontado por estudiosos como Fernando Catroga, Albin Eduard Beau e Doellinger (*Gedachtnisse auf Alexandre Herculano*. Munique, 1878).

A concepção de História preconizada pela geração de Herder e dos jovens Goethe e Schiller que visualizava os processos históricos dentro de uma lógica de amadurecimento e decadência institucionais de pequenos períodos temporais, sentido

histórico posteriormente sistematizado por Hegel nas suas elocubrações filosóficas², pode ser encontrada na compreensão de História de Alexandre Herculano.

Nos primeiros capítulos de *Eurico, o presbítero*, o autor português reflete sobre alguns motivos que definiram a invasão dos árabes na Península Ibérica ocorrida no século VIII d.C e, como tônica dominante desse processo histórico, especifica a dinâmica de continuidades e rupturas culturais e institucionais entre povos que interagiram em alguma temporalidade específica. Trata-se de uma reflexão acerca da História que dialoga com o movimento dialético presente na produção literária dos autores do “*Sturm und Drang*”.

Segundo Alexandre Herculano:

Os visigodos, posto que os mais civilizados entre os povos germano-góticos, conservaram por algum tempo nas suas instituições a linha divisória entre si e os romanos. Por fim essa linha obliterou-se. Facilitados os consórcios entre as duas raças, sujeitos todos os membros da sociedade às leis de um código único, e anuladas as distinções do direito gótico e romano, os habitantes da Península debaixo do nome de godos constituíam, ao menos nas exterioridades, uma só nação quando a conquista árabe veio confundir ainda mais, se era possível, aquela mistura inextricável de homens de muitas e diversas origens. (HERCULANO, 1999, p. 45)

Sobre a importância do referencial alemão, Herculano escreveu nas páginas do *Panorama* em 1834:

A Alemanha foi o foco da fermentação, e foi lá que os princípios revolucionários em literatura começaram a tomar desde a sua origem uma consistência, e a alcançar uma totalidade de doutrinas metódicas e consequentes, não dada, ainda hoje, ao resto das nações (HERCULANO, 1909, P.7)

2 De acordo com Antônio José Saraiva “Hegel pusera, enfim, o problema do processo pelo qual se realiza esse progresso, esboçara uma teoria da dinâmica histórica, fundada na dialética da contradição. O progresso realizar-se-ia por afirmações, contradições e resoluções das contradições; e a sucessão das fases da história da civilização é a materialidade objetiva de uma dialética; de uma fase para outra há um nexos lógico. Chega-se assim à noção de uma “lógica da história”, que se objetiva nos factos.” (SARAIVA, 1977, p. 242)

Para Herculano e para a geração de liberais portugueses, uma nova experiência política e histórica passava, indubitavelmente, pela formação de uma nova literatura nacional, singular em suas origens e preocupações, mas herdeira e em sintonia com os debates intelectuais europeus do período. Para promover essa nova reestruturação cultural portuguesa, o autor de *Eurico, o presbítero* irá se inspirar na experiência novelística histórica de nomes como Walter Scott, Victor Hugo, Alfred de Vigny e Friedrich Schiller.

Dentro do “Sturm und Drang”, movimento intelectual do pré-romantismo alemão de que Schiller fez parte e que atraiu o interesse de Herculano, notamos a presença de vários elementos do gótico, estilo ou gênero literário que surgiu, de acordo com a crítica especializada, em 1764, com a publicação do *O Castelo de Otranto* (The Castle of Otranto) do escritor inglês Horace Walpole, e que rapidamente se popularizou na Inglaterra e na Alemanha.

O romance gótico de Walpole inaugurou uma seara literária formada por nomes como Ann Radcliffe, Clara Reeve, Matthew Gregory Lewis e muitos outros autores. São detentores de uma vasta produção, repleta de elementos que nos remetem a narrativas ficcionais pautadas em uma forte ambientação medieval.

Nessa geração de autores britânicos da metade do século XVIII, quase sempre ligados às camadas mais ricas da sociedade, como no caso de Horace Walpole – um aristocrata que dedicou parte de sua fortuna em prol do revivalismo gótico na Inglaterra –, há uma preocupação, mesmo que nas entrelinhas dos romances, em refletir as transformações sociais, econômicas e culturais inauguradas pelo pensamento das Luzes em todas as suas complexidades e alcance intelectual.

Impulsionada pelo espírito contestador e pela postura cética dos iluministas, a sociedade europeia, desde as revoluções inglesas (1640 e 1689) até os últimos anos dos setecentos, culminando com a primeira revolução industrial (1780) e a revolução francesa (1789), presencia a derrocada de uma boa parte de seus dogmas políticos, como o poder autoritário e incontestável de príncipes e monarcas, o questionamento dos privilégios de nascimento da aristocracia, o abalo de seculares certezas religiosas e o surgimento de novos grupos sociais, como os proletários.

Nesse ambíguo e contraditório ambiente de incertezas políticas, que rompem

com uma concepção linear de progresso e desenvolvimento histórico, referências históricas culturais passam a ser alvo de buscas por parte dos escritores europeus do período. Um movimento de valorização do passado, denominado de historicismo, passou a ser a tônica das pesquisas feitas por parte dessa intelectualidade finissecular a fim de entender tanto a gênese material e espiritual dos povos quanto os rumos políticos e culturais a serem seguidos pelas sociedades daquele momento histórico.

A ideia central desse movimento de retomada era mergulhar nas bases formadoras do pensamento da coletividade e revelar a origem das instituições e da visão de mundo que permeava a sociedade daquele momento.

Isso fica exemplificado na seguinte análise feita pelo pesquisador Felipe Vale da Silva sobre o drama histórico de Goethe, *Gotz von Berlichingen* de 1773:

(...) a história se move e antigas formas de vida dão lugar a novas. A contradição entre real e ideal descreve a experiência do homem na história; os conflitos travados em cada período histórico, por sua vez, são produtos das tentativas dos homens de lidar com tal contradição. Abandonar a crença no progresso, aceitando a contradição como o fato mais elementar da história, constitui o primeiro passo para uma compreensão histórica rigorosa. (VALE, 2020, p. 190)

Dentro desse contexto pré-romântico de reflexões acerca da sociedade, uma investigação e reinterpretação histórica serviria para definir uma nova postura tanto em relação ao novo homem quanto a um novo modelo de sociedade acalentado por essa geração de intelectuais e que iria impulsionar o pensamento do romantismo.

A literatura gótica do final do século XVIII, como parte constituinte do movimento do pré-romantismo europeu, ao resgatar uma ideia particular de Idade Média – definida por uma atmosfera de mistérios que se revelam no final das narrativas como sobrenaturais ou não, pela presença de uma série de personagens emaranhados dentro da técnica estilística da narrativa moldura, na qual uma pequena história é seguida de outra e mais outra até formar a narrativa maior do romance, e por enredos passionais –, foi de extrema importância para a definição de temas do historicismo romântico e para o amadurecimento e a popularização do romance histórico scotiano (SOUSA, 1978, p. 11).

No caso de Friedrich Schiller (1759-1805), autor fundamental do movimento “Tempestade e Ímpeto”, o seu romance *Der Geisterseher* (*O Aparicionista*), de 1787-1789, inaugurou uma tradição gótica dentro da literatura alemã³. Também é apontado por alguns especialistas no assunto – entre eles o pesquisador Cid Vale Ferreira – como inspiração de Matthew Gregory Lewis para a criação do famoso romance *The Monk*, de 1796.

Esse romance de Schiller, em linhas gerais, aborda alguns episódios que ocorrem com o príncipe de **d** e o conde de O ** na Veneza do final do século XVIII.

O anonimato de figuras essenciais para o desenvolvimento do enredo do romance, identificadas, em alguns casos, apenas por seus títulos nobiliárquicos, remete-nos a uma determinada leitura da narrativa de Schiller motivada em interpretar a escolha pelo anonimato das personagens por essas serem inspiradas em figuras históricas verdadeiras.

Há fortes argumentos a favor dessa interpretação: os nomes omitidos como o do Conde de O** e do marquês de F*** ainda estão sendo decifrados por historiadores, mas tudo indica que eles sejam referências a figuras verdadeiras. O príncipe de **d**, por exemplo, é o monarca de Baden, no sudoeste da atual República Federal da Alemanha; o protagonista do romance tem uma história de vida curiosamente próxima à de Karl Eugen, duque de Württemberg, cuja família foi também marcada por dissensões relativas a opiniões religiosas. (SILVA, 2018, p. 174)

Esse recurso em retratar personagens baseados em vultos reais do passado, aliado com a técnica utilizada por muitos romancistas do “manuscrito encontrado”, serve como elemento temático que aproxima essa narrativa de Schiller da categoria do romance histórico. Lembrando também que o subtítulo da obra é “Das memórias do conde de O**”.

Um dos críticos que analisaram essa paradigmática narrativa de Schiller foi Stefan Andriopoulos, que situa a obra como uma tentativa encontrada pelo autor

3 “Um outro tipo de ‘Schauerroman’ teve a sua origem na Alemanha: trata-se do mistério explicado por razões científicas, que Schiller tratou em ‘Der Geisterseher’ (...)” (SOUSA, 1978, p. 125)

alemão de compreender melhor o fenômeno dos “aparicionistas” (ou “visionários”) surgidos na Europa setecentista e que, através do uso de truques e providos de engenhocas como o “fantascópio”, conseguiam ludibriar uma plateia assustada e crente de que possuíam poderes reais para conjurar fantasmas (ANDRIOPOULOS, 2014, p. 79).

Esse fenômeno gerou uma série de especulações filosóficas no período, como a obra de Kant, *Sonhos de um visionário elucidados por sonhos da metafísica*, e de Jacob Friedrich Abel, *Investigações filosóficas sobre a ligação dos seres humanos com os espíritos superiores* (1791), trabalhos que não resolviam por completo a questão da interação do mundo físico com o metafísico e, além disso, aguçaram mais ainda o interesse do leitor pelo tema.

Contudo, o romance de Schiller, apesar de inacabado, possui uma série de camadas interpretativas, não se encerrando como uma simples narrativa de denúncia das superstições da época.

Como romance histórico, o enredo do autor alemão caminha para uma interpretação ontológica da época, que passava por uma transição estrutural causada pelo fenômeno da Revolução Francesa, como nos lembra o pesquisador Felipe Vale da Silva:

Quatro anos depois de Schiller escrever o segundo livro d’*O Aparicionista*, durante um momento de radicalização da Revolução Francesa, o altar da Catedral de Notre-Dame foi feito em pedaços e em seu lugar foram cravadas as palavras “para a filosofia”. Estátuas de santos em Paris foram, uma a uma, substituídas pelas dos filósofos e escritores Rousseau, Molière e Voltaire. Que aquela era uma época de virada estava claro para todos; era o início do mundo laicizado de hoje. (SILVA, 2018, p. 170)

A Revolução Francesa representou o início de uma nova maneira de encarar e interpretar a realidade. Antigos valores aristocráticos, pautados em uma lógica de poder imutável e balizada por tradicionais interpretações de mundo, começaram a perder espaço para uma nova visão, definida pela incerteza, pelo ceticismo e por um tempo histórico que ainda estava por vir.

A história de Schiller tem início com dois personagens aristocráticos vagando por uma Veneza enigmática, construída de forma fictícia com um objetivo estético e uma intenção investigativa da realidade.

Essa Veneza misteriosa de Schiller conduz o conde de O** e seu amigo príncipe ao encontro insólito com dois necromantes, ou “aparicionistas”. Um deles, identificado na história como um “armênio”, encontra os estrangeiros alemães, em um primeiro momento, na praça de São Marcos e aborda ambos anunciando a morte de alguém. O encontro causa uma reação imediata e inexplicável no príncipe:

Entreolhamo-nos consternados. – “Quem morreu?” o príncipe disse por fim após uma longa pausa. – “Vamos atrás dele”, eu disse, “e exijamos uma explicação.” Vasculhamos todos os cantos da Praça de São Marcos – não foi mais possível encontrar o mascarado. Voltamos a nossa hospedaria descontentes. No caminho, o príncipe não disse uma só palavra, mas seguiu de lado e sozinho. Ele parecia estar travando uma batalha violenta, algo que de fato me confessou mais tarde. (SCHILLER, 2018, p. 27)

A morte do primo do príncipe, inexplicavelmente conhecida pelo armênio, desencadeia uma trama envolvente de episódios que conduzem os dois protagonistas do romance, o príncipe e o conde, a uma espécie de estalagem. No local, além outras figuras peculiares, encontrava-se um siciliano, que em determinado momento da narrativa afirma ser um feiticeiro que consegue invocar aparições.

Após a criação de toda uma ambientação teatral montada pelo siciliano para a espera da chegada do fantasma, os presentes são surpreendidos com o surgimento de um vulto com uma camisa ensanguentada e com um semblante extremamente pálido. Contudo, eis que surge uma segunda aparição mais assustadora que o primeiro suposto fantasma, e causa pavor e horror em todos os presentes, incluindo o feiticeiro necromante.

Então, a casa voltou a estremecer. As portas se abriram voluntariamente sob um violento ribombar de trovões. Um relâmpago acendeu o aposento e outra forma *corpórea*, ensanguentada e pálida como a anterior, mas ainda mais terrível, apareceu no umbral. O álcool começou a queimar sozinho, e o salão se iluminou como outrora. “Quem está entre nós?”, o feiticeiro inquiriu aterrorizado, lançando um olhar de pavor pela assembleia. “A ti não quis aqui”.

A figura dirigiu-se diretamente ao altar com passos majestosos, suaves. Pôs-se sobre o tapete contra nós e agarrou o crucifixo. Não era possível mais ver o primeiro vulto.

“Quem me chama?”, disse a segunda aparição. O feiticeiro começou a estremecer violentamente. Horror e assombro nos enlaçaram. Alcancei uma pistola, que o feiticeiro arrancou de minha mão e disparou contra a figura. A bala rolou lentamente pelo altar, e tal figura saiu, inabalada, da fumaça. Então o feiticeiro caiu desmaiado. (SCHILLER, 2018, p. 43 -44)

Depois que o segundo fantasma também desaparece, o siciliano é abordado por um dos presentes da sala, apresentado, até aquele momento, como um oficial russo que o acusa de ilusionista e farsante.

O siciliano, tomado de pavor pela figura do estranho, desmaia. Oficiais da justiça adentram o recinto com o intuito de prender a todos. Contudo, o oficial russo novamente assume o protagonismo da cena e livra, de maneira inexplicável, os presentes da prisão, com exceção, obviamente, do siciliano, antigo procurado da justiça. Para a surpresa e espanto do príncipe e do conde, o oficial russo é reconhecido por eles como o armênio da Praça de São Marcos.

A fim de buscar mais informações sobre a identidade do armênio, que escapa facilmente das vistas dos protagonistas do romance, os amigos aristocratas seguem rumo à delegacia para inquirir o siciliano.

Após uma investigação detetivesca, ambos acabam descobrindo não só todas as artimanhas utilizadas pelo siciliano para ludibriar seus espectadores, como também ficam sabendo que o misterioso armênio já havia atravessado o caminho do falso necromante algumas vezes, mesmo que de formas furtivas e, aparentemente, casuais.

Contudo, não conseguem descobrir o paradeiro do armênio, e muito menos provar a falsidade da segunda aparição.

Com o início do segundo livro do seu romance, Schiller opta pelo recurso narrativo epistolar. A partir desse momento, acontecimentos envolvendo o príncipe, que continua em Veneza, são temas de cartas trocadas entre o conde de O**, que abandona a misteriosa cidade, com um novo companheiro de aventuras do príncipe, o Barão de F**.

A segunda parte da narrativa, infelizmente não concluída por seu autor, apresenta uma trama mais enigmática, conduzida pela entrada do príncipe em uma so-

cidade secreta chamada de Bucentauro, que o faz se afastar de seus antigos amigos. E, após um desregrado furor dos sentidos, o príncipe acaba morrendo.

A decadência do protagonista é agravada pela paixão avassaladora e irracional que passa a sentir por uma enigmática grega que avista, casualmente, em uma igreja. Espécie de mulher angelical e fatal, ela parece ser fruto de um complô muito bem arquitetado pelo armênio, mas que acaba não sendo revelado no enredo.

A decadência pode ser interpretada como uma possível leitura para o ocaso dos valores morais aristocráticos e racionais que a Europa enfrentou no período, ocasionado por ações e propostas revolucionárias, que soavam tanto atraentes quanto assustadoras para o homem da antiga época.

O príncipe, representando essa aristocracia, é incapaz de encontrar meios para compreender e resolver os enigmas que sua existência havia adquirido. Assim, entra em um profundo niilismo, claramente identificado em alguns diálogos que trava com o Barão de F**.

(...) Posso ultrapassar o círculo que meu nascimento nobre traçou a minha volta – mas será que também poderei arrancar de minha memória todas as ideias desvairadas que a educação e hábito antigo nela implantaram, e que centenas de milhares de imbecis dentre vocês solidificaram ali de maneira cada vez mais firmes? (...). Se tudo atrás e à frente de mim está afundando...o passado fica para trás numa triste mesmice, como um reino petrificado...se o futuro nada oferece...se vejo todo o ciclo da minha existência encerrado no espaço estreito do presente...quem me levará a mal se eu tomar nos braços esta parca oferta do tempo – *o momento* – ardentemente, insaciavelmente, como faria com um amigo que vejo pela última vez? (SCHILLER, 2018, p. 116-117)

Talvez a riqueza do texto de Schiller esteja justamente nas sugestões interpretativas que deixa nas entrelinhas de sua intrincada história, e na capacidade de trazer à tona discussões estéticas e ontológicas presentes tanto na tradição do *Schauerroman* quanto na experiência inicial da novelística histórica, que irá se tornar moda posteriormente no começo do século XIX.

De acordo com o pesquisador Daniel Serravalle de Sá, o diálogo literário era intenso no final do setecentos europeu e muitos elementos estéticos podem ser en-

contrados entre o romance gótico inglês e o romance alemão do período, sendo o *Schauerroman* apenas uma fase dessa rica produção ficcional.

Assim como a Inglaterra teve uma produção literária fantástica e aterrorizante de cunho local e específico, a qual tem em Walpole um dos seus primeiros expoentes, e que depois passa a ser chamada de romance gótico pela crítica literária; a Alemanha também produziu suas próprias manifestações ficcionais envolvendo pavores e mistérios, com características originais e distintas da tradição inglesa. Típicas do século XVIII, tais narrativas ficaram conhecidas como Ritter-, Räuber- und Schauerroman e são, respectivamente, histórias de cavaleiros, donzelas e aristocratas, muitas vezes vivendo em uma sociedade feudal corrupta; narrativas de ladrões/rebeldes/justiceiros que abandonam o convívio social preferindo viver perto da natureza, com frequência ambientadas na região da Floresta Negra; enredos que põem em foco aparições sobrenaturais, crimes hediondos, torturas e outras atrocidades capazes de provocar calafrios nos leitores. (SÁ, 2013, p. 157)

O *Schauerroman* de Schiller obteve uma tradução em língua portuguesa no ano de 1852 por João Félix Pereira e recebeu o título de *O Visionário*. Contudo, o romance do autor alemão foi anteriormente citado por António Feliciano de Castilho como uma referência temática para a elaboração de seu poema “A Noite do Castelo” de 1836 (FERREIRA, 2018, p. 18) (SOUSA, 1978, p. 252). A origem dessa relação com Schiller por parte de Castilho não veio apenas de seu domínio da língua alemã, mas do conhecimento de uma tradução de *Der Geisterseher* feita por Alexandre Herculano e intitulada *O Phantasma*, como deixa claro em suas memórias registradas por seu filho, Júlio de Castilho. No entanto, nenhum trecho dessa experiência tradutora de Herculano em cima do texto de Schiller foi encontrados pelos estudiosos da obra do autor português (CASTILHO, 1930, p. 234).

A relação dos românticos europeus com a obra de Friedrich Schiller foi muito bem explorada no clássico trabalho de Maria Leonor Machado de Sousa intitulado *A literatura negra ou de terror em Portugal*. Em uma de suas análises sobre a recepção da literatura alemã de viés “negro” ou de terror na literatura portuguesa, a pesquisadora aponta a popularidade do drama *Die Rauber* (*Os bandoleiros*) do

autor alemão em meio à geração romântica de Almeida Garrett, António de Castilho e Alexandre Herculano.

Nos três intelectuais portugueses encontramos referências às aventuras de Karl Moor e à figura carismática do salteador (SOUSA, 1978, p. 275). Em relação ao autor de *Eurico, o presbítero*, há uma referência laudatória ao drama histórico de Schiller em um artigo intitulado “Viagens no Minho. A Falperra” publicado na revista *O Panorama* em 1855 (SOUSA, 1978, p. 276 e 277) e, muito provavelmente, outros escritos do autor alemão eram conhecidos e apreciados por Herculano.

A partir dessas informações iniciais, o interesse e o diálogo de Herculano com a produção de Schiller podem ser encontrados em muitas de suas obras. Com uma análise mais atenta e por meio de um exercício comparativo, conseguimos notar algumas semelhanças entre o conto “O Alcaide de Santarém”, escrito pelo romântico português, e o romance *O Aparicionista*.

A narrativa histórica do “Alcaide” foi publicada, primeiramente, na revista “A Ilustração” em 1845 e, posteriormente, fez parte da coletânea de contos históricos *Lendas e Narrativas* de 1851.

O conto retrata um episódio ocorrido com o califa de Córdoba, Abdu-r-rahman III, da dinastia dos Benu-Umeyyas, entre os anos de 949 a 961, durante o seu governo em Al-Andaluz.

O califa Abdu-r-rahman, em meio a disputas territoriais com os cristãos, foi alvo de uma tentativa de golpe envolvendo o seu filho Abdalá, preterido na sucessão do governo de Córdoba, que tinha por objetivo tomar o trono do califa e afastar a influência política de Al-hakem, primogênito e herdeiro legítimo do trono.

Na narrativa, a traição de Abdalá foi descoberta pelo califa por ajuda de um misterioso faquir de nome Al-muulin, também conhecido como Al-ghafir, o triste. Essa enigmática personagem vivia no cemitério Al-tamarah e era visto pela população como uma mistura de profeta e santo.

A descrição que Herculano faz de Al-ghafir remete à caracterização dos necromantes da literatura gótica e, principalmente, do armênio da narrativa de Schiller.

Era um mistério a sua pátria, a sua raça, donde viera. Passava a vida pelos cemitérios ou nas mesquitas. Para ele o ardor da canícula,

da neve ou as chuvas do inverno eram como se não existissem. (...). O que, porém, o tornava geralmente respeitado ou, antes, temido, era o dom de profecia, o qual ninguém lhe disputava. Mas era um profeta terrível, porque as suas predições recaíam unicamente sobre futuros males. No mesmo dia em que nas fronteiras do império os cristãos faziam alguma correria ou destruíam alguma povoação, ele anunciava publicamente o sucesso nas praças de Córdova. (...). O terror que inspirava era tal que, no meio de um tumulto popular, a sua presença bastava para fazer cair tudo em mortal silêncio. A imaginação exaltada do povo tinha feito dele um santo, santo como o Islamismo os concebia; isto é, como um homem cujas palavras e cujo aspecto gelavam de terror (HERCULANO, 1959, p. 49)

Deixando de lado a visão problemática de Herculano acerca do Islamismo, a passagem do conto nos revela uma série de elementos amplamente presentes na literatura gótica, como a importância dada as profecias e presságios, motivo que levará Al-ghafir à corte do califa e ao convívio direto com Abdu-r-rahman, e o terror que o faquir inspirava, sinal de seu poder e magnetismo pessoal.

Não podemos deixar de lembrar que Herculano, além de ficcionista, era também um historiador preocupado em resgatar e ressignificar antigas lendas e superstições medievais com o intuito de compreender melhor o “espírito” daquela época, ou seja, o imaginário medieval. Nota-se essa preocupação no famoso conto “A Dama-Pé-de-Cabra”, inspirado em um episódio do *Livro de Linhagens do conde D. Pedro*, escrito por Pedro Afonso, provavelmente na primeira metade do século XIV, e também no estudo que o intelectual português faz das permanências das crenças populares lusitanas, entre elas, do lobisomem, no interessante ensaio intitulado “Crenças populares portuguesas ou superstições populares”.

Dessa forma, o conto deve ser analisado como resultado do trabalho do ficcionista, motivado em dialogar com os temas literários e estéticos do romantismo gótico, e do historiador, preocupado em construir uma nova interpretação sobre o período medieval português e peninsular.

A narrativa é permeada também por uma ambientação tétrica e repleta de sinais de mau agouro, anunciadores da tragicidade que cerca a história e as suas personagens. Tal recurso estilístico é exemplificado pela descrição do palácio Merwan,

morada dos primeiros califas e símbolo do poder político e controle religioso, moral e ético exercido pelos muçulmanos de Al-Andaluz.

O palácio Merwan, junto dos muros de Córdoba, distingue-se à claridade duvidosa da noite pelas suas formas maciças e retangulares, e a sua cor tiszada, bafo dos séculos que entristece e santifica os monumentos, contrasta com a das cúpulas aéreas e douradas dos edifícios. (...). Como Azarat e como Córdoba, calado e aparentemente tranquilo, o palácio Merwan, a antiga morada dos primeiros califas, suscita ideias sinistras, (...) o clarão avermelhado que ressumbra da mais alta das raras frestas abertas na face exterior da sua torre al-barrã, a maior de todas as que o cercam, a que atalaia a campanha. Aquela luz, no ponto mais elevado do grande e escuro vulto da torre, é como um olho de demônio, que contempla colérico a paz profunda do império e que espera ansioso o dia em que renasçam as lutas e as devastações (...) (HERCULANO, 1959, p. 51)

A figura ímpar do faquir e a sua fama de profeta o conduzem até o palácio do califa. Por meio de uma série de cartas comprometedoras reveladas a Abdu-r-rahman, fica inegável a participação de Abdalá na tentativa de complô contra o poder do califa.

Essas cartas, além de mostrarem a aliança entre o filho mais novo do califa e os rebeldes das fronteiras orientais, os Benu-Hafsun, também revelavam a comunicação entre Abdalá e Ummeyya-ibn- Ishak, antigo Alcaide de Santarém e inimigo declarado do califa.

Com a prova da deslealdade de Abdalá, o califa se convence da perfídia ligada à imagem do seu filho e manda matá-lo. Após a morte do traidor, episódio carregado de tensão emocional e repleto de elementos oriundos do gótico, com suicídios e cabeças rolando no chão, Abdu-r-rahman cai em uma profunda melancolia que o isola de todos e o faz abandonar o governo aos cuidados do seu filho mais velho, Al-hakem.

Al-ghafir, o faquir, por ter revelado a traição de Abdalá, ganha o direito de morar no palácio e a confiança do califa. O enigmático homem passa a exercer uma grande e nada benéfica influência nos ânimos e vontades de Abdu-r-rahman.

Abdu-r-rahman parecia inteiramente dominado pelo rude faquir, e, ao vê-lo, qualquer um poderia ler no rosto do velho príncipe os

sentimentos opostos do terror e do afeto, como se metade da sua alma o arrastasse irresistivelmente para aquele homem, e a outra metade o repelisse com repugnância invencível. (...). Sentindo avizinhar a morte, Abdu-r-rahman tinha sempre diante dos olhos que esse faquir era como o anjo que devia conduzi-lo pelos caminhos da salvação até o trono de Deus (HERCULANO, 1959, p. 61)

Na narrativa de Herculano, fica claro que a presença constante do faquir promove um lento, mas inevitável, esgotamento das forças físicas e da sanidade mental do califa⁴. As palavras de dúbio sentido, do suposto homem sábio, quase sempre são acompanhadas de um sorriso misterioso e diabólico. Al-ghafir, antes de trazer concórdia e descanso ao decrépito homem, suga suas energias e sua vitalidade. No seu leito de morte, o califa, em um desabafo de desespero, dirige-se ao seu faquir com as seguintes palavras: “– Por que, não tens nos lábios, para o pobre moribundo, senão palavras de terror? – Por que, há tantos anos, me fazes beber, gole a gole, a taça da desesperação?” (HERCULANO, s/d, p. 62).

Al-ghafir, ao invés de se comover com as palavras do califa, alegra-se com o sofrimento final do homem e revela toda a verdade sobre ele. O faquir era Umeyya-ibn-Ishak, Alcaide de Santarém. E desde que seu irmão, Mohammed-ibn-Ishak, antigo vizir, fora morto por ordens do califa, sua vida tinha sido guiada para se vingar da morte do seu ente querido. Citamos as palavras de Al-ghafir que fazem gelar os ossos do califa em seu momento final de vida:

O santo faquir Al-muulin foi quem instigou Al-barr a conspirar contra Abdu-r-rahman; quem perdeu Abdalá; quem delatou a conspiração; quem se apoderou do teu ânimo crédulo; quem te puniu com os terrores de tantos anos; quem te acompanha no transe derradeiro,

4 “*Numa alcova do palácio de Azarat via-se reclinado um velho sobre as almofadas persas de um vasto almatrá ou camilha. Os seus ricos trajos, orlados de peles alvíssimas, faziam sobressair as feições enrugadas, a palidez do rosto, o encovado dos olhos, que lhe davam ao gesto todos os sintomas de cadáver. Pela imobilidade dir-se-ia que era uma destas múmias que se encontram pelas catacumbas do Egito, apertadas entre as cem voltas das suas faixas mortuárias e inteiriçadas dentro dos sarcófagos de pedra. (...). Encerrado, durante os últimos tempos da vida, no palácio de Azarat, a maravilha da Espanha, abandonada aos cuidados do governo ao seu sucessor Al-hakem.*” (HERCULANO, 1959, p. 60)

para te lembrar junto às portas do inferno que, se foste o assassino de seu irmão, também o foste do próprio filho; para te dizer que, se cobriste o seu nome de ignomínia, também ao teu se ajuntará o de tirano. Ouve pela última vez o rir que responde ao teu riso de há dez anos. Ouve, ouve, califa! (HERCULANO, 1959, p. 64)

Assim como o armênio, personagem do romance de Schiller, o falso faquir Al-ghafir, ou Al-muulin, consegue arquitetar todo um plano conspiratório sobre sua vítima. O faquir agia motivado pela vingança; já a respeito do armênio, suas reais intenções só podem ser alvo de especulações, porque Schiller nunca terminou o seu romance.

Tanto no “Alcaide de Santarém” quanto n’*O Aparicionista*, temos personagens, o príncipe e o califa, que têm seus comportamentos totalmente modificados sob o efeito hipnótico de homens que se dizem capazes de fazer presságios e, no caso de armênio, também de conjurar espíritos.

Outro aspecto de aproximação entre as narrativas de Schiller e Herculano recai em torno do tipo de produção literária engendrada pelo movimento “Tempestade e Ímpeto”, na qual o exemplo mais conhecido é o drama histórico “*Die Rauber*” (“Os Bandoleiros”), escrito em 1781 pelo autor de “*O Aparicionista*”. De acordo com Maria Leonor Machado de Sousa, a literatura produzida pelo “*Sturm und Drang*” “(...) é um aglomerado de crimes e defende todos os princípios contrários à ordem moral vigente: a sociedade é culpada de tudo o que de mal existe na Vida e no Homem” (SOUSA, 1978, p. 120).

Dessa maneira, seguindo a lógica das criações literárias dos *Sturmer*, a personagem Al-ghafir só agiu de forma cruel porque foi autorizado pelas ações e valores da sociedade árabe que permeavam a sua época. A mentira e a vingança promovida pelo falso faquir só foram recursos para a concretização de um particular senso de justiça e de verdade, assim como a personagem Karl Moor dos *Bandoleiros* de Schiller.

Como exemplos de ficções com o objetivo de interpretar e compreender os fenômenos históricos, *O Aparicionista* e “O Alcaide de Santarem” estruturam-se a partir de uma conjuntura de crise, de transição e mudanças de paradigmas. O autor alemão reflete sobre as dúvidas e descrenças surgidas no seio do período tumultuado

inaugurado pela Revolução Francesa; já o romântico português tenta ficcionalizar um evento de crise e transformações ocorridas no governo de Al-Andaluz, assunto que também estará presente na Introdução do seu primeiro volume da *História de Portugal*, publicada em 1846, além de obviamente deixar nas entrelinhas do seu conto as angústias geradas pelas incertezas da implantação do Liberalismo em Portugal.

Ambas as narrativas possuem uma trama envolvente com ares detetivescos. E tanto uma quanto a outra não negam totalmente os reais poderes mágicos de seus enigmáticos feiticeiros, deixando muitas veias interpretativas abertas, como deve ser toda boa história, seja ela, fictícia ou não.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ANDRIOPOULOS, Stepan. *Aparições espectrais: o idealismo alemão, o romance gótico e a mídia óptica*. 1. ed. Rio de Janeiro: Contraponto, 2014;
- CASTILHO, Júlio de. *Memórias de Castilho*. 2.ed Coimbra: Imprensa da Universidade (Instituto de Coimbra), Tomo IV: Livro IV – de 1841 a 1847, 1930;
- CATROGA, Fernando. *Alexandre Herculano e o Historicismo Romântico*. In: CATROGA, Fernando; MENDES, José Amado; TORRALBA, Luís Reis (Orgs.). *História da História em Portugal*. Portugal: Temas e Debates, 1998, p. 45 – 98;
- FERREIRA, Cid Valle. *Prefácio*. In: SCHILLER, Friedrich. *O aparicionista: das memórias do conde de O***. 1ªed. Tradução do alemão de Felipe Vale da Silva. São Paulo: Editora Sebo Clepsidra/ Aetia Editorial, 2018, p. 13 – 19;
- HERCULANO, Alexandre. *O Alcaide de Santarém*. In: *Histórias Heroicas*. São Paulo: Cultrix, s/d, p. 45 – 65;
- HERCULANO, Alexandre. *Cartas sobre a História de Portugal*. In: *Opúsculos – Tomo V (Controvérsias e Estudos Históricos)*. Lisboa: Livraria Bertrand, s/d, p. 33 – 155;
- SÁ, Daniel Serravalle. “*The Monk: um Schauerroman inglês*”. In: *Itinerários*, Araraquara, n. 37, p.155-171, jul./dez. 2013;
- SCHILLER, Friedrich. *O Aparicionista*. 1ªed. Tradução de Felipe Vale da Silva. São Paulo: Editora Sebo Clepsidra/ Aetia Editorial, 2018;
- SILVA, Felipe Vale da. “Sobre a continuação, recepção e alguns conceitos d’*O Aparicionista*”. In: SCHILLER, Friedrich. *O Aparicionista*. 1ªed. Tradução do alemão de Felipe Vale da Silva. São Paulo: Editora Sebo Clepsidra/ Aetia Editorial, 2018, p. 165 – 178.
- SILVA, Felipe Vale da. “Os sentidos do drama histórico do *Sturm und Drang*”. In: SCHILLER, Friedrich. *Gotz von Berlichingen*. 1ª ed. Tradução do alemão de Felipe Vale da Silva. São Paulo: Aetia Editorial, 2020, p. 165 – 201.
- SOUSA, Maria Leonor Machado de. *A literatura negra ou de terror em Portugal*. Lisboa: Editorial Novaera, 1978.

O CONTO ASSOMBRAMENTO, DE AFONSO ARINOS: O MEDO, A MENTE E O HORROR ENTRE SÍMBOLOS E SOMBRAS

THE SHORT STORY ASSOMBRAMENTO, BY AFONSO
ARINOS: FEAR, MIND AND HORROR AMID SYMBOLS
AND SHADOWS

Fernando Januário Pimenta¹

¹ Docente da Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas (FFLCH) da Universidade de São Paulo (USP), São Paulo, SP, Brasil. E-mail: fernando.pimenta@usp.br. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1643-0932>.

RESUMO: Propõe-se a análise comentada de elementos diversos, porém inter-relacionados, presentes na narrativa do conto “Assombramento” (1898), do escritor brasileiro Afonso Arinos de Melo Franco (1868-1916). São aspectos referentes à natureza do medo e do horror, da perturbação da mente, de símbolos e de superstições, buscando referências nas crenças e nas máximas populares como documentadas pelo etnógrafo e folclorista brasileiro Luís da Câmara Cascudo (1898-1986), em seus livros *Coisas que o povo diz* (2009) e *Lendas brasileiras* (2020).

PALAVRAS-CHAVE: Literatura Brasileira; Afonso Arinos; Horror; Folclore brasileiro; Crenças populares.

ABSTRACT: We propose an analysis of different but interrelated elements which appear in the narrative of the short story “Assombramento” (1898), by the Brazilian writer Afonso Arinos de Melo Franco (1868-1916). We present reflections on aspects related to the nature of fear and horror, mental disturbances, symbols and superstitions, seeking references in popular beliefs and maxims as documented by the Brazilian ethnographer and folklorist Luís da Câmara Cascudo (1898-1986) in his books *Coisas que o povo diz* (2009) and *Lendas brasileiras* (2020).

KEYWORDS: Brazilian literature; Afonso Arinos; Horror; Brazilian folklore; Popular beliefs.

CONSIDERAÇÕES INICIAIS

De acordo com David Roas, em seu artigo “A ameaça do fantástico”, “a maioria dos críticos assinala que a condição indispensável para se produzir o efeito fantástico é a presença de um fenômeno sobrenatural” (2014, p. 30-31). Este fenômeno, não sendo explicável, transcende a realidade humana e trespassa as leis que organizam o mundo real. Embora gêneros literários diversos empreguem tais referências sobrenaturais, a literatura fantástica é o único que exige, obrigatoriamente, sua presença, a qual deixa o leitor em estado de interrogação e insegurança em relação ao mundo real.

Esse elemento sobrenatural, transgressor, estabelece, segundo Roas (2014, p. 42), “uma existência efetiva”, isto é: os fatos decorrem em um ambiente descrito em detalhes físicos, palpáveis, gerando-se um espaço narrativo semelhante ao que envolve o leitor. É, portanto, nesse espaço, arquitetado com todos os traços de realidade, que ocorrem fissuras, das quais emergem fatos e feitos desestabilizadores do que se toma por real. É por isso que, na visão de Roas (2014, p. 32), a literatura fantástica manifesta a validade relativa do conhecimento racional, iluminando uma zona do humano em que a razão está condenada a fracassar. Afinal, o gênero fantástico nasceu com o romance gótico, mas só no Romantismo – questionador de concepções lógicas, mecanicistas e fixas do homem e do mundo – alcançou sua maturidade (ROAS, 2014 [2001], p. 49). No entanto, se é no Romantismo – com a erosão de fronteiras entre real e irreal, vigília e sonho, ciência e magia – que o gênero fantástico se fortalece, é, também, com elementos realistas que ele se constrói, sendo estes uma necessidade estrutural de todo texto fantástico (ROAS, 2014, p. 50-51).

Deve-se ressaltar que o gênero fantástico opera fortemente sobre a linguagem, descrevendo como reais fenômenos impossíveis. Segundo Roas (2014, p. 57), há um deslocamento do discurso racional: o narrador combina, de forma insólita, substantivos e adjetivos com o fito de intensificar sua capacidade de sugestão. Para além do jogo ambíguo com a linguagem, duplamente descrevendo e insinuando, relatando e sugerindo, entra em cena um fator crucial: o medo, ou, como prefere Roas (2014, p. 58), a “inquietação”.

Roas (2014, p. 61) anota que o desfecho da literatura fantástica, além de pôr

em dúvida nossa concepção do real, costuma provocar a morte, a loucura ou a condenação do protagonista. Todos esses elementos apontados pelo autor, inclusive os concernentes ao desfecho, marcam o conto *Assombramento* de Afonso Arinos. Cita-se, no título deste artigo e na análise que segue, o termo horror como empregado no livro *A filosofia do horror* (1999), de Noël Carroll. O “horror artístico”, na terminologia expandida de Carroll (1999, p. 27-29), termo usado aqui em sua forma sintética “horror”, concerne ao gênero que toma corpo entre a segunda metade do século XVIII e o primeiro quarto do século XIX – justamente o período em que se inscreve o conto “Assombramento” (1898).

Para Carroll (1999, p. 31), o horror deve incluir monstros, mas é definidor do gênero a visão que as personagens da história devem ter desses seres: como criaturas anormais e perturbadoras da ordem natural. Nas narrativas de horror, as reações apresentadas pelas personagens buscam causar efeito semelhante no público. Nesse sentido, o uso do termo horror neste artigo apoia-se de certo modo na explicação de Carroll, quando o autor especifica:

[...] a reação afetiva do personagem ao monstruoso nas histórias de horror não é simplesmente uma questão de medo, ou seja, de ficar aterrorizado por algo que ameaça ser perigoso (CARROLL, 1999, p. 34).

Carroll (1999, p. 34) cria índices identificadores da narrativa de horror ainda mais particulares, de que os monstros são caracterizados como impuros, imundos, sendo coisas pútridas ou em desintegração, vindo de lugares lamacentos, sendo feitos de carne morta ou podre, de resíduo químico, ou estando associados com animais nocivos, doenças ou coisas rastejantes. A narrativa aqui analisada de Arinos distancia-se dessas particularidades, pois as aparições monstruosas do conto têm outros traços, os quais serão detalhados adiante.

Por outro lado, há nesta análise uma aproximação do conceito de horror artístico exposto por Carroll (1999, p. 36), que exemplifica sensações ligadas a esse gênero, provocadas nas personagens e até mesmo nos leitores, de fato manifestas em “Assombramento”: “contrações musculares, tensão, encolhimento, tremores, recuo,

entorpecimento, enregelamento, paradas momentâneas, calafrios (...) estado de alerta”. Todos esses reflexos instintivos do sistema nervoso, perpassando o protagonista e os leitores, aparecem na narrativa de Arinos, que este artigo visa detalhar, para uma compreensão dos procedimentos adotados pelo autor na construção e na progressão da narrativa de horror. Também se entrelaçam nesta análise as pesquisas realizadas pelo etnógrafo e folclorista brasileiro Luís da Câmara Cascudo (1898-1986), em suas obras *Lendas brasileiras* (2005 [1945]) e *Coisas que o povo diz* (2009 [1968]), acerca das crenças e dos misticismos populares, que reverberam fortemente no conto.

ANÁLISE

O conto “Assombramento” (1898), do escritor mineiro Afonso Arinos de Melo Franco (1868-1916), inicia-se pelo subtítulo *História do Sertão* e se subdivide em quatro partes. Na primeira, descreve-se “a velha casa assombrada”, focando seu aspecto externo e seus entornos imediatos, com o questionamento de por que tal residência se mantinha desabitada, não obstante a passagem constante de viandantes, vaqueiros, cargueiros de tropa e tropeiros. É quando chegam à paragem Manuel Alves e sua tropa, e Manuel ordena a Venâncio, de quem é mais próximo, armar a rede no interior da casa – “tapera”, como a chamam, por estar semidestruída –, pois irá pernoitar, só, ali, contra todas as recomendações do companheiro, ficando fora, ao aberto, este e os demais cavaleiros. Na segunda parte, anoitando, os viajantes ceiam e, preparando-se para dormir, comentam entre eles a resolução do patrão de atravessar a noite desacompanhado na casa malfalada – prenúncio dos males por vir. A terceira parte é dedicada às ominosas suposições e a quarta encerra hermeticamente o ciclo de espanto e assombração.

A casa é retratada junto a elementos religiosos físicos – “a capela ao lado e a cruz de pedra lavrada” – e metafóricos – a cruz, “de braços abertos”, estava “em prece contrita para o céu” (ARINOS, 2019, p. 343). O local se antropomorfiza, tornando a casa e tudo que a cerca vivo e humano: “naquele escampado onde não ria ao sol o verde escuro das matas” (ARINOS, 2019, p. 343). A própria porteira da propriedade quedava escancarada, em sombrio e enganoso convite a quem ali passasse.

Tropeiro nenhum pousava naquele ermo lugar, pois, segundo o narrador, “eles bem sabiam que, à noite, teriam de despertar, quando as almas perdidas, em penitência, cantassem com voz fanhosa a recomendação” (ARINOS, 2019, p. 344). Eis que surge o protagonista Manuel Alves, cuiabano, “arrieiro atrevido”, disposto a “tirar a cisma da casa mal-assombrada” (ARINOS, 2019, p. 344). Destemido, afirmando ter corrido o mundo todo sem que nada lhe causasse medo, decidira dormir a sós na tapera para confrontar as crendices do povo. Ao passar nesse rancho com sua tropa, manda-a, pois, descarregar, vindo acompanhado de Venâncio, “malungo de sempre”, havendo aí referência histórica, já que ambos se conheciam desde a “era da fumaça, em trinta e três” (ARINOS, 2019, p. 345) – sobre a qual não há maiores detalhes. Venâncio terá papel decisivo na narrativa.

A narrativa de Arinos incorpora a língua falada, locuções populares e regionalismos não só nos diálogos, mas também na linguagem empregada na narração – cuja análise minuciosa daria ensejo a outro ensaio. Venâncio e Manuel Alves, por exemplo, não conversavam, “davam de língua às vezes” (ARINOS, 2019, p. 345); o tratamento é por “Vossemecê”; o caldeirão em que a janta de todos é preparada “grugrulhava no fogo”, ao passo que alguém da tropa carregava água fresca num “ancorote” (ARINOS, 2019, p. 345-346).

Ante a teimosia do patrão, o malungo diz duas vezes o provérbio: “Sua alma, sua palma”², na vã tentativa de conscientizá-lo da ação desarrazoada que irá tomar. Salta aos olhos o desdém com que Manuel trata os ditos do povo, cantando vitória antes do tempo: “se for gente viva, antes dela me jantar, eu hei de fazer por almoçá-la. Venâncio, defunto não levanta da cova. Você há de saber amanhã” (ARINOS, 2019, p. 347). Para além do desdém, desvelam-se, em sua atitude geral, prepotência e arrogância.

Nessa interlocução, Venâncio explica que naquela habitação há uma força maligna: “Mas... é o diabo!” (ARINOS, 2019, p. 347). Ele próprio evita tais encontros: “tenho visto muita coisa e, com a ajuda de Deus, tenho escapado de algumas” (ARINOS,

2 O mesmo ditado, de aconselhamento e cautela, ocorre ao menos duas vezes no romance “Água funda”, publicado em 1946, de Ruth Guimarães (1920-2014), escritora e tradutora paulista (GUIMARÃES, 2018, p. 31 e 50).

2019, p. 347). Encerra sua perspectiva sobre o assunto: “Agora, o que eu nunca quis foi saber de negócio com assombração. Isso de coisa do outro mundo p’r’aqui mais p’r’ali” (ARINOS, 2019, p. 347). Reticente nessa afirmação inconclusa, mas decidido, não logra convencer seu patrão e companheiro de viagem, que, derrisório das opiniões opostas, ri para si. O ponto de perspectiva da narrativa move-se como em um filme, deixando o patrão destemido de lado para então acompanhar o lazer dos tropeiros reunidos à noite: cantigas apaixonadas ao som da viola, mirando-se as estrelas, até que um dos integrantes, Joaquim Pampa, “lá das bandas do sul” (ARINOS, 2019, p. 348), anuncia a hora das almas perdidas. Nesse instante, Venâncio os informa de que Manuel está na tapera e roga a Deus que nada lhe aconteça. Joaquim Pampa redargue que todos eles deveriam vigiar a casa, de modo a não deixar sozinho o patrão, porém Venâncio relembra a insistência de Manuel em permanecer só. Joaquim por fim sentencia:

O povo diz que mais de um tropeiro animoso quis ver a coisa de perto; mas no dia seguinte, os companheiros tinham que trazer defunto para o rancho porque, dos que dormem lá, não escapa nenhum” (ARINOS, 2019, p. 349).

Venâncio diz não acreditar nessas histórias porque “quem conta um conto acrescenta um ponto” (ARINOS, 2019, p. 350).

A essa interação entre Venâncio e Joaquim Pampa, isto é, o relativamente cético e o inteiramente crédulo nas aparições fantásticas, somam-se as reações dos tropeiros em redor – alguns mais, outros menos corajosos. Entre eles não poderia faltar a figura do anônimo cheio de si, que proclama: “Cá por mim, o defunto que me tentar morre duas vezes” (ARINOS, 2019, p. 350). Este acinte tem resposta imediata do mundo natural, sarcástico da falsa bravura vangloriosa dos homens: “súbito, ouviu-se um gemido agudo fortíssimo, atroando os ares como o último grito de um animal ferido de morte” (ARINOS, 2019, p. 350). Todos se põem sobressaltados, mas a causa, simples e sem temor, foi esclarecida por Venâncio: era som emitido pelas antas-sapateiras³ no cio.

3 Anta-sapateira é variante linguística regional para designar a anta (*Tapirus terrestris*), sendo um de seus sinônimos (HOUAISS, 2009).

Tal gemido vindo das trevas, ainda que explanado cientificamente por um dos viajantes, visa ao primeiro susto no leitor, o qual, ao se imaginar na mesma cena, pode pressentir o susto que levaria e mesmo as reações físicas que ocorreriam em seu corpo, como o eriçar dos pelos, os olhos arregalados e o estado de alerta diante de um som materializado justo no momento em que um anônimo do grupo soltara sua bravata- enunciada em posição de conforto e na companhia de todos os demais. O sobressalto de todos as personagens, marca do medo ante o horror, contagia quem lê, transmitindo-lhe as sensações ocasionadas pelo gênero terror, como apontara Carroll (1999, p. 36)

Manuel Alves, o último a se crer supersticioso com coisas de outro mundo, reemerge, na perspectiva fílmica da narrativa, na terceira parte, armado até os dentes: mune-se de sua franqueira⁴ e de sua garrucha carregada com uma bala de cobre em cada cano e “muitos bagos de chumbo grosso” (ARINOS, 2019, p. 350). Contrariamente aos tropeiros autoproclamados corajosos, Manuel segue em silêncio à tapera, no pátio externo da qual começa uma fogueira, para nela acender o rolo⁵ e em seguida percorrer o entorno, a ver se encontra “alguma cama de bicho do mato” (ARINOS, 2019, p. 351); depara-se, no entanto, apenas com antigas instalações em desuso: “as estrebarias meio apodrecidas, os paióis, as senzalas em linha, uma velha oficina de ferreiro” (ARINOS, 2019, p. 351). Dentre esses anexos da casa-grande⁶ abandonada, que Manuel perscruta em busca de explicações, destacam-se, nesse ponto da narrativa, as senzalas: Manuel para à porta de uma delas e vê, no centro do pátio, um crânio branco de boi fincado numa estaca, parecendo ameaçá-lo.

Finda a inspeção, dirige-se finalmente à casa mal afamada, em que despontam, em seu exterior, os elementos religiosos, complementando a capela contígua e sua cruz enegrecida, avistadas desde a estrada: “no meio da parede e erguida sobre a

4 Franqueira é variante linguística regional do Sul do Brasil e de Minas Gerais que designa “faca de ponta, produzida em Franca SP” (HOUAISS, 2009).

5 A acepção de rolo aqui usada remete a “mistura de resina, cera e breu, enrolada com um pavio, usada para iluminação” (HOUAISS, 2009).

6 Denominada no conto somente “casa nobre”, em momento algum “casa-grande”.

sapata, uma cruz de madeira negra avultava” (ARINOS, 2019, p. 351). Ao caminhante atento, talvez se mostrassem sinais aziagos ao longe, as peculiaridades daquela habitação: a cruz de pedra lavrada, enegrecida sobre a capela; aproximando-se, veria, entre as duas escadas que culminavam em vértice no alpendre, tal cruz de madeira negra se sobressaindo na fachada. Por que essas duas cruzeiras à entrada da casa eram especificamente de cores escuras? Seriam, já, um mau presságio?

Dentro da sala da frente, havia, no canto da parede, embutido na alvenaria, um oratório com portas de almofada entreabertas. A porta de entrada da sala também se encontrava aberta: “com a grande fechadura sem chave, uma tranca de ferro caída e um espeque⁷ de madeira atirado a dois passos no assoalho” (ARINOS, 2019, p. 351). A casa que se crê assombrada apresenta-se, a partir da porteira, completamente aberta – quiçá, para que quem se insinuasse ali o fizesse à própria sorte. Escancarada, talvez, não para quem, mas para *o que* quer que fosse entrar. São indícios assim, sombrios, que vão se imiscuindo à experiência de leitura: detalhes assustadores que vão se desenrolando com a personagem principal.

Cabe deter-se na arquitetura externa da casa. Em sua frente, uma escadaria que levava ao alpendre abria-se em duas escadas, como dois lados de um triângulo, encontrando-se no alpendre – esse ponto de encontro, formando o vértice, fechava o triângulo, cuja base seria, então, o próprio solo em que ficava a fundação da casa. No centro desse triângulo estava inscrita a cruz de madeira negra, sobressaliente, ao pé da qual restava insculpido um bebedouro para o gado. Luís da Câmara Cascudo, em *Coisas que o povo diz* (2009), destina um capítulo a credices. Em sua época de estudante – por volta de 1919 –, não era recomendado acender a um só tempo três cigarros no mesmo pau de fósforo. Podiam-se acender dois, no máximo. Isso porque, acendendo-se três, estabelecer-se-ia

a tríade, o triângulo fatal, partindo da mesma unidade ígnea, o fósforo aceso. O terceiro cigarro funcionaria como **o vértice do triângulo, o cimo tenebroso, apontando para o escuro do Incognoscível indecifrável**. Era o mesmo fundamento de não passar-se por debaixo

7 Espeque designa “peça de madeira com que se escora algo; escora, forção (HOUAISS, 2009).

de uma escada (...) Como **o triângulo é a base de valores mágicos, sua representação**, quando não provocada intencionalmente, é uma advertência ou prenúncio alarmante (CASCUDO, 2009, p. 103, grifos nossos).

Somando-se a esse potencial simbólico, mágico, do triângulo de acesso à casa azarada, há, ainda, no centro dessa figura geométrica, e fixada à fachada, a cruz de madeira negra. Câmara Cascudo analisa a simbologia da cruz:

Cruzar o talher é repetir materialmente a **cruz, signo da Morte, o Tau anunciador do Destino inexorável**, Ananke. Os objetos cruzados significam **o Fim** (...) Marcada com uma cruz, a coisa está **votada ao desaparecimento**. Sinal de anulação mágica (...) A superstição do *Tau* e da Cruz é anterior a Jesus Cristo (...) [a cruz] pela ambivalência natural, é apotropaica, libertadora de malefícios, assombro dos demônios, penhor da paz. Mas é visível a **imagem de fim, término, acabamento definitivo. Limite** (CASCUDO, 2009, p. 110, grifos nossos).

Considerando-se os acontecimentos que decorrerão na história e a somatória dessas duas simbologias, Manuel põe os pés e o corpo, insere-se inteiro, no local impregnado de sentidos invisíveis e insondáveis. Transposto seu limiar, portanto, defronta-se com os limites vitais – instaladas as provações tenebrosas, renunciadas e sentidas pelos demais –, os quais ele ignorou em sua prepotência de querer desbravar o Desconhecido.

Estando Manuel na sala da frente, querendo examinar de perto o alto oratório, aproxima-lhe o rosto, quando um morcego de súbito dispara dali para pregar-se no teto, com seus olhos piscando “ameaçadores”. A firmeza do protagonista já aqui se mostra claudicante, pois leva um susto por conta de um fato prosaico tal como um morcego instalar-se numa casa velha: “Que é lá isso, bicho amaldiçoado? Com Deus adiante e com paz na guia, encomendando Deus e a virgem Maria...” (ARINOS, 2019, p. 351).

Palmilhando cada recanto da casa, alumando o caminho com a luz do rolo que porta à mão, tem reavivada sua teimosia ao deparar-se com todas as janelas fechadas na parede do fundo. Inquirindo o que lhes há por detrás e não conseguindo

abrir uma delas, força-a tanto que ela se escancara – “num grito estardalhaçante” (ARINOS, 2019, p. 353). É breve, mas importante esse episódio, porque dele constam dois elementos-chave, constituintes do horror crescente na trama: a *abertura* da casa – porta de entrada, porta do oratório, e agora a janela – e os traços antropomórficos de tudo que a envolve – neste caso, a janela não range, nem estala, mas *grita*. Quanto à porta de entrada, Manuel a havia fechado, prendendo-a firme; a porta do oratório, não sendo mais mencionada no conto, pressupõe-se ter ficado aberta, como estivera; todavia, a janela que Manuel abre – sem que disso houvesse necessidade – introduz novo elemento aterrorizante: o apagar da chama do rolo, levando-o, daí adiante, a tatear na escuridão dos aposentos. Há, também, elemento mais complexo, de encontro a outro: a luz do rolo já bruxuleava desde o início devido ao vento veloz que percorria os corredores da casa; mas, além deste, havia “um zunido de vento impetuoso” (ARINOS, 2019, p. 352), externo, ao qual se seguira a “zoada plangente de um sino ao longe” (ARINOS, 2019, p. 352), que Manuel supôs ser o efeito do vento no sino da capela. O encontro de elementos se dá, por conseguinte, quando este vento que já golpeia e reverbera no interior da morada se une ao novo vento, exterior, vindo, por culpa de Manuel, da janela aberta violentamente. Elimina-se, assim, a única fonte de luz que ele possuía.

Seguem-se esforços de reacender o rolo ou de produzir luz com a binga⁸, mas as fagulhas não duram, ao que Manuel comete o segundo esconjuro, evocando o maligno. A primeira vez fora na cena do morcego – quando o chamara de “bicho amaldiçoado” (ARINOS, 2019, p. 351). Desta segunda feita, guardando a binga no bolso, frustrado, diz: “Espera, diaba, que tu hás de secar com o calor do corpo” (ARINOS, 2019, p. 353). No que profere essas palavras, o sino volta a dobrar. Manuel, incapaz de ver um palmo à frente, estreia papel tragicômico – inevitável –, pondo-se a engatinhar, sua faca metida entre os dentes. É nesse ínterim que surge o elemento fantástico: “no

8 Binga designa antiga forma de isqueiro, “feito com a ponta de um chifre e uma lasca de pedra, que se atrita com uma lâmina de ferro ou de aço (geralmente um pedaço de lima), provocando uma faísca que inflama a bucha de algodão” (BINGA, 2009).

teto soaram uns passos apressados de tamancos pracatando⁹ e uma voz rouquenha pareceu proferir uma imprecação” (ARINOS, 2019, p. 353). Sobrevém sucessão de sons que alarmam Manuel: engatinhando, a garrucha segurada na mão direita, faz o ruído de um quadrúpede manco; ouve um farfalhar distante, um sibilo; um estrépito abala o casarão “e a ventania – alcateia de lobos rafados¹⁰ – investiu uivando e passou à disparada, estrondando uma janela” (ARINOS, 2019, p. 353), e este mesmo vento vai e volta “zunindo, gargalhando sarcasticamente, pelos salões vazios” (ARINOS, 2019, p. 354).

Essa verdadeira concomitância de sons assustadores torna, gradativamente, a situação insuportável. É o terror em seu efeito cumulativo, na mente de quem o sente, personagem e leitores. O protagonista é assolado, ainda, por

um arfar de asas, um soído áspero de aço que ringe e, na cabeça, nas costas, umas pancadinhas assustadas... Pelo espaço todo ressoou um psiu, psiu, psiu... e um bando enorme de morcegos sinistros torvelinhou no meio da ventania (ARINOS, 2019, p. 354, grifos nossos).

Ao longo do conto, como nesse trecho, recorrem as sonoridades na escolha lexical, mas, aqui, a aliteração promove a fusão dos elementos de assombro, todos em unísono, simultâneos, sibilantes, manifestação plural do mal cercando o homem acuado, incapaz de se proteger daquilo que suas mãos e sua razão – de fato, prestes a perdê-la – não alcançam. A alucinação faz-se sentir nas impressões de perigo iminente que Manuel passa a ter. Aos poucos, aparece no conto a nomeação dessas

9 Pracatar não é variante de “precatar” – “pôr (alguém ou a si mesmo) de sobreaviso a respeito de (algo ou alguém); acautelar(-se), prevenir(-se)” (HOUAISS, 2009). Não a tendo encontrado em dicionários, entendo-a por uma das hipóteses que formulei a seguir: 1. onomatopeia para o ruído dos sapatos ao pisar em piso reverberante, como a madeira; ou 2. forma verbal derivada da variante nominal “precata” – alteração direta de “alpercata”, sinônimo de “alpargata” (sandália). A palavra “precata” tem sido transmitida por gerações no norte de Minas Gerais, mais especificamente em Bocaiúva e em sua zona rural, onde nasceu meu pai, em 1954, de quem sempre a ouvi. Nesta hipótese, em que “pracatar” derivaria de “precata”, o verbo designaria o barulho produzido por quem anda com esse tipo de calçado.

10 Isto é, famintos (HOUAISS, 2009).

forças ocultas despertadas: “mensageiros do negrume e do assombramento”; o “ente maldito”, por sua vez, faz “o velho casarão falar ou gemer (...) num conluio demoníaco com o vento, os morcegos e a treva” (ARINOS, 2019, p. 354).

Manuel, caçaassombrações, cético-mor, vira alvo do entrecruzamento de forças sobrenaturais; vê-se caça daquilo que julgava inexistir. Contradiz-se enquanto cético, uma vez que, mal tendo entrado na casa, chamou o morcego que o assustara de “bicho amaldiçoado”; depois, impreca contra a binga úmida, que não acende. Logo após essa segunda invocação, ressoam os passos apressados de tamancos sobre o teto e uma voz incógnita, rouquenha, parece proferir, ela também, uma imprecação. Todos os eventos que o acometem em intensidade e horror progressivos sucedem o duplo esconjuro que fizera.

Tal causalidade também ocorre na lenda brasileira “Carro Caído”, recolhida por Câmara Cascudo em *Lendas Brasileiras*; “Carro Caído” guarda, ainda, alguma semelhança temática com o conto “Conversa de Bois”, em *Sagarana*¹¹, de Guimarães Rosa. Na lenda, o carreiro negro João, cansado, conduzia o carro de bois, transportando um sino para a Capela de Estremoz. Cutucava a boiada com a vara de ferrão. Tão logo acordava, tão logo voltava a dormir, de modo que os bois, também exaustos, diminuam o passo até parar. Gritou “Diabo” e foi advertido, sem o perceber, pela corporificação de Deus numa coruja. Ao gritar “Diabo” de novo, o Canhoto gritou do Inferno: “Quem é que está me chamando?” (CASCUDO, 2020, p. 61-65). Nesse momento, João, como Manuel, ouviu a voz (um, a voz do Diabo; o outro, a voz rouca). Porém, João gritou o nome do Coisa-ruim pela terceira vez, o qual, acudindo solerte ao chamado, arrastou carro, bois, carreiro e sino lagoa adentro, sem que houvesse tempo de João clamar por auxílio divino. A segunda coincidência marcante entre as duas personagens é que João, após o segundo esconjuro, “ouviu e ficou arrepiado” (CASCUDO, 2020, p. 65); e Manuel, também no segundo esconjuro, ouvindo os passos e a voz, limitou-se a “estacar, arrepiado e encolhido” (ARINOS, 2019, p. 353). Na

11 Pelas datas de publicação, *Sagarana* (1946) e *Lendas Brasileiras* (1945) são coetâneos. No entanto, o livro de João Guimarães Rosa teve versão anterior (1938), submetida ao Concurso Humberto de Campos, da livraria José Olympio, sob o título *Contos* (BORTOLOTTI, 2013).

curta lenda, o arrepio dá-se uma vez antes do pior; no conto, tal sensação palpável de medo renova-se como uma tortura física ao protagonista: “erichando-se-lhe os cabelos”, “parecia-lhe que uma coisa lhe arrepelava os cabelos” (ARINOS, 2019, p. 354). A terceira semelhança é a presença do sino e de seu som: em “Carro Caído”, o sino badala de dentro d’água aos passantes, desde a tragédia; já em “Assombramento”, Manuel ouve “a zoadá plangente de um sino ao longe” (ARINOS, 2019, p. 352) antes de imprecar pela segunda vez e a escuta, “dolorosa e longínqua” (ARINOS, 2019, p. 353), imediatamente em seguida.

Câmara Cascudo aborda o arrepio, sintomático, no conceito popular, da passagem da morte:

Quando sentimos um estremecimento súbito, incontido, um inexplicável arrepiamento no dorso, leve eriçar de cabelos, uma sensação rápida de frio, o gesto instintivo de erguer os ombros, não tenha dúvida, *a Morte passou* por perto, roçando-nos.

(...)

A credence fixa um conceito popular sobre a personalização da Morte. (...) [A] ideia de uma conformação estável e que, mudando de lugar, determine um movimento perceptível no ambiente, impressionando o sistema nervoso dos entes humanos e de certos animais, cães, gatos, pássaros de agouro, dando à epiderme a crispação e o arrepio (CASCUDO, 2009, p. 105-106).

À medida que os fatos fantasmagóricos ao redor de Manuel se intensificam, eles passam a se materializar sob zoomorfismo e antropomorfismo:

parecia-lhe que (...) **uns animálculos** desconhecidos perlustravam seu corpo em carreira vertiginosa. No mesmo tempo, um **rir abafado**, uns **cochichos de escárnio** pareciam acompanhá-lo de um lado e de outro” (ARINOS, 2019, p. 354, grifos nossos).

As entidades têm êxito em enfurecer o protagonista, que ameaça o invisível. Seriam emanações do além ou o próprio medo, que, apossando-se de Manuel, se concretiza?

Já sob o manto do terror, Manuel vislumbra “um vulto branco, esguio, seme-

lhante a uma grande serpente, coleando, sacudindo-se. O vento trazia vozes estranhas das socavas da terra, misturando-se com os lamentos do sino, mais acentuados agora” (ARINOS, 2019, p. 355). Colérico, tenta atingir a alva figura com a garrucha, mas a arma falha, como a binga falhara antes – ambas tendo em comum produzirem luz e fogo quando acionadas. Manuel, sem elas, está em trevas físicas e mentais, reais e metafóricas, que se confundem e o confundem, transtornando seu senso de realidade, fazendo-o perder as rédeas da situação; em ira impotente, à beira da sandice, “gaguejou em meia risada de louco: – Mandingueiros do inferno! Botaram mandinga na minha arma de fiança! (...) Vocês hão de conhecer homem, sombrações do demônio!” (ARINOS, 2019, p. 355).

Tendo arremessado em fúria, na figura esvoaçante, a espingarda inútil, Manuel parte para cima do percebido inimigo com sua faca, que trisca algo e vai enterrar-se de ponta no assoalho. Manuel, nesse ataque, sente-se enlaçado na cintura, perde o equilíbrio e cai no chão. Ergue-se e rasga o tal farrapo branco que o atormentava: era nada mais que um pano, provavelmente da rede que Venâncio lhe armara; nela, Manuel, afoito por provar sua valentia na investigação de cada canto da casa, jamais se deitara. Apercebendo-se do erro, sequer teve tempo de se acalmar e refletir, visto que logo ouviu “chascos de mofa nas vozes do vento e nos assovios dos morcegos (...) percebia que o chamavam lá dentro Manuel, Manuel, Manuel (...) O arrieiro avançou como um possesso” (ARINOS, 2019, p. 355-356). Três vezes Manuel escuta “psiu, psiu, psiu” quando começa a explorar a casa; três vezes escuta agora seu nome sussurrado, assim como, ao evocar, enraivecido, “sombrações do demônio”, chamara a malignidade pela terceira vez (tendo-se referido, primeiramente, ao morcego como “amaldiçoado”; e, na segunda vez, à binga como “diaba”). Tríplice invocação alcançou tríplice resposta. Câmara Cascudo, acerca desse número, constata: “o número três determina que se evite seu implemento em coisas vivas ou de imediata utilização (...) as velhas cozinheiras não matavam três galinhas com a mesma faca” (CASCUDO, 2009, p. 104).

Para além dos misticismos envolvendo esse determinado número, mais importante é registrar a simetria numérica perfeita das vezes que Manuel chamou o maligno, espelhadas na tripla repetição de seu nome, atraindo-o ao desastre. Nesse ponto, o conto encaixa-se à lenda do “Carro Caído”, em virtude de João, o carreiro,

ter também dito o mau nome três vezes, deste modo entregando sua vida. Ficam distinções: 1. o carreiro negro pareceu tomado por uma força maior que sua vontade, já que pronunciou a palavra maldita, pela última vez, já tendo sido alertado. Talvez a dormência mórbida que o abatia tenha, inclusive, influenciado a sua ação repetida e infeliz; 2. Manuel, diferentemente, não sabia do perigo que corria se usasse essas palavras. Soma-se a isso seu estado mental perturbado, obsessivo; seu espírito apoderado pela insânia, preso a desvarios como a grilhões, ignorante da iminência da desgraça; 3. João, em seu torpor sonífero doentio, não chega ao grau de distanciamento da realidade de Manuel Alves. É seu estado semiconsciente, invigilante, a brecha para que chamasse a si o próprio fim, por intermédio maligno.

A cólera final de Manuel se dá com o acirramento das presenças que o acosam: “formas longas, esvoaçando, e uns vultos alvos, em que por vezes pastavam chamadas rápidas, dançavam-lhe diante dos olhos incendiados” (ARINOS, 2019, p. 356). A tonalidade de intenso sofrimento que Afonso Arinos atribui a Manuel Alves possibilita enxergar o desespero, a humilhação, o total arrebatamento de que a personagem é vítima, sem que haja, ali, quem o possa socorrer: “A respiração se lhe tornara estertorosa, horríveis contrações musculares repuxavam-lhe o rosto e ele, investindo as sombras, uivava: – Traíçoeiras! Eu queria carne para rasgar com este ferro! Eu queria osso para esmigalhar num murro” (ARINOS, 2019, p. 356). Sua impotência transfigurou-se em ímpetos incontroláveis de violência, os quais, impossíveis de serem saciados contra inimigos intangíveis, retroalimentam o ciclo da impotência do qual Manuel é prisioneiro. Ademais, o propósito que anima esses espectros da morte – sejam eles filamentos da imaginação superexcitada, sejam de fatos reais – é eminentemente sádico, achincalhando o homem perseguido, tornado indefeso, provocando-lhe extenuação física, desorientação espiritual, a aniquilação do ser, comprazendo em deboche, divertidamente, da dor incutida.

As sombras fugiam (...) iluminando-lhe subitamente o rosto, brincando-lhe um momento nos cabelos arrepiados (...) como uma chusma de meninos endemoniados a zombarem dele, puxando-o daqui, beliscando-o d’acolá, açulando-o como a um cão de rua (ARINOS, 2019, p. 356).

Há, nessa luta desigual entre sombras e homem, a inversão de papéis: elas adquirem forma humana, e essa antropomorfia, sobretudo em seu aspecto sadista, é o que mais causa assombro. A dor humana incita risos e estes não param até que a morte do indivíduo se consuma. O homem, reduzido, diminuto, rebaixado, regride à condição primitiva, numa zoomorfia sem dignidade e sem retorno – processo cujo início se dá quando a luz do rolo se apaga. Símbolo de que, se o fogo legou ao homem a civilização, o apagar de sua chama volvê-lo-á ao seu estado primevo, emparelhado com os animais: “o cuiabano pôs-se de gatinhas (...) e marchou como um felino (...) como um jaguar que prepara o bote” (ARINOS, 2019, p. 353); “o arrieiro assentou-se nos calcanhares, apertou o ferro nos dentes” (ARINOS, 2019, p. 353-354); “de músculos crispados num começo de reação selvagem (...) com o pescoço estendido e os olhos acesos, assim como um sabujo¹² que negaceia” (ARINOS, 2019, p. 354); “– Pode que eu seja onça presa na arataca¹³” (ARINOS, 2019, p. 355); “o arrieiro roncou como um barrão¹⁴ acuado pela cachorrada” (ARINOS, 2019, p. 355); “ele (...) uivava” (ARINOS, 2019, p. 356); “açulando-o como a um cão de rua” (ARINOS, 2019, p. 356); “o arrieiro dava saltos de tigre” (ARINOS, 2019, p. 356); “o arrieiro rugiu” (ARINOS, 2019, p. 356); “como um ururau¹⁵ golpeado de morte” (ARINOS, 2019, p. 357).

Nessa enumeração de formas animais que a figura de Manuel assume – felino, jaguar, cão, onça, porco, lobo, tigre, jacaré –, tem-se nitidamente a sobreposição do elemento animal ao humano, apagando a racionalidade, a reflexão e o pensamento. O ser humano, atravessado pelo medo, dissolve-se. Atinge-se a exacerbação da “inquietação” proposta por Roas (2014, p. 58), por meio da combinação dos substantivos e

12 Sabujo designa “grande cão de caça” (HOUAISS, 2009).

13 Arataca designa “armadilha para caçar animais silvestres; arapuca” (HOUAISS, 2009).

14 Barrão designa “porco escolhido para ser o reprodutor e, por isso, poupado de sofrer castração; varrão, varrasco” (BARRÃO, 2009; HOUAISS, 2009)

15 Ururau, mesmo que “jacaré-de-papo-amarelo” (*Caiman latirostris*), designa o “jacaré encontrado nos rios e pântanos da costa brasileira e nas bacias dos rios São Francisco, Doce, Paraíba, Paraná e Paraguai, com até 3,5 m de comprimento, cabeça larga e arredondada e coloração escura; aruá, arurá, caimão” (HOUAISS, 2009).

dos adjetivos até aqui descritos, num jogo em que a linguagem, duplamente, descreve e insinua, insinua e descreve, como Roas havia apontado (2014, p. 57). Insinuação e descrição, portanto, se mesclam e transtornam protagonista e leitor, estando borrado o limiar entre fantasia e realidade, indistintos. O terror imaginário, através de manifestações físicas, elide os filtros racionais, impedindo a visão distanciada desses fenômenos psíquico-materiais, inculcando o medo, terreno fértil para o domínio do terror.

Chega-se ao ápice do insustentável para Manuel, depois que “uma coreia demoníaca se concertava ao redor dele, entre uivos, guincho, risadas ou gemidos. Manuel ia recuando e aqueles círculos infernais o iam estrangulando” (ARINOS, 2019, p. 356). As sombras giravam, corriam, precipitavam-se, entravam numa porta e saíam em outra, esvoaçavam, arrastavam-se no chão, saracoteavam à roda dele. Em suma: um circo feérico macabro, pandemoníaco, propulsor de ataques cardíacos, que afeta a psique do protagonista e, enfim, termina por alquebrá-lo: “Um longo soluço despedaçou-lhe a garganta num ai sentido e profundo” (ARINOS, 2019, p. 356). Entretanto, nem a chorar ele tem direito, porque um morcego nesta hora lhe bate em cheio no rosto. Manuel se sobressalta e dá sua investida letal, faca à mão: “Eu mato! Eu mato! Mato!” (ARINOS, 2019, p. 356). Tem-se, aqui, a derradeira repetição tripla de Manuel, antes de o assoalho podre em que se apoiava ceder e ele ser engolfado pelo buraco aberto. Ensanguentado, caído no abismo que se cavou, não conclui a iteração: “Eu mato! Mato! Ma...” (ARINOS, 2019, p. 357).

Finda a narrativa ao amanhecer do novo dia, quando Venâncio, Joaquim Pampa e José Paulista encaminham-se à casa. Arrombam a porta de entrada trancada por dentro por Manuel, avistando de pronto a rede feita em fiapos pelas facadas. Entrando na casa, é Venâncio quem ecoa três vezes: “Mau, mau, mau!” (ARINOS, 2019, p. 359), sendo ele, também, que entrevê o amigo debaixo das madeiras. Os três personagens ouvem o estertor de Manuel e correm ao porão para resgatá-lo. Sob Manuel, jaz imenso tesouro de moedas de ouro, que Venâncio e Joaquim Pampa rejeitam pegar, pois ambos as creem, face ao ocorrido e à casa onde estão, amaldiçoadas. Posto na rede, em meio aos tropeiros, Manuel é destinatário da forte prece que todos os presentes fazem por sua convalescença, compungidos. Ainda assim, o trauma determina suas últimas palavras no conto, e, possivelmente, em vida: “Eu mato!... Mato!... Ma...” (ARINOS, 2019, p. 364)

É a história de terror do homem sertanejo, bravo, derrotado por sua mente e/ou por fenômenos extrassensoriais, os quais não consegue processar nem assimilar, dado que fogem à razão, ao raciocínio, à explicação científica ou pragmática, a conclusões. De um ou doutro modo, o elemento humano perde e falha ao tentar apreender o mundo desconhecido. A superstição vence; sai perdedora a ilusória sensação de que a braveza tudo pode contra todos. Um terceiro, que nada contribuía à narrativa, é cético quanto ao poder da maldade sobre as moedas descobertas – mesmo tendo testemunhado o resgate de quem (quase) morreu, assolado pelas malvadas potências. Quem nada fez enriquece – ou ao menos lucra – e segue a vida em paz; já aquele que ousou e se arriscou mais do que todos encerra a narrativa apresentando linguagem regressiva, estacado no tempo, dependente dos outros, e sem juízo.

Se a batalha travada, que o prostrou desajuizado, decorreu na mente de Manuel ou no plano físico? Há pistas textuais que podem ser seguidas. Uma delas está na peculiar escolha lexical, a partir do uso recorrente do verbo “parecer”, recorrente nada menos que oito vezes na história, e sempre nas instâncias de contato que Manuel tem com o fantástico: “parecia ameaçá-lo” (ARINOS, 2019, p. 351); “pareceu-lhe ouvir (...) a zoadá (...) de um sino” (ARINOS, 2019, p. 352); “parecendo ora morrer de todo” (ARINOS, 2019, p. 352); “parecia-lhe que uma coisa lhe arrepelava os cabelos” (ARINOS, 2019, p. 354); “uns cochichos de escárnio pareciam acompanhá-lo” (ARINOS, 2019, p. 354); “parecia-lhe ouvir chascos de mofa” (ARINOS, 2019, p. 355); “pareciam descer umas formas longas” (ARINOS, 2019, p. 356); “algumas [sombras], quedas, pareciam dispostas a esperar o embate” (ARINOS, 2019, p. 356).

Além do verbo “parecer”, outras duas estruturas, por fim, chamam a atenção para a possibilidade de questionar a credibilidade daquilo que os sentidos – a visão, a audição e o tato – de Manuel estavam interpretando, sujeito, como estava, à hipersensibilidade e à hiperexcitação: “percebia que o chamavam” (ARINOS, 2019, p. 355) e “O arrieiro não pensava mais” (ARINOS, 2019, p. 356). Tomados esses índices de não confiabilidade, teriam todas as suas percepções, sensações e impressões realmente transcorrido? Não se pode descartar que Manuel talvez tenha sido a grande vítima de sua própria mente; e o leitor, conduzido, de forma semelhante, pelo medo já instaurado, pode padecer também.

REFERÊNCIAS

- ALPERCATA. *In*: HOUAISS, A.; VILLAR, M. S.; FRANCO, F. M. M. Dicionário eletrônico Houaiss da língua portuguesa 3.0 [1CD]. Rio de Janeiro: Objetiva, 2009. n.p.
- ANTA-SAPATEIRA. *In*: HOUAISS, A.; VILLAR, M. S.; FRANCO, F. M. M. Dicionário eletrônico Houaiss da língua portuguesa 3.0 [1CD]. Rio de Janeiro: Objetiva, 2009. n.p.
- ARATACA. *In*: HOUAISS, A.; VILLAR, M. S.; FRANCO, F. M. M. Dicionário eletrônico Houaiss da língua portuguesa 3.0 [1CD]. Rio de Janeiro: Objetiva, 2009. n.p.
- ARINOS, Affonso. “Assombramento: história do sertão”. *In*: ARINOS, Affonso. *Pelo Sertão*. 3. ed. Rio de Janeiro/Paris: Livraria Garnier, 1898. p. 1-46. Disponível em: <https://bibdig.biblioteca.unesp.br/handle/10/25989>. Acesso em: 18 out. 2022.
- ARINOS, Afonso. “Assombramento: história do sertão”. *In*: MARTINS, Romeu (org.). *Medo imortal*. Rio de Janeiro: DarkSide Books, 2019. p. 343-364.
- BARRÃO. *In*: HOUAISS, A.; VILLAR, M. S.; FRANCO, F. M. M. Dicionário eletrônico Houaiss da língua portuguesa 3.0 [1CD]. Rio de Janeiro: Objetiva, 2009. n.p.
- BINGA. *In*: HOUAISS, A.; VILLAR, M. S.; FRANCO, F. M. M. Dicionário eletrônico Houaiss da língua portuguesa 3.0 [1CD]. Rio de Janeiro: Objetiva, 2009. n.p.
- BORTOLOTTI, Marcelo. Um gênio reprovado: dois contos escritos por um jovem Guimarães Rosa – e criticados em concurso por Graciliano Ramos – serão finalmente oferecidos ao público. *Revista Época [O Globo]*, Rio de Janeiro, 2 jul. 2013. Disponível em: <https://epoca.oglobo.globo.com/ideias/noticia/2013/07/um-bgeniob-reprovado.html>. Acesso em: 18 out. 2022.
- CARROL, Noël. *Filosofia do horror ou paradoxos do coração*. Campinas: Papirus, 1999.
- CASCUDO, Luís da Câmara. “Carro caído”. *In*: CASCUDO, Luís da Câmara. *Lendas brasileiras*, 9. ed. São Paulo: Global, 2005, p. 61-65.
- CASCUDO, Luís da Câmara. “Três cigarros no mesmo fósforo”. *In*: CASCUDO, Luís da Câmara. *Coisas que o povo diz*. 2. ed. São Paulo: Global, 2009, p. 103-104
- CASCUDO, Luís da Câmara. “Arrepio, passagem da morte”. *In*: CASCUDO, Luís da Câmara. *Coisas que o povo diz*. 2. ed. São Paulo: Global, 2009, p. 105-106.

- CASCUDO, Luís da Câmara. “Quatro superstições inabaláveis”. *In*: CASCUDO, Luís da Câmara. *Coisas que o povo diz*. 2. ed. São Paulo: Global, 2009, p. 108-111.
- DICIONÁRIO eletrônico Houaiss da língua portuguesa. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001. 1 CD-ROM.
- ESPEQUE. *In*: HOUAISS, A.; VILLAR, M. S.; FRANCO, F. M. M. Dicionário eletrônico Houaiss da língua portuguesa 3.0 [1CD]. Rio de Janeiro: Objetiva, 2009. n.p.
- FRANQUEIRA. *In*: HOUAISS, A.; VILLAR, M. S.; FRANCO, F. M. M. Dicionário eletrônico Houaiss da língua portuguesa 3.0 [1CD]. Rio de Janeiro: Objetiva, 2009. n.p.
- GUIMARÃES, Ruth. *Água funda*. São Paulo: Editora 34, 2018. 200 p.
- JACARÉ-DE-PAPO-AMARELO. *In*: HOUAISS, A.; VILLAR, M. S.; FRANCO, F. M. M. Dicionário eletrônico Houaiss da língua portuguesa 3.0 [1CD]. Rio de Janeiro: Objetiva, 2009. n.p.
- PRECATAR. *In*: HOUAISS, A.; VILLAR, M. S.; FRANCO, F. M. M. Dicionário eletrônico Houaiss da língua portuguesa 3.0 [1CD]. Rio de Janeiro: Objetiva, 2009. n.p.
- RAFADO. *In*: HOUAISS, A.; VILLAR, M. S.; FRANCO, F. M. M. Dicionário eletrônico Houaiss da língua portuguesa 3.0 [1CD]. Rio de Janeiro: Objetiva, 2009. n.p.
- ROAS, David. “A ameaça do fantástico”. *In*: *A ameaça do fantástico: aproximações teóricas*. Tradução: Julián Fuks. São Paulo: Editora Unesp, 2014, p. 29-74.
- ROLO. *In*: HOUAISS, A.; VILLAR, M. S.; FRANCO, F. M. M. Dicionário eletrônico Houaiss da língua portuguesa 3.0 [1CD]. Rio de Janeiro: Objetiva, 2009. n.p.
- ROSA, João Guimarães. “Conversa de bois”. *In*: ROSA, João Guimarães. *Sagarana*, 71. ed., Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2001. p. 325-362.
- SABUJO. *In*: HOUAISS, A.; VILLAR, M. S.; FRANCO, F. M. M. Dicionário eletrônico Houaiss da língua portuguesa 3.0 [1CD]. Rio de Janeiro: Objetiva, 2009. n.p.
- URURAU. *In*: HOUAISS, A.; VILLAR, M. S.; FRANCO, F. M. M. Dicionário eletrônico Houaiss da língua portuguesa 3.0 [1CD]. Rio de Janeiro: Objetiva, 2009. n.p.
- VARRÃO. *In*: HOUAISS, A.; VILLAR, M. S.; FRANCO, F. M. M. Dicionário eletrônico Houaiss da língua portuguesa 3.0 [1CD]. Rio de Janeiro: Objetiva, 2009. n.p.

A TRADIÇÃO GÓTICA NO JOGO ELETRÔNICO *UNTIL DAWN*

GOTHIC TRADITION IN *UNTIL DAWN*

*Iris Maitê Fullas Aguiar*¹

¹ Mestre em Letras pela UNIFESP (2018)

RESUMO: O presente artigo tem como objetivo principal analisar o enredo do jogo eletrônico *Until Dawn* (2015) pelo prisma da tradição Gótica. Considerando as colocações de Rossi (2008), procuram-se evidenciar os principais elementos narrativos que estabelecem um diálogo com o Gótico. A análise tem como base os três elementos basilares apresentados por França (2016): o *locus horribilis*, a personagem monstruosa e a presença fantasmagórica do passado. Além disso, tomando os estudos de Murray (2003), Wolf (2001), Perron (2004) e Aarseth (2004) em termos de estudos de narratologia e jogos, o artigo pretende demonstrar como as escolhas feitas pelo jogador são exploradas com a finalidade de intensificar sua experiência narrativa e explorar os elementos do gótico presentes no enredo.

PALAVRAS-CHAVE: Gótico; Narrativa; Jogo eletrônico; Until Dawn.

ABSTRACT: This article aims at presenting an analysis of the plot of the electronic game *Until Dawn* (2015) from the point of view of the Gothic tradition. Considering the observations by Rossi (2008), the study highlights the basic elements that establish a link with the Gothic. The investigation is based upon three fundamental principles addressed by França (2016): *locus horribilis*, the monstrous character and the ghost from the past. Furthermore, considering the studies of Murray (2003), Wolf (2001), Perron (2004) and Aarseth (2004) regarding to games and narrative, the study attempts to demonstrates how the choices made by the player are explored to enhance his/her narrative experience, exploit the Gothic elements from the plot.

KEY WORDS: Gothic; Narrative; Videogame; Until Dawn.

Observando os temas abordados por jogos eletrônicos, é possível notar uma considerável oferta de títulos que, de certa forma, se utilizam de elementos góticos para desenvolver e ambientar suas narrativas, como por exemplo os jogos *Silent Hill* (1999), *Bloodborne* (2015), *Darkest Dungeon* (2016), *Gone Home* (2018), entre outros. Nesse aspecto, *Until Dawn* (2015) é uma das narrativas que pode ser analisada pelo prisma da tradição gótica, graças à presença de alguns elementos que compõem o jogo.

A análise será conduzida de modo a evidenciar a exploração dos elementos do Gótico presentes no jogo eletrônico, propondo uma leitura de seu enredo como parte da tradição gótica narrativa. Inicialmente, algumas informações essenciais do jogo eletrônico serão relacionadas. Em seguida, a definição de Gótico adotada para o trabalho de pesquisa será apresentada e finalmente será desenvolvida a análise do jogo eletrônico à luz dos preceitos teóricos apresentados, tanto do Gótico como, dada a especificidade do jogo em questão, estudos acerca de jogos como os de Murray (2003), Wolf (2001), Perron (2004) e Aarseth (2004).

O JOGO UNTIL DAWN: INFORMAÇÕES BÁSICAS

No mercado de jogos eletrônicos, *Until Dawn* recebe a classificação de *survival horror*² e é categorizado como drama interativo, o que significa que a narrativa é construída com a participação do jogador. Desenvolvido pela empresa *Supermassive Games* e publicado pela *Sony* em 2015, o jogo é inspirado principalmente na tradição de filmes *slasher*, em outras palavras, aqueles em que geralmente existe a presença de um assassino em série que persegue suas vítimas e as mata de modo violento e sanguinolento.

O jogo é estruturado em um prólogo, 10 capítulos e uma espécie de epílogo em que são apresentados os créditos do jogo intercalados com entrevistas dadas pelos

2 Para o presente trabalho de pesquisa foi adotada a definição de *survival horror* apresentada por Perron (2004) em que o herói investiga um ambiente hostil no qual está aprisionado com a finalidade de descobrir as causas de eventos horríveis e estranhos. O jogador precisa encontrar pistas e colecionar objetos para solucionar enigmas. Geralmente o jogo é em terceira pessoa e o conflito entre o personagem e o(s) monstro(s) do jogo é o elemento dominante do terror.

sobreviventes da história na delegacia de polícia, após serem resgatados. A divisão da narrativa em capítulos, de certa forma, permite que o jogador siga a história de forma linear, explorando o número de capítulos que desejar por vez, e organizando a sequência dos eventos. Ademais, o título de cada capítulo funciona não somente como um prenúncio dos eventos que serão enfrentados pelos personagens, mas também como uma contagem regressiva para o desfecho da história:

- 1) Prólogo: o ano passado
 - 2) Lembre-se da morte (10 horas até o amanhecer)
 - 3) Ciúmes (9 horas até o amanhecer)
 - 4) Isolamento (8 horas até o amanhecer)
 - 5) Lealdade (7 horas até o amanhecer)
 - 6) Presa (6 horas até o amanhecer)
 - 7) Vingança (5 horas até o amanhecer)
 - 8) Violência (4 horas até o amanhecer)
 - 9) Revelação (3 horas até o amanhecer)
 - 10) Carma (2 horas até o amanhecer)
 - 11) Resolução (1 hora até o amanhecer)
- (UNTIL DAWN, 2015. trad. minha)³

Além disso, cada início de capítulo mostra um breve resumo dos eventos anteriores. Dessa forma, é possível acessar os acontecimentos mais relevantes antes da continuação do jogo e do desenvolvimento dos próximos capítulos.

O tempo de jogo de *Until Dawn* pode variar entre 9 e 12 horas, consideravelmente um jogo curto se comparado aos outros títulos disponíveis no mercado. Isso permite que a narrativa seja explorada diversas vezes, acessando informações e elementos que possam ter sido ignorados anteriormente. Entretanto, o tempo de

3 Prologue: Last year/ Chapter 1: Memento mori / Chapter 2: Jealousy / Chapter 3: Isolation / Chapter 4: Loyalty / Chapter 5: Prey / Chapter 6: Vengeance / Chapter 7: Violence / Chapter 8: Revelation / Chapter 9: Karma / Chapter 10: Resolution

jogo pode ser mais curto dependendo das escolhas do jogador. Isso pode fomentar em alguns jogadores, a nosso ver, o desejo de reviver a narrativa não somente para descobrir detalhes ainda não revelados, mas acima de tudo para ter a chance de explorar novas escolhas e observar suas consequências e possivelmente o alcance de um desfecho diferente.

O grupo de personagens protagonistas é composto pelas irmãs gêmeas Hannah e Beth, seu irmão Josh e seus amigos Sam, Joshua, Michael, Jessica, Ashley, Christopher, Emily e Mathew. Há também a presença de um analista chamado A. J. Hill, que conduz sessões de análise com uma figura misteriosa, intercaladas com os capítulos do jogo. No grupo dos que podem ser considerados antagonistas da narrativa, temos os *Wendigos* e Jack Fiddler, um ermitão desconhecido que habita um sanatório abandonado.

A narrativa se inicia com o prólogo mostrando o grupo de amigos passando o inverno na casa da família de Josh e das irmãs, como eles faziam tradicionalmente. Quatro dos amigos (Michael, Emily, Mathew e Ashley) decidem pregar uma peça em Hannah, fazendo a garota acreditar que Mathew estava apaixonado por ela. Enquanto Michael e Hannah conversam em um dos quartos da casa, os outros amigos estão escondidos gravando tudo. Os únicos que não participam da brincadeira são Christopher e Josh, pois tinham bebido e estavam dormindo, Sam (amiga de infância de Hannah) e Beth (irmã de Hannah).

Quando descobre a armação dos amigos, Hannah foge da casa, correndo transtornada no meio da noite. Seguida pela irmã, as duas penetram a floresta coberta de gelo e são perseguidas por uma criatura. Tal perseguição finda com as garotas caindo de um penhasco. A cena da queda induz o jogador a acreditar na morte das irmãs e o fato de os corpos não serem encontrados leva todos os personagens a acreditarem em um possível desaparecimento das duas.

O capítulo 1 do jogo se passa exatamente um ano depois do desaparecimento das gêmeas, com o grupo se reunindo novamente na casa da montanha para passar o inverno e consolar o irmão que aparenta ter superado o passado e não mais sofrer com a morte das irmãs. A narrativa que se segue então explora os acontecimentos da noite que o grupo passa na montanha até o alvorecer do dia seguinte (em inglês, *until dawn*,

que é exatamente a tradução do título do jogo). Nesse período, os personagens terão que enfrentar diversos conflitos: as consequências da brincadeira do ano anterior; as incertezas que cercam o desaparecimento das irmãs; a tensão que cerca Josh e o grupo de amigos; e os mistérios que cercam a casa e a montanha em que ela foi construída.

ALGUMAS CONSIDERAÇÕES TEÓRICAS

De certo modo, os elementos que compõem a tradição gótica podem ser observados desde a Idade Média, não somente nas narrativas, mas também em outras áreas, como por exemplo a arquitetura. Entretanto, somente após a publicação de *O castelo de Otranto* em 1764, é que se estabelece uma data oficial para o que passa a ser chamado de Literatura Gótica. Reconhecido como o primeiro romance que apresenta uma estrutura específica, ele reúne os elementos narrativos que tradicionalmente são utilizados para identificar uma história como parte da tradição gótica. Considerando que estamos lidando com um vasto campo teórico, contando com fortuna crítica ampla, será adotado como base para a análise a visão de que:

O gótico, chega então, ao século XXI já transformado e adaptado à miríade de novos padrões culturais, mas sem perder sua essência: a escuridão, a noite, o Mal, o terror e o horror, a psicologia do medo, a instauração de impasses na racionalidade da lógica. Agora, porém, em um contexto de sociedades e subjetividades fragmentadas, sua presença se torna cada vez mais forte e seu caráter contestatório revela-se cada vez mais contundente, já que ele não necessita mais abrir suas brechas de entrada no universo racional: elas já existem entre os fragmentos da sociedade e dos sujeitos. (ROSSI, 2008, p.75)

Seguindo as observações de Rossi (2008), mesmo passando por algumas transformações e adaptações, a essência das narrativas góticas está na exploração de alguns elementos básicos, como a escuridão e o medo, por exemplo. Além disso, tais narrativas também funcionam como instrumento de contestação não somente da racionalidade humana, mas também de padrões de uma sociedade cada vez mais fragmentada. Seguindo a mesma linha de Rossi, França observa que:

Entre os muitos elementos convencionais dessa tradição, três se destacam por sua recorrência e importância para a estrutura narrativa e a visão de mundo góticas. São eles: o locus horribilis, a personagem monstruosa e a presença fantasmagórica do passado. Obviamente, tais elementos não são por si só, exclusivos do gótico. No entanto, podem ser descritos como os aspectos fundamentais da narrativa gótica quando aparecem em conjunto e sob o regime de um modo narrativo que emprega técnicas de suspense em enredos que objetivam a representações dos horrores e das ansiedades de uma época por meio da produção de efeitos estéticos relacionados ao medo, ao sublime terrível ou ao grotesco. (FRANÇA, 2016, p.2493)

Dessa forma, mesmo dispondo de uma vasta gama de elementos narrativos para estruturar seus enredos, as narrativas góticas tendem a explorar com maior frequência cenários assustadores e inóspitos, como montanhas, florestas, castelos, casas escuras, caminhos tortuosos e outros ambientes que denotam uma subordinação do sujeito ao ambiente. Isso pode ser observado em várias narrativas conhecidas do grande público, como, por exemplo, *Frankenstein* (1818), de Mary Shelley, *Drácula* (1897), de Bram Stoker, ou *The Scarlet Letter* (1850), de Nathaniel Hawthorne.

A presença monstruosa é também uma característica recorrente das narrativas góticas. Entretanto, há que se considerar que quando falamos de uma presença monstruosa, não se trata necessariamente de um monstro como um vampiro, um lobo ou uma figura construída a partir de diferentes partes de corpos humanos. Tal figura monstruosa pode ser um assassino em série, um médico que conduz experimentos questionáveis ou até mesmo um ex-marido ciumento que nega o final de um relacionamento.

Temos então o terceiro elemento das narrativas góticas descrito por França (2016) que é a presença fantasmagórica do passado. Nesse caso, os eventos pretéritos não são colocados como um caminho para compreender o presente e nem mesmo como recordação de tempos felizes. São geralmente eventos aterrorizantes que afetam as ações do presente. Nas narrativas góticas, a protagonista é vítima desses eventos, nem sempre protagonizados por ela, mas que precisam ser enfrentados como condição para restabelecer o controle do presente. Esse recurso pode

ser observado em inúmeros filmes de terror, como por exemplo no clássico *Psicose* (1960) ou até mesmo em *Eu sei o que vocês fizeram no verão passado* (1997). O mesmo recurso também pode ser observado nos jogos *Heavy Rain* (2010), *God of War* (2018) e *Call of Cthulhu* (2018).

Considerando os preceitos teóricos apresentados por Rossi (2008) e França (2016), podemos apontar aqui uma proximidade entre os elementos basilares das narrativas góticas e a experiência narrativa oferecida pelos jogos eletrônicos, uma vez que:

Nos jogos, portanto, temos uma oportunidade para encenar nossa relação mais básica com o mundo – nosso desejo de vencer a adversidade, de sobreviver às nossas inevitáveis derrotas, de modelar nosso ambiente, de dominar a complexidade e de fazer nossas vidas se encaixarem como as peças de um quebra-cabeça. Cada lance num jogo é como um evento no enredo de uma dessas histórias simples, mas envolventes. Da mesma forma que as cerimônias religiosas de passagem pelas quais marcamos o nascimento, a maioridade, o casamento e a morte, os jogos são ações rituais que nos permitem encenar simbolicamente os padrões que dão sentido às nossas vidas. (Murray, 2003, p. 141)

Através dessas ações rituais dos jogos é oferecida ao jogador a possibilidade de explorar brechas do universo racional em um contexto de sociedades e subjetividades fragmentadas (Rossi, 2008) e de enfrentar diferentes representações dos horrores e das ansiedades (França, 2016). O jogador pode não somente enfrentar o monstro, mas também experienciar a possibilidade de protagonizar o papel de monstro enquanto manipula uma realidade alternativa. Ademais, Aarseth (2004, p. 365) aponta que: Temas culturais similares são encontrados em diferentes mídias e em diferentes tipos de expressão. (Trad. minha)⁴ Assim sendo, os jogos eletrônicos passam a ser apresentados como mais uma área para a manifestação dos elementos das narrativas góticas.

4 Similar cultural themes are usually found across media and across different types of expression.

LOCUS HORRIBILIS EM UNTIL DAWN

Observando as narrativas góticas de um modo geral, podemos destacar que castelos aparecem como as mais recorrentes ambientações. Especialmente por serem cheios de longos corredores, escondendo passagens e quartos secretos, eles funcionam como um importante elemento narrativo para a construção do medo, da incerteza, da loucura e das agruras vivenciadas pelas personagens. Contudo, assim como supracitado, sabemos que o gótico passou por muitas transformações. Isso significa que o castelo como a mais frequente ambientação para as narrativas góticas também sofreu variações. Entretanto, sua função como elemento narrativo permanece a mesma. Dessa forma, podemos afirmar que:

O castelo representa a desobjetificação: dentro de suas paredes o indivíduo pode ser 'sujeito' a uma força que é profundamente resistente à tentativa do indivíduo de impor sua própria ordem. (...) Na sua representação de nossa própria infância vulnerável, ele nos aflige com problemas de tamanho e escala; ele nos ameaça com barreiras imensuráveis, e ao mesmo tempo, com uma claustrofobia sepulcral, ele age como a possibilidade suspensa de um sepultamento prematuro. Ele desafia todas as noções de resgate e salvação; ele nos expõe frente a um excesso de poder patriarcal, ao mesmo tempo que nos comunica que mesmo os maiores monumentos da grandeza humana se tornam, ou talvez tenham sempre sido, ruínas. (PUNTER e BYRON, 2004, p. 262. Trad. minha)⁵

Considerando as palavras de Punter e Byron, a ambientação de narrativas góticas se dá em um ambiente monstruoso, em que o terror é explorado através de confi-

5 The castle represents desubjectification: within its walls one may be 'subjected' to a force that is utterly resistant to the individual's attempt to impose his or her own order. (...) . In its figuring forth of our own vulnerable childhood, it afflicts us with problems of size and scale; it threatens us with measureless boundaries, and yet at the same time, with the most tomb-like claustrophobia, it enacts the hovering possibility of premature burial. It challenges all notions of rescue and salvation; it exposes us before an excess of patriarchal power, while at the same time it conveys to us that even the utmost monuments of human grandeur become, or perhaps always have been, ruins.

gurações espaciais que constroem o medo. Um ambiente que apresenta não somente aparência assustadora, mas é também escuro, apertado e vai aos poucos alimentando as paranoias e as incertezas das personagens. No caso de *Until Dawn*, podemos destacar diferentes ambientações que podem ser analisadas com base nessas observações, compondo o que França (2016) elenca como o *locus horribilis*.

O primeiro deles é a casa que pertence à família de Josh e das gêmeas desaparecidas no inverno passado. O fato de a casa ser relativamente grande, cheia de quartos e corredores, faz com que as personagens tenham que se afastar umas das outras em alguns momentos. Esse isolamento é um fator que contribui para o clima de medo e insegurança vivido pelas personagens. Outra questão a ser observada é o fato deles estarem passando a noite na casa. Isso faz com que todos os personagens fiquem a maior parte do tempo na penumbra. A falta de luz ajuda a criar um grande clima de incerteza e tensão, não somente para os personagens, mas também para o jogador.

A floresta que circunda a casa também pode ser compreendida como outro ambiente que colabora para a construção do medo, pois é escura e cheia de barulhos e visões incertas, se transformando no ambiente perfeito para que criaturas (ou assassinos) se mantenham escondidos. Nos momentos em que as personagens andam através da floresta, o foco da câmera muda várias vezes, trazendo o ponto de vista de uma figura que espreita o grupo de amigos, não ficando claro se se trata de um assassino, um monstro ou outro morador daquelas terras.

O local de construção da casa também é um fator que contribui para estabelecer um clima de medo e incerteza. No início do primeiro capítulo do jogo, a personagem Sam ouve no rádio uma notícia sobre o desaparecimento das irmãs, em que a repórter cita que a polícia tem um possível suspeito, cujo paradeiro é desconhecido. Tal suspeito alegava que a terra em que a casa havia sido construída era sagrada e pertencia aos seus antepassados. Considerando o fato de a construção ter maculado um solo indígena sagrado, uma possível interpretação é de que a casa esteja envolta em um tipo de maldição; portanto, os responsáveis devem sofrer as consequências de tal violação.

Tal questão é explorada em diversos momentos do jogo, colocando tanto o desaparecimento das irmãs quanto os acontecimentos daquela noite como uma punição

pela violação daquelas terras sagradas. Investigando os diferentes cenários do jogo, são encontradas fotografias, recortes de jornais, recados deixados em uma secretária eletrônica, quadros e outros objetos que aos poucos vão reforçando a possibilidade de o grupo de amigos estar sendo atacado por esse descendente, em uma possível forma de retaliação.

Próximo da mansão da família de Josh, há um chalé em que Michel e Jessica, um casal de namorados, pretende passar uma noite romântica. Inicialmente apresentado como um local isolado do grupo de amigos, portanto perfeito para que um casal de jovens apaixonados compartilhe momentos de intimidade e paixão, o chalé se transforma em uma prisão quando eles percebem que estão sendo perseguidos e vigiados. Mais uma vez, as personagens se encontram desprovidas da chance de salvação e temos a manifestação de elementos básicos da tradição narrativa do gótico, como a escuridão, a noite, o medo e o enfrentamento de impasses na racionalidade (Rossi, 2008). Longe do grupo de amigos, dentro de um pequeno chalé no meio da noite gélida nas montanhas, não há a quem recorrer.

Além disso, há a presença de um sanatório abandonado nas proximidades da casa. Essa construção, de certa forma, também compõe o *locus horribilis* da narrativa. Além de ser um prédio ermo, escuro e em más condições, ele pode ser identificado como um paradeiro do possível assassino que vai atacando e dizimando os personagens um a um. Vale salientar que a escolha do tipo de local, o sanatório, não nos parece ser aleatória: afinal, remete a locais atrelados a loucura, elemento recorrente em narrativas góticas.

Um quinto cenário a ser analisado é o consultório médico em que são conduzidas sessões de análise entre um paciente e um terapeuta ao final de cada capítulo. Em um primeiro momento, tanto o analista quanto a sala apresentam uma aparência normal. Entretanto, conforme o desenvolvimento da narrativa, tanto a aparência da sala quanto a do analista vão sofrendo transformações. Aos poucos, a sala vai ficando mais escura, suja e degradada. É possível observar o aparecimento de ratos, insetos, partes de corpos humanos e outros objetos que refletem os principais acontecimentos da narrativa.

Além disso, tal processo de transmutação também pode ser interpretado como reflexo dos dilemas e culpas de Josh, ou seja, elementos que são frutos de sua

alucinação e que resultam em um clima de grande desconforto e tensão durante essas sessões de análise. Esse processo de transmutação vai se intensificando a ponto de, no último encontro entre os dois, já não existir mais consultório médico e o analista estar transfigurado, como se sua carne estivesse em decomposição. O consultório torna-se então a mina em que Beth e Hannah ficaram presas e que serve de morada para os *Wendigos*. Nesse ponto da narrativa, Josh já está completamente tomado pelas alucinações e pela culpa que carrega por acreditar ter falhado em proteger as irmãs.

Em suma, os cenários a serem explorados pelos jogadores de *Until Dawn* funcionam como elementos narrativos fundamentais para a construção do medo e para a manutenção das incertezas enfrentadas pelas personagens. Além disso, os ambientes que inicialmente são apresentados como acolhedores e idílicos - a casa na montanha, o chalé, o consultório médico e até mesmo a floresta - se tornam ambientes de clausura, ameaça, degradação e ruína, em que os personagens não podem mais impor sua própria ordem, constituindo, assim, o que França (2016) elenca como *loci horribilis*, dentro da tradição gótica.

A PERSONAGEM MONSTRUOSA EM UNTIL DAWN

Tradicionalmente, as narrativas oriundas do gótico contam com a presença de um monstro que persegue, oprime e ameaça a segurança do protagonista. Dentre as manifestações monstruosas mais conhecidas do grande público, podemos citar os vampiros, as bruxas, os zumbis ou figuras classificadas como mitológicas como a *Medusa*, por exemplo. Contudo, vale ressaltar que:

Enquanto o termo 'monstro' é geralmente utilizado para descrever qualquer coisa horrivelmente antinatural ou excessivamente grande, ele inicialmente tinha conotações muito mais precisas, e essas são de considerável significância para os modos como o monstro funciona dentro do Gótico. Etimologicamente falando, o monstro é algo a ser

mostrado, algo que serve para demonstrar (...) e para alertar. (PUNTER e BYRON, 2004, p. 263. Trad. minha)⁶

Em outras palavras, a função do monstro nas narrativas góticas vai muito além de somente causar terror no espectador. O monstro é aquele que ajuda a definir o que é moral. Ele mostra quais são os limites do que é humano e daquilo que é socialmente aceito. Exatamente por isso, ele é uma figura que queremos repelir, caçar e exterminar, pois, em certa medida, sua presença aponta para aquilo que está dentro de nós e que não queremos aceitar. O monstro não somente alerta quando os limites daquilo que é considerado 'normal' são ultrapassados, mas também pode revelar os monstros que existem em nós.

Nesse sentido, *Until Dawn* apresenta diferentes figuras que podem ser interpretadas como monstros. Em diversos momentos da narrativa, há uma figura espreitando o grupo de amigos. Para evidenciar a presença de tal figura são utilizados diferentes recursos visuais: a mudança de perspectiva do vídeo, mostrando o ponto de vista do espreitador; pequenos relances que revelam apenas a silhueta do espreitador por entre os arbustos na floresta; ou até mesmo um foco revelando um par de olhos na escuridão. Por vezes, esses flashes parecem ser de um possível ser humano, em outras, parecem revelar uma figura monstruosa. Entretanto, em todos os casos e assim como observado com frequência nas narrativas do gótico, não é possível identificar o perseguidor.

Ao longo da narrativa e com o início das mortes das personagens, essas figuras vão ganhando maior definição. De certo modo, uma delas pode ser considerada como central tanto para a construção da narrativa quanto para a sua classificação como parte da tradição gótica. Essa figura é o *Wendigo*. Segundo a tradição do povo *Ojibwa*⁷, um *Wendigo* é:

6 While the term 'monster' is often used to describe anything horrifyingly unnatural or excessively large, it initially had far more precise connotations, and these are of some significance for the ways in which the monstrous comes to function within the Gothic. Etymologically speaking, the monster is something to be shown, something that serves to demonstrate (...) and to warn.

7 Segundo o site *The Canadian Encyclopedia*, povo originário do sul do Canadá e norte dos Estados Unidos.

Uma grande criatura, tão alta como uma árvore, com uma boca sem lábios e dentes afiados. Sua respiração era sibilante, suas pegadas ensanguentadas e se alimentava de qualquer homem, mulher ou criança que invadissem o seu território. E esses eram os sortudos. Muitas vezes, o Wendigo escolhia possuir uma pessoa, e então o infeliz indivíduo se transformava em Wendigo, e cassava aqueles que ele tinha amado uma vez e se deleitava consumindo a sua carne. (Trad. minha)⁸

Em outras palavras, um *Wendigo*⁹ é criado sempre que uma criatura humana precisa recorrer ao canibalismo para sobreviver. No passado, tal prática ocorria com maior frequência, uma vez que os povos originários se encontravam isolados nas montanhas congeladas do Norte. Muitas vezes, ficando perdidos por dias, eles se viam compelidos a consumir carne humana para sobreviver.

A figura do *Wendigo* na narrativa de *Until Dawn* pode ser interpretada de diversas maneiras em consonância com o efeito borboleta, como veremos a seguir. Considerando a construção da casa na Montanha *Blackwood*, localizada na região das montanhas Canadenses e, portanto, território dos *Wendigos*, é esperado que as criaturas atacassem aqueles que invadissem suas terras, assim como conta a lenda.

Tais criaturas e o trote sofrido por Hannah se revelam intimamente ligados e desempenham um papel fundamental no enredo de *Until Dawn*. Durante o prólogo,

8 It was a large creature, as tall as a tree, with a lipless mouth and jagged teeth. Its breath was a strange hiss, its footprints full of blood, and it ate any man, woman or child who ventured into its territory. And those were the lucky ones. Sometimes, the Wendigo chose to possess a person instead, and then the luckless individual became a Wendigo himself, hunting down those he had once loved and feasting upon their flesh.

9 Ainda de acordo com as informações disponíveis no site *Legends of America*, a lenda também é aplicada ao contestado termo médico conhecido como *Psicose de Wendigo*. Considerado por alguns psiquiatras como uma síndrome que desperta o desejo intenso de consumir carne humana e o medo de se transformar em canibal, essa síndrome é citada como ocorrendo dentre os moradores da área dos Grandes Lagos no Canadá durante o inverno, justamente quando os indivíduos se encontram isolados pela neve intensa por longos períodos. Os sintomas iniciais são: náusea, falta de apetite e vômito. Posteriormente, o indivíduo começa a apresentar alucinações de ter se transformado em *Wendigo*.

é possível observar que a garota tem uma borboleta tatuada no braço. Ao longo do jogo, explorando os diferentes cenários, é possível encontrar várias pistas que ligam Hannah à figura de uma borboleta. No capítulo sete do jogo, enquanto as personagens estão explorando uma mina abandonada, elas são atacadas por um *Wendigo*. Durante o ataque, é possível visualizar que a criatura tem a mesma tatuagem de borboleta que a garota. Acontece então a revelação mais contundente de *Until Dawn*: Hannah não tinha morrido na queda. Ao invés disso, obrigada a consumir a carne da própria irmã para permanecer viva, ela se transformou em um *Wendigo* e agora está perseguindo seus amigos.

A descoberta da transformação de Hannah pode ser considerada como o ápice do jogo, pois ela reúne diversos elementos centrais da narrativa. Tal acontecimento pode ser interpretado como a prova cabal dos efeitos desastrosos que pequenas ações pretéritas podem ter no futuro, mostrando quem são os verdadeiros monstros da história. Nesse caso, o monstro desempenha sua função moral de revelar a conduta inconsequente daquele grupo de adolescentes (PUNTER e BYRON, 2004). Além disso, temos aqui também o efeito da presença fantasmagórica do passado, conforme discutido por França (2016), um dos elementos fundantes do gótico.

Outra figura monstruosa presente na narrativa de *Until Dawn* é a presença de um potencial assassino em série que acaba se revelando como sendo o personagem Jack Fiddler. O grupo de amigos descobre que ele é apenas um ermitão que habita as montanhas e que dedica seus dias a caçar e prender os *Wendigos*. Sua primeira aparição ocorre durante o prólogo, quando as irmãs estão dependuradas na beira do penhasco e ele tenta ajudá-las. Depois dessa aparição, ele será visto ao longe em várias ocasiões, e o que parecia ser perseguição se revela como uma tentativa de proteção dos adolescentes. De qualquer maneira, a presença do ermitão é mais uma figura que adiciona tensão ao desenrolar da narrativa.

A real identidade do potencial assassino em série vai sendo revelada aos poucos para o grupo de amigos. Inicialmente, ele aparece vestido de modo a não revelar sua identidade, usando um macacão preto, uma máscara que se assemelha a um crânio e carregando um cinto de ferramentas com diferentes objetos. Tal presença monstruosa no jogo não somente representa os horrores e as ansiedades das personagens envolvidas

na narrativa, mas também do próprio jogador uma vez que os objetos carregados no cinto de ferramentas podem sofrer variações dependendo das escolhas feitas durante os encontros com o analista. Dessa forma, assim como apresentado por França (2016), temos a exploração da figura do monstro como aquele que revela algo que está oculto, tanto para as personagens da narrativa quanto possivelmente para o jogador.

Na primeira consulta com o analista Dr. A.J. Hill, o rosto do paciente não é exposto e somente durante os próximos encontros é que a verdade sobre o potencial assassino em série vai progressivamente sendo revelada. É possível então identificar Josh, o irmão das gêmeas desaparecidas, como o responsável pelos ataques. O que parecia inicialmente ser um convite para um final de semana entre amigos, era na verdade parte de uma vingança orquestrada por ele. Temos mais uma vez aqui, personificados na figura de Josh, a manifestação de dois dos elementos das narrativas do gótico apontados por França (2016): a personagem monstruosa e a presença fantasmagórica do passado.

Durante as sessões de terapia, o jogador deve responder perguntas escolhendo dentre as alternativas apresentadas pelo analista. Tais escolhas afetarão diretamente detalhes da narrativa e dos diferentes cenários do jogo. Se o jogador disser que tem medo de agulhas, o perseguidor terá uma agulha nas mãos; se mostrar predileção por um personagem específico, tal personagem possivelmente sofrerá. Nesse ponto, tais escolhas são fundamentais para complementar a experiência narrativa interativa do jogador.

Entretanto, vale ressaltar que o jogador não é o autor da narrativa, mas sim exerce poder sobre o modo como ela é construída. Nesse ponto, concordamos com Murray quando diz que: O interator não é o autor da narrativa digital, embora ele possa vivenciar um dos aspectos mais excitantes da criação artística – a emoção de exercer o poder sobre materiais sedutores e plásticos. Isso não é autoria, mas agência. (Murray, 2003, p. 150). O prazer experimentado pelo interator em uma narrativa interativa virá da possibilidade de construir sua própria experiência narrativa através de suas escolhas:

Objetivos e obstáculos, escolhas e suas consequências, e os meios e os fins ofertados ao jogador; essas se tornam as ferramentas que moldam a experiência narrativa, e a real narrativa se torna a própria

passagem do jogador através do labirinto narrativo de enredos e eventos ramificados. (Wolf, 2007, p.109. Trad. minha)¹⁰

As escolhas e ações do jogador funcionarão como as ferramentas utilizadas para construir a narrativa. Nesse ponto, tais sessões funcionam como uma importante ferramenta narrativa tanto para conceder ao jogador o poder de agência quanto para reforçar as ações de Josh, e também de certa forma do próprio jogador, como monstruosas.

Em diferentes consultas com o analista, são empregados questionamentos que provocam tanto o personagem quanto o jogador. É possível observar essa provocação já no primeiro encontro entre eles:

Dr. Hill: Antes de começarmos eu preciso me certificar de que você entenda algumas coisas. Veja, ninguém pode mudar o que aconteceu no ano passado. O passado está além do nosso controle. Você precisa aceitar esse fato para que possa seguir em frente. Mas há liberdade nessa revelação. Tudo que você fizer, toda decisão que você tomar, de agora em diante, abrirá portas para o futuro. Quero que você se lembre disso. Quero que você se lembre disso durante o seu jogo. Qualquer escolha afetará o seu destino e daqueles que estão ao seu redor. Então, você se comprometeu a iniciar esse 'jogo'. Isso é algo significativo. E eu quero ajudá-lo até o fim. Em alguns momentos... em alguns momentos as coisas podem se tornar um pouco assustadoras...até mesmo aterrorizantes... mas eu estou aqui para garantir que não importa o quão perturbadoras as coisas possam ser, você sempre encontrará um modo de superá-las. Muito bem. Começaremos com um simples exercício. Você pode, por favor, pegar o cartão? Quero que você observe a foto que está no verso e me diga como você se sente. É essencial que você responda honestamente para que você possa aproveitar essa experiência ao máximo. (Trad. minha)¹¹

10 Goals and obstacles, choices and their consequences, and the means and ends with which the player is provided; these become the tools that shape narrative experience, and the real narrative becomes the player's own passage through the narrative maze of branching storylines and events.

11 Before we begin there are a few things I need to make sure you understand. You see, no one can change what happened last year. The past is beyond our control. You have to accept this in order to

Nesse momento o jogador pode pegar o cartão que está sobre a mesa. Quando o cartão é virado, é possível analisar uma foto de um milharal com um chalé ao fundo e um espantalho mais a frente. O espantalho tem um gancho no lugar de uma das mãos. O céu está levemente nublado. Quando o cartão é solto sobre a mesa, o analista reforça a pergunta feita anteriormente e o jogador deve responder, escolhendo dentre as seguintes opções: “Me sinto contente” e “Me sinto desconfortável”. (Trad. minha)¹². O jogador deve usar o cursor do controle para escolher dentre a opção da esquerda ou a da direita. Após a escolha, o analista comenta a resposta selecionada pelo jogador e continua a entrevista explorando outros elementos da foto, como por exemplo a luz do sol, o fato de ser um local isolado e a possibilidade de o chalé ser mal-assombrado. O analista encerra a entrevista com a seguinte observação:

Dr. Hill: Ah. Aquilo que está além do véu da morte é, afinal, o mistério derradeiro. ...E o que poderia inspirar terror mais do que o terror da incerteza? Ah, sinto muito, mas nosso tempo acabou.... nos falaremos novamente muito em breve. (Trad. minha)¹³

Além de reforçar o poder de agência do jogador, o alerta feito pelo analista ajuda a evidenciar a função do monstro, tal qual nas narrativas oriundas do gótico, de expor algo que está oculto (PUNTER e BYRON, 2004). Os encontros com o analista

move forward. But there is freedom in this revelation. Everything you do, every decision you make, from now on, will open doors to the future. I want you to remember this. I want you to remember this as you play your game. Every single choice will affect your fate and the fate of those around you. So. You have committed to commence with this “game”. This is significant. And I want to help you see it through. Sometimes... Sometimes these things can be a little scary ...even terrifying...but I am here to make sure that no matter how upsetting things may get, you will always find a way to work through it. Alright. We will start with a simple exercise. Could you please pick up the card? And I want you to look at the picture on the other side, and tell me what you feel about it. It is essential that you answer honestly in order to get the most out of this experience.

12 “It makes me happy” and “I feel unesay”.

13 Ah. What lies beyond the veil of death is, after all, the ultimate unknown...And what could inspire fear more than the terror of uncertainty? Ah, I’m sorry, we’re out of time for this session... we’ll talk again very soon.

não somente revelarão a identidade de Josh e detalhes de sua vingança contra o grupo de amigos, como também explorarão as consequências sofridas por ele em função de seus atos. De certa forma, Josh parece não querer aceitar que suas atitudes possam ser tão monstruosas quanto a de seus amigos. Considerando que os jogadores também estão fazendo escolhas, a experiência de estar no papel de Josh pode também revelar para alguns deles algo sobre si, uma vez que o monstro não somente revela falhas ocultas na sociedade, mas também em cada um de nós.

A PRESENÇA DO PASSADO E A EXPLORAÇÃO DO MEDO EM *UNTIL DAWN*

Não somente as escolhas, mas principalmente as consequências de atos presentes ou pretéritos são os elementos basilares tanto para o desenvolvimento do enredo do jogo quanto para a exploração do medo em *Until Dawn*. O fato de as escolhas e ações do jogador afetarem diretamente o modo como a narrativa se desenvolve acaba sendo um elemento fundamental na construção do terror. Afinal, explorar o medo das consequências de suas ações pode ser aterrorizante para algumas pessoas. No prólogo, o jogador já é alertado sobre tal efeito:

O efeito borboleta: Uma minúscula borboleta batendo suas asas hoje pode resultar em um terremoto devastador em algumas semanas. A menor decisão pode alterar o futuro dramaticamente. Suas ações definirão o modo como a história vai se desenrolar. Sua história é uma de muitas possibilidades. Escolha suas ações com cautela. (UNTIL DAWN, 2015. Trad minha)¹⁴

Ao longo do jogo, fica claro que mesmo pequenas atitudes, como não responder uma pergunta da melhor maneira, ou escolher o caminho errado ou até mesmo não conseguir apertar um botão a tempo de impedir que algo aconteça, são ações

14 The butterfly effect: a tiny butterfly flapping its wings today may lead to a devastating hurricane weeks from now. The smallest decision can dramatically change the future. Your actions will shape how the story unfolds. Your story is one of many possibilities. Choose your actions carefully.

pequenas o suficiente para custar consequências terríveis aos personagens e ao jogador, pois foi ele quem, de certa forma, falhou. Assim, a teoria do efeito borboleta vai assombrar as decisões do jogador ao longo da narrativa toda.

Nesse ponto, a experiência narrativa oferecida pelo jogo difere de outras experiências narrativas justamente por permitir que as escolhas feitas pelo jogador alterem os eventos que compõem a história. Wolf (2007) destaca que:

Enquanto filmes costumam colocar o espectador na posição de se identificar com a personagem principal através do uso do ponto de vista e de outras técnicas de sutura, as ações do personagem representante do jogador na tela do vídeo game são controladas pelo espectador/jogador, que tem uma experiência vicária do jogo através deste representante na tela como um participante e não somente como observador. (Wolf, 2007, p.3)¹⁵

Considerando a experiência vicária do jogador podemos, de certa forma, afirmar que ao longo do jogo, todos – jogadores e personagens - sofrerão as consequências de suas ações presentes ou pretéritas, mesmo não sendo os responsáveis diretos por elas. Os amigos que orquestraram o trote sofrido por Hannah; o irmão que estava dormindo durante o desaparecimento das irmãs; a melhor amiga que não conseguiu impedir o trote; e até mesmo o jogador que falha através de suas escolhas ou de sua inabilidade. Nenhum deles estará livre das consequências de suas ações.

Além de serem atormentados pelos eventos passados, eles também terão que lidar com os ataques de um assassino e de criaturas desconhecidas, o que retira personagens e jogadores de suas zonas de conforto, da realidade empírica. Manifestações fantasmagóricas dentro da casa, olhos que espreitam de dentro da floresta, objetos que se movem sozinhos, perseguições por uma figura mascarada, todos esses são elementos responsáveis pela construção do terror dentro da narrativa e que abalam

15 While films traditionally position the spectator to identify with the main character through the point of view and other techniques of suture, the actions of the player's on-screen surrogate character in the video game are controlled by the spectator/player, who vicariously experiences the game through the on-screen surrogate as a participant and not just as an observer.

personagens e jogadores. Nas palavras de Rossi: O terror (..) resulta do impasse causado pela manifestação do estranho no mundo real. Portanto, trata-se de uma suspensão momentânea do nosso senso de realidade (2008, p. 67).

Em todos esses ataques sofridos pelo grupo, há a suspensão do senso de realidade. Como esses objetos estão se movendo? Quem está nos perseguindo? As irmãs voltaram como fantasmas para nos punir? Os espíritos dos povos originários estão nos punindo? Todos esses questionamentos serão respondidos ao longo da narrativa. Entretanto, é fundamental destacar que:

O terror é, portanto, o suspense, a característica principal da literatura gótica. Como tal, ele deve ser resolvido, sob pena de cair no exclusivamente horrível ou no absurdo (ambos em si só e contraditoriamente, assustadores). Há duas formas básicas de solução do terror: ou ele desemboca no próprio real, revelando-se apenas uma alucinação, uma distorção causada pela mente da personagem ou na mente do leitor (...); ou o terror resolve-se no horror, ou seja, ele desemboca na descrição estática, realisticamente sobrecarregada, de uma cena pavorosa que congela e aniquila a resposta ou a reação do leitor/espectador, ao mesmo tempo em que lhe causa a já mencionada catarse. (ROSSI, 2008, p. 68)

Algumas dessas perguntas serão apenas esclarecidas através de explicações perfeitamente racionais e plausíveis, ou seja, por aquilo que Todorov (1980) chama de estranho: o homem que vive no sanatório é apenas um morador da região que está tentando eliminar os *Wendigos* e os nativos não são responsáveis pelos ataques. Por outro lado, a descoberta da presença dos *Wendigos* e do fato de Josh estar perseguindo os amigos como forma de punição são questionamentos que vão se resolver pelo horror. Ambos resultarão em cenas pavorosas, intensificando o terror vivido pelos personagens e pelo jogador.

Do mesmo modo, a descoberta de que Hannah se transformou em *Wendigo* depois de devorar o corpo da irmã Beth também é um momento em que o terror se resolve através do horror. Descobrir que o trote do grupo de amigos gerou a queda das irmãs, a morte de Beth, o consumo de carne humana de Hannah e sua transformação em *Wendigo*, tudo isso é algo pavoroso. O próximo passado, assim como prevê a

lenda, é que ela devore a carne daqueles que amou um dia, encerrando a influência dos horrores do passado sobre aquele grupo de amigos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A análise do enredo de *Until Dawn* revela os elementos basilares do gótico apontados por França (2016), permitindo assim, estabelecer um diálogo entre a narrativa do jogo e a tradição narrativa gótica. Primeiramente, podemos apontar a presença fantasmagórica do passado por meio da exploração das consequências desastrosas da brincadeira feita pelo grupo de amigos e da vingança orquestrada por Josh. A exploração das consequências de atos pretéritos e presentes também ajuda a compor a experiência narrativa interativa do jogador através de seu poder de agência e das ações rituais do jogo, assim como discutido por Murray (2003) e Wolf (2007).

Em seguida, temos a personagem monstruosa retratada por diferentes figuras: os *Wendigos*, não somente como monstros que perseguem o grupo de amigos, mas que também revelam o ato monstruoso da construção da casa em terras sagradas e do sofrimento de Hannah; o grupo de amigos que engana e humilha a amiga com uma brincadeira; Josh e sua vingança; e o próprio jogador através de suas escolhas. Nesse ponto, é cumprida a função do monstro nas narrativas góticas, assim como apontado por Punter e Byron (2004), de revelar algo que está oculto e de fomentar a reflexão acerca da complexidade e da incompreensão de atos humanos.

Finalmente, temos o *locus horribilis* representado pelas diferentes ambientações da narrativa: a casa e o chalé da família de Josh, a floresta, a mina abandonada que serve de moradia para os *Wendigos* e o sanatório habitado pelo ermitão. Tais ambientações são fundamentais para explorar o medo e para estabelecer a vulnerabilidade das personagens que se encontram isoladas, sem chance de resgate. Dessa forma, as ambientações em *Until Dawn* cumprem as mesmas funções do castelo apontadas por Punter e Byron (2004) nas narrativas góticas.

Isto posto, a experiência narrativa interativa proporcionada por *Until Dawn*, pode ser interpretada como uma manifestação do Gótico modificado e adaptado a

novos padrões culturais (Rossi, 2008), mas que mantém o seu caráter contestatório. Além disso, considerando o poder de agência (Murray, 2003) exercido pelos jogadores, a experiência proporcionada pelo jogo pode oferecer a oportunidade de reflexão acerca do comportamento humano e de como pequenas ações aparentemente inocentes podem se tornar monstruosas. Buscando definir os limites da moralidade e daquilo que é socialmente aceito, *Until Dawn* explora os horrores e as ansiedades das personagens e, de certo modo, dos próprios jogadores.

REFERÊNCIAS

- AARSETH, Espen. Quest games as Post-Narrative Discourse. In: RYAN, M.-L. (ed).
Narrative across media. Lincoln: University of Nebraska Press, p. 361-376, 2004.
- BLOODBORNE. Sony: FromSoftware Inc, 2015.
- CALL of Cthulhu. Focus Entertainment: Cyanide, 2018.
- DARKEST Dungeon. Red Hook Studios: Red Hook Studios, 2015.
- EU SEI o que vocês fizeram no verão passado*. United States: Columbia Pictures:1997.
- FRANÇA, Júlio. O gótico e a presença fantasmagórica do Passado. In: Congresso Internacional da ABRALIC, XV, 2016, Rio de Janeiro. Anais. Rio de Janeiro: Dialogarts, 2016. p. 2492 – 2502.
- GOD OF WAR. Sony: Santa Monica Studio & Jetpack Interactive, 2018.
- GONE Home. The Fullbright Company: The Fullbright Company, 2018.
- HAWTHORNE, Nathaniel. *The Scarlet Letter*. São Paulo: Penguin Classics Companhia das Letras, 2019.
- HEAVY RAIN. Quantic dream, 2010.
- MURRAY, Janet H. Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço. Trad. Elissa Khoury, Marcelo Fernandez Cuzziol. São Paulo: Itaú Cultural/Editora Unesp, 2003.
- OJIBWA. Disponível em: <https://www.thecanadianencyclopedia.ca/en/article/ojibwa>. Acesso em 06/02/2022.
- PERRON, Bernard. Sign of a Threat: The Effects of Warning Systems in Survival Horror Games. In: WOLF, M J. P. (dir.), *Video Games and Gaming Culture*, vol. 3, p. 435-454. New York: Routledge (2004).
- PSICOSE*. Alfred Hitchcock. United Sates: Paramount Pictures,1960.
- PUNTER, David; BYRON, Glennis. *The Gothic*. Malden, MA: Blackwell Publishing, 2004.
- ROSSI, Aparecido D. Manifestações e configurações do Gótico nas Literaturas Inglesa e Norte-Americana: um panorama. ÍCONE - Revista de Letras, São Luís de Montes Belos, v.2, p. 55-76, jul.2008.
- SHELLEY, Mary. *Frankenstein*. São Paulo: Penguin Classics Companhia das Letras, 2015.

SILENT Hill. Konami: Konami, 1999.

STOKER, Bram. *Dracula*. São Paulo: Penguin Classics Companhia das Letras, 2014.

TODOROV, Tzvetan. *Introdução à literatura fantástica*. São Paulo: Perspectiva, 1980.

UNTIL Dawn. Sony: Supermassive Games, 2015.

WALPOLE, Horace. *O castelo de Otranto*. São Paulo: Nova Alexandria, 1996.

WENDIGO. Disponível em: <https://www.legendsofamerica.com/mn-wendigo/>. Acesso em 09/12/2020)

WOLF, Mark J. P. *The medium of the video game*. Austin: University of Texas Press, 2001.

FICÇÃO, EMOÇÃO E REALIDADE: FORMULAÇÕES SOBRE O HORROR ARTÍSTICO EM *DRÁCULA* E A *BRUXA DE BLAIR*

FICTION, EMOTION AND REALITY: FORMULATIONS
ON ART-HORROR IN *DRACULA* AND *THE BLAIR WITCH
PROJECT*

*Edson Soares Martins*¹

*Leonardo Brandão de Oliveira Amaral*²

*Pétrus David Sousa Patrício*³

1 Doutor em Letras pela Universidade Federal da Paraíba (PPGL/UFPB). E-mail: edson.soares@urca.br

2 Mestrando e bolsista CAPES em Letras pela Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” (PPG-Letras/Unesp), campus de São José do Rio Preto. E-mail: leonardobrandaoa@gmail.com

3 Mestrando e bolsista CAPES em Letras pela Universidade Regional do Cariri (PPGL/URCA). E-mail: vs.petrusdavid@urca.br

RESUMO: Este artigo propõe uma releitura crítica do conceito de horror artístico (CARROLL, 1999) e uma relativização do alinhamento entre a experiência do gênero horror e a ficcionalidade inerente à produção estética da obra. Pretende-se, nessa direção, uma reformulação da relação estabelecida entre ficção e realidade, no intuito de se compreender a experiência emotiva que é central para o entendimento do horror como gênero. São tomadas, para esse fim, duas obras paradigmáticas do gênero, *Drácula* e *A Bruxa de Blair*, por meio das quais é estabelecer uma relação problemática entre ficção e realidade.

PALAVRAS-CHAVES: Horror artístico; Mimesis; *found footage*; *Drácula*; *A Bruxa de Blair*.

ABSTRACT: This paper proposes a critical reinterpretation of the concept of art-horror (CARROLL, 1999) and a relativization of the alignment between the experience of the horror genre and the fictionality of the work. It's aimed, therefore, a reformulation of the relationship established between fiction and reality in order to understand the emotional experience that is central to the understanding of the horror as a genre. For this purpose, there've been chosen two paradigmatic works of the genre, *Dracula* and *The Blair Witch Project*, which establish a problematic relationship between fiction and reality.

KEYWORDS: Art-horror; mimesis; found footage; *Dracula*; *The Blair Witch Project*.

CONSIDERAÇÕES INICIAIS

Em 1990, em meio a uma onda crescente de produções cinematográficas e literárias vinculadas ao horror, Noël Carroll propõe uma filosofia do horror como gênero. Mesmo longe de ser o primeiro a empreender tal proposta, a caracterização que Carroll apresenta ocupa um lugar peculiar entre algumas das estabelecidas tradições. Por um lado, ele utiliza referências e critérios muito próximos do estruturalismo, em especial, à maneira de Tzvetan Todorov. Por outro, demonstra frequente afinidade com a poética aristotélica. Ainda, dialoga com correntes filosóficas e psicanalíticas mais distantes das abordagens tradicionalmente desenvolvidas nos estudos literários.

A posição ocupada pela teoria que Carroll propõe é problemática. Ao mesmo tempo que, via diversificação dos meios, livra-se de algumas críticas recorrentes à metodologia utilizada por suas referências, como, a título de exemplo, o rigor imanentista que fundamenta o fantástico de Todorov (2017), também abre caminho para relativizações de sua atitude aglutinadora. Essa capacidade que sua teoria tem de ser retomada para outras elaborações, ainda nos limites da teoria do gênero, não é necessariamente negativa, como pretendemos demonstrar no decorrer deste artigo. O próprio autor parece notar os benefícios/prejuízos que uma crítica focalizada em problemas particulares pode ter para uma compreensão mais ampla do gênero:

Isso não significa negar que o estudo dos temas narrativos dos subgêneros do horror seja valioso. A pesquisa que vai nesse sentido deve ser bem-vinda. Contudo, tal pesquisa deve provavelmente revelar o fascínio particular exercido por cada um dos subgêneros – e seus mitos obrigatórios (repetidos) – em vez de algo acerca do poder do horror em geral. (CARROLL, 1999, p. 149)

A preocupação subjacente a constatações como essa, e que se repete ao longo da sua obra, é a de que a capacidade generalizadora das suas postulações possa ser relativizada diante de aspectos particulares a certas obras, ou subgêneros. O risco é, portanto, que a teoria do horror artístico perca a sua relevância pelo esquecimento do seu caráter genérico, sua capacidade de abranger o que seriam todas as obras do horror.

A aproximação ao tema aqui proposta é, assim, colocada em um possível embaraço. Há aspectos que parecem problemáticos na leitura feita por Carroll, mas, ao mesmo tempo, é forçoso considerar que ele toca acertadamente em pontos cruciais e que sua concepção do gênero é produtiva. Contra suas indicações, pretende-se recorrer a um grupo limitado de obras para analisar aspectos estruturantes do horror como gênero ou, pelo menos, como efeito desejado, de um horror artístico – para usar os termos caros ao próprio autor.

A solução para o impasse a que chega o percurso argumentativo aqui esboçado consiste em utilizar, para tal revisitação do horror segundo Carroll, duas obras que, se apreendidas comparativamente, revelam aspectos fundamentais do gênero como um todo e se relacionam distintamente com a teoria que nos serve de paradigma.

A primeira delas é *Drácula*, de Bram Stoker (2018 [1897]), cuja escolha decorre do fato de que o romance ocupa lugar privilegiado na obra de Carroll, sendo a principal referência literária, além de suas inúmeras adaptações, cinematográficas e teatrais. Também tem uma importância histórica, uma vez que faz parte da era áurea da literatura gótica, a qual, segundo a corrente adotada por Carroll, seria a origem estética do horror como gênero. A segunda obra que serve ao *corpus* proposto é *A Bruxa de Blair*, filme dirigido por Eduardo Sánchez e Daniel Myrick (1999).

Diferentemente da primeira, essa obra não figura entre as referências adotadas pelo teórico, pois sua estreia só ocorreria nove anos após a primeira edição de *A filosofia do horror ou paradoxos do coração* (CARROLL, 1999 [1990]). A posição paradigmática desse filme é significativa para o que se pretende apontar. O longa-metragem *A Bruxa de Blair* – pertencente ao gênero do *found footage* – tem recebido muita leitura em paralelo ao epistolar gótico, do qual *Drácula* faz parte, como visto em Claudio Zanini (2014). Considere-se, ainda, a ascensão do *found footage*, em mais uma revitalização do horror cinematográfico. Transformação e renascimento de uma das primeiras formas do horror e novo paradigma para as narrativas que o seguem, *A Bruxa de Blair* serve de contraexemplo de aspectos de *Drácula* que parecem ser pouco trabalhados pela abordagem realizada por Carroll.

Como apoio para essa aproximação, faz-se uso de três correntes teóricas que tocam os pontos fundamentais da presente análise. Primeiramente, há uma proximidade

tanto conceitual quanto objetual entre os estudos do fantástico e os do horror, relação que é reiterada por Carroll (1999) recorrentemente. Embora haja um cuidado constante do autor em contrapor os dois gêneros, e seus consequentes subgêneros, é alarmante a quantidade de coincidências. Não se pretende, todavia, considerá-los como um só, apenas analisar como e por que técnicas que são fundamentais para um são também para o outro, e como o estudo de um pode permitir intuições mútuas. Além do fantástico, há questões formais que são apenas acessórias à teoria do horror analisada, mas que revelam elementos indispensáveis a uma compreensão estética do fenômeno. Por último, dialoga-se com a principal referência filosófica, embora pouco trabalhada, de Carroll: Aristóteles. Para focar o esforço sobre o ponto chave da aproximação à forma do horror, é importante trabalhar os elementos da mimese aristotélica e da sua teoria do *mythos* trágico.

EMOÇÃO E GÊNERO: O HORROR ARTÍSTICO DE NOËL CARROLL

O horror reincide em diversas produções artísticas. A propósito, a ficção gótica, surgiu no campo das Letras, e teve sua ascensão, segundo Martoni (2011), na segunda metade do século XVIII, suscitando uma intensa diversificação dos modelos narrativos no século XIX. Ela seria, na compreensão compartilhada por Carroll (1999), o momento de cristalização do horror como gênero. A estética da literatura gótica foi tão marcante que, com o desenvolvimento de novas tecnologias e o advento da arte cinematográfica, conseguiu ser incorporada e reelaborada nesta nova forma midiática, por meio das obras do chamado Expressionismo Alemão (movimento cinematográfico que teve seu auge na década de 1920).

O desenvolvimento do horror se torna progressivamente mais complexo ao longo do século XX. Suas formas abrangem uma variedade temática que desafia a categorização. Portanto, apresentam manifestações distintas do fenômeno insólito: o fantástico tradicional de *Drácula*, Edgar Allan Poe ou Jacques Cazotte; o maravilhoso dos contos de fadas, como visto nos Irmãos Grimm; a ficção científica de H. G. Wells ou Mary Shelley, para mencionar apenas os exemplos literários.

A obra de Carroll (1999) pode ser utilizada, pela vastidão do seu *corpus*, como índice para uma visualização da imensa variedade formal e temática que é denominada ordinariamente de horror. Carroll observa a popularização do gênero, percebida tanto nas revistas *pulp* quanto nos cinemas. Se, todavia, até a atualidade, continua sendo polêmico seu pertencimento à esfera culta da arte, pelo menos nas formas mais recentes, uma vez que um Lovecraft e um Poe já figuram no cânone, é inegável a popularização e a influência que tem para as novas gerações de cinéfilos e de leitores.

Entende-se, assim, a relevância de sua compreensão como fenômeno. Carroll, diante da variedade mutante do que é considerado intuitivamente como gênero, propõe uma abordagem capaz de caracterizá-lo como um todo. Para lidar com a variedade formal e temática, ele propõe um elemento unificador que condiz com a natureza das suas obras: a intenção de causar um sentimento, o horror, no receptor. Tendo estabelecido esse critério inicial, uma série de questões surge como etapas para uma teoria efetiva do horror.

Como definir o sentimento? Ele seria, antes de tudo, uma emoção própria: o *horror artístico*. Escapando ao problema de definir como os receptores concretizam a emoção, Carroll define que se trata de uma intenção do autor. A emoção, para o teórico, deveria ser definida em dois eixos: o físico, como agitação do estado fisiológico normal, e o cognitivo, como percepção valorativa da sua condição. No caso, o horror artístico seria uma reação anormal ao monstro ocasionada pela constatação de que ele é ameaçador e impuro. Por monstro, Carroll entende uma criatura sobrenatural (não explicada pela ciência contemporânea) que é, repetimos, anormalmente ameaçadora e impura. Ameaçador, porque é capaz de fazer coisas terríveis. Impuro, porque não é natural, considerando aqui os parâmetros da cultura compartilhada pelo autor e pelo receptor.

O paralelismo entre as concepções de horror artístico (Carroll) e as de fantástico (proposta por David Roas em 2001) é evidente. Ambas intencionam uma sensação negativa: no fantástico é o medo, no horror é o horror artístico. Há, também, uma noção fundamental de alteridade, presente na ideia de que existem um natural e um sobrenatural. O último, por sua vez, é temido. A diferença fundamental aqui é que o horror artístico sempre presume uma ameaça física, enquanto o fantástico exige,

como critério do gênero, apenas a ameaça à realidade. A relação problemática entre realidade e sobrenaturalidade perpassa também outros momentos da obra de Carroll, como quando associa a origem do horror artístico à concepção iluminista de natureza.

Outrossim, retomando Todorov (2017), nota-se ainda outra semelhança: os gêneros estabelecem relações entre a atitude do protagonista e a do receptor. Para Todorov, é preferível que ambos compartilhem a hesitação sobre a natureza dos eventos ocorridos, entre a explicação sobrenatural e a explicação natural. Para Carroll (1999), o receptor deve ser capaz de responder empaticamente à reação que as personagens têm aos monstros. O horror das personagens deve ser também, em certa medida, o da audiência. A definição de Todorov é mais estrutural que a de Carroll, a qual parece mais próxima da que Aristóteles (1993) dá para a tragédia. Segundo este, a tragédia deve provocar o terror e a piedade. Retomaremos estes pontos mais adiante, quando discutirmos a respeito do que as obras analisadas podem enriquecer as noções teóricas.

Aristóteles e Todorov, assim, lidam com as respostas emocionais de formas diferentes. Para o primeiro, na tragédia, a composição da intriga é capaz de suscitar a emoção por um agenciamento das ações, usando agora os termos como analisados por Paul Ricoeur (2010). Para isso, homens bons devem ser levados à ruína por força de um erro. Todorov, por sua vez, adota uma visão imanentista para a definição do fantástico, para a qual o leitor passivo, imanente, deve, no plano da “emoção” ou efeito, permanecer incerto sobre os eventos que presenciou ao longo da narrativa. Carroll optou por um meio termo. Por um lado, deve haver um paralelismo entre a reação da personagem e a do espectador, já que os dois devem compartilhar a reação emocional ao monstro, mas, por outro, o leitor/espectador deve assumir uma posição externa aos acontecimentos. Não à toa, as considerações que Todorov faz sobre a prevalência da primeira pessoa na narrativa fantástica são pouco relevantes para o horror artístico, pois não há uma homologia entre as emoções de ambos, apenas quanto a determinadas impressões que não necessitam de uma subjetivação do foco narrativo.

Dois paradoxos surgem da relação entre obra de arte e emoção, os quais são pertinentes para qualquer teoria do gênero que utilize critérios emocionais e psicológicos, quais sejam o paradoxo da ficção e o paradoxo do horror. O primeiro refe-

re-se à possibilidade de o leitor relacionar-se genuinamente com algo que sabemos ser uma obra de ficção. Para Aristóteles (1993), isso não era uma questão prioritária. Sem ressalvas, ele sustenta que a intriga trágica ocasiona terror e piedade, baseada numa relação empática do receptor para com o protagonista.

Essa relação é regida por, usando novamente os termos de Ricoeur (2010), uma série de mediações simbólicas, uma vez que noções como bem/mal, boa/má fortuna e atividade/passividade das ações, compartilhadas por determinadas sociedades, são fundamentais para conceber a atividade mimética. A piedade suscitada pelo sofrimento de um bom homem deriva do desejo de que tenha fortuna, da mesma forma que se deseja o infortúnio para os seus antagonistas. Carroll (1999) compartilha essa noção de que a ficção é capaz de influenciar a realidade, mesmo que seja patente a noção da sua “falsidade”. Para ele, os leitores são capazes de experimentar verdadeiros sentimentos pelo conteúdo da ficção, independentemente da sua veracidade. No caso do horror artístico, o monstro é o objeto do horror pelo fato de o leitor deter a capacidade de refletir sobre as características do conteúdo da contemplação artística.

Quanto ao paradoxo do horror, a definição proposta pelo autor afirma que tal paradoxo

[...] equivale a perguntar como as pessoas podem ser atraídas pelo que é repulsivo. Ou seja, as imagens da ficção de horror parecem ser necessariamente repulsivas e, mesmo assim, não faltam consumidores do gênero. Além disso, não parece plausível considerar esses consumidores – dado o vasto número deles – como anormais ou perversos, a não ser fugindo à questão. No entanto, eles parecem procurar aquilo que, de acordo com certas descrições, pareceria natural que evitassem. (CARROLL, 1999, p. 233)

Recorrendo novamente a Aristóteles (1993), encontram-se perguntas semelhantes, embora sem as implicações perversas que a questão tem quando associada ao horror. Por que os humanos imitam e por que sentem prazer com a imitação? Para o grego, seria natural imitar pela capacidade de fazê-lo e pelo potencial pedagógico da imitação: imita-se porque se aprende com a imitação. Ainda, segundo Aristóteles, existe prazer na contemplação de coisas que repugnam. Novamente, os paralelismos

com a obra de Carroll (1999) avolumam-se. Primeiro, ele considera que o que interessa é a capacidade das intrigas e dos jogos de descoberta de provocarem curiosidade, para em seguida a satisfazerem. Depois, nota uma singularidade na curiosidade causada pelo impossível e, portanto, uma afinidade entre a necessidade de satisfazê-la e a peculiaridade, pelo caráter anômalo, do monstro horripilante. O preço a pagar por essa afinidade, entre a fascinação da curiosidade e o horror, é o medo e o nojo.

As constatações até aqui feitas são, em sua maioria, teóricas e puramente especulativas. Urge passar, na próxima seção, ao núcleo do presente estudo, uma análise crítica das duas obras estéticas que servirão de material para um aprofundamento das noções anunciadas até aqui, quais sejam, a título de síntese: o horror, como gênero, pode ser definido pela sua intenção de ocasionar o *horror artístico*, uma emoção caracterizada como reação anômala à ameaça de uma criatura sobrenatural e, portanto, impura; para que seja concretizada, a intriga deve ser protagonizada por personagens com quem se compartilhe essa reação, embora não haja uma homologia emocional; apesar de ser produto de ficção, leitores e espectadores são capazes de ter emoções reais, uma vez que apreciam o conteúdo, e não a autenticidade, dos eventos; por último, o interesse pelo horror artístico, na maior parte das vezes, é decorrente de uma curiosidade sobre o anômalo e sobre a intriga da descoberta, a qual se satisfaz contemplando obras do gênero, mesmo ao custo de sermos assustados e enojados.

ENTRE A FICÇÃO E A REALIDADE, DRÁCULA E A BRUXA DE BLAIR

Em *Found footage and the gothic conventions*, Zanini (2014) analisa um traço fundamental ao gótico e ao *found footage* como gêneros: a reivindicação da veracidade. Em ambos, trata-se a intriga e, por vezes, a própria narrativa como se fosse um documento histórico, ao invés de uma ficção. De pronto vê-se uma incongruência com o que se colocou até aqui, em especial quando se refere ao paradoxo da ficção, mas, antes de extrair conclusões, é necessário analisar as narrativas exemplares de ambos os gêneros para, após isso, considerar que consequências os apontamentos

sobre a arquitetônica e a história da recepção dessas obras podem ter para uma teoria do horror.

A primeira escolha estética de *Drácula* que salta aos olhos, sob este prisma, é, provavelmente, a narrativa predominantemente epistolar⁴ que acompanha todo o enredo, vertendo para efeitos de legibilidade e verossimilhança. Vários são os gêneros discursivos que constituem o romance, compreendidos, aqui, segundo as concepções de Bakhtin (2003), assim como são seus sujeitos discursivos. Predominantemente, temos os relatos em diários, escritos por Jonathan e Mina Harker, ou gravados com um fonógrafo pelo doutor Seward (posteriormente transcritos pelo casal Harker). Além deles, também fazem parte do todo: cartas, telegramas, notícias jornalísticas, relatos de correspondentes e diários de bordo.

O uso de tal recurso é quase intrínseco à literatura gótica em sua origem. Uma das principais características da estética gótica é sua capacidade de incorporação de diversos gêneros discursivos. Dos mitos e contos de fadas aos tratados éticos e publicações científicas, os primeiros autores góticos viram nas estruturas desses gêneros, assim como na sua relocação a um novo contexto social, em alguns casos, e a intencionalidade do horror, possibilidades composicionais para seus romances: do mito do golem e de leis do galvanismo, surgiu o *Frankenstein*, de Mary Shelley, por exemplo. Considere-se que a forma estruturante de uma obra estética está ligada, também, ao seu contexto de produção. Se a intenção inicial dos autores góticos era brincar com a crença dos seus leitores, dando um aspecto de realidade às suas obras, eles buscaram justamente textos que simulam gêneros do discurso documental para provocar os efeitos almejados, desafiando, com estrondoso sucesso, a estabilidade das formas romanescas tradicionais.

Os caracteres plurilíngue, plurivocal e pluriestilístico de *Drácula*, no entanto, não são exclusividades nem da obra nem da literatura gótica. Antes, são traços carac-

4 Para o propósito deste texto, usamos o termo epistolar pela predominância, no romance de Stoker, da carta e do diário, ambos, na maior parte dos casos, mantendo uma função comunicativa, além da reflexiva. Cabe ressaltar que, como esclarecemos ainda nesse parágrafo, os registros também contam com outros gêneros discursivos.

terísticos do romance como gênero, quando tomado em conjunto, segundo Bakhtin (2014). O uso circunstancial de tal fenômeno e aspecto do discurso romanesco na obra de Stoker, no entanto, verte para uma realização da forma romanesca em direção a um efeito determinado, a um uso da capacidade do romance de refratar seu discurso em representações literárias de vozes e indivíduos diferentes para lidar com o principal problema das obras insólitas ligadas ao horror: a ameaça do sobrenatural.

Na diversidade de enunciadores e, conseqüentemente, de indivíduos, a percepção do insólito se fortalece com a mesma refração característica do gênero. Assim, objetos discursivos polêmicos, como questões de sexualidade, a existência, a diversidade e a natureza do sobrenatural e o teísmo religioso são iluminados pela diversidade de perspectivas. Em relação ao questionamento da realidade, em especial, essa escolha estilística, reforçada pelo uso de registros escritos no lugar de uma voz narrativa principal, um narrador, que organiza todos os fatos, é especialmente significativo: não é apenas um indivíduo quem compartilha e conversa *diretamente* com o leitor, mediado, relativamente, apenas pela consciência do autor-criador, mas são vários, cada um relatando e atestando os acontecimentos da sua própria forma, com sua própria voz. Além disso, a escolha de gêneros tão distantes da “tradicional” abordagem literária opera também um efeito de falseamento da narrativa, que se distancia de outras formas mais tradicionais, um afastamento questionador do caráter literário, e talvez ficcional, da obra.

As mencionadas escolhas e suas execuções não são, portanto, puramente formais ou figurativas, elas desempenham um importante papel no desenvolvimento da trama e na configuração geral da obra. Jonathan e Mina escrevem por taquigrafia, fato que dificulta a leitura do diário por Drácula (STOKER, 2018, p. 294). As marcações do tempo, nos relatos, constroem a temporalidade da narrativa, situando as datas e os horários em que os eventos acontecem e onde os personagens se encontram. O desencontro, no plano da diegese, dos relatos, principalmente nas páginas que antecedem a caça ao vampiro, mantém informações omitidas para personagens que têm atuação fundamental, como a própria Mina. Também as omissões são relevantes à atuação do leitor, muitas vezes desinformado de especificidades, como o horário em que certos enunciados foram escritos.

A enunciação e os limites dos meios de comunicação, dentro do contexto tecnológico e histórico da época, também são elementos da intriga. Esse aspecto é destacado principalmente no caso do doutor Seward, pelas especificidades do registro fonográfico. Em um dos momentos, por exemplo, ele é interrompido pelo som das batidas de Mina, que chega à porta do quarto onde ele está (STOKER, 2018, p. 368).

Os registros que são inicialmente escritos, como os diários, as cartas e os telegramas, encontram dificuldade em suas transmissões. As cartas, por exemplo, levam períodos de tempo variados para chegar aos seus destinatários, provocando situações que influem diretamente na trama, além de dinamizar e marcar seu ritmo. O caráter “episódico” dos enunciados, orientado pela natureza material dos discursos, provoca uma construção especialmente significativa para a narrativa de horror: entre uma carta e outra, o leitor pode prever, ou temer, os acontecimentos que virão às personagens, uma vez que, cronologicamente, ele só saberá dos eventos depois de eles terem acontecido (STOKER, 2018, p. 336-337).

A funcionalidade da escrita epistolar também ocupa espaço no romance de Stoker, justificando e caracterizando os diferentes enunciados produzidos. Vários enunciadore revelam as razões de escreverem e as impressões que têm do processo. Jonathan diz que seu registro se deve à necessidade de relatar a Mina os acontecimentos da viagem (STOKER, 2018, p. 281). Em outro momento, quando preso no castelo, revela que o diário funciona como um repouso em meio à ansiedade e ao terror (STOKER, 2018, p. 294). Mina, por sua vez, logo nos primeiros registros, diz ter Jonathan em mente quando escreve (STOKER, 2018, p. 301). O doutor Seward, no ato do seu registro, acaba chegando a conclusões paralelamente à enunciação, fato que serve de exemplo para o seu uso do registro, funcionalizado para melhor lembrar e estudar a situação dos seus pacientes (STOKER, 2018, p. 389).

Característicos do gótico, esses aspectos formais podem parecer puras convenções de um subgênero, retomando o alerta de Carroll (1999). Sob tal perspectiva, o *falseamento da ficção*, em oposição ao *falseamento da realidade*, seria uma técnica narrativa pouco efetiva para compreender a teoria do horror. A se considerar como consciente do fato o cidadão do século XIX que lê uma ficção gótica, seria natural ao leitor de *Drácula* conceber o artifício. Esses disfarces documentais, todavia, não são

exclusividades do gótico epistolar. O *found footage*, em obras como *A Bruxa de Blair*, *Cloverfield* e *Holocausto Canibal*, utiliza técnicas semelhantes. Também passa pela estetização dos problemas técnicos, realizando um trato cuidadoso do processo de mimetização das convenções de um documentário para conseguir um efeito de real bem-sucedido. Para tal propósito, o principal elemento é o uso da câmera para os registros feitos no plano diegético.

Num longa-metragem ficcional tradicional, a câmera comporta-se a favor da consciência organizadora da narrativa e de sua intencionalidade emocional. Ou seja, dependendo do momento em questão a ser narrado, a câmera pode trocar de um plano subjetivo para um plano objetivo aberto ou americano. A consciência narrativa pode demandar o uso de um plano detalhe ou um *contra plongée*. Em um *found footage* de horror, para efeitos narrativos, parece não haver tanta liberdade assim.

A primeira dificuldade encontrada pelos diretores é que a câmera diegética (ou seja, aquela que aparece e “atua” no filme) deve ser geograficamente posicionada ao alcance das personagens. Nesse sentido, é comum encontrarmos o uso de câmeras de mão, filmadoras, celulares e até mesmo *webcams*. A consciência organizadora da narrativa encontra sua personificação no personagem que manuseia os instrumentos do registro. Em *A Bruxa de Blair*, temos um grupo de cinegrafistas amadores.

Segundo Rodrigo Carreiro,

[...] existe a obrigatoriedade de que pelo menos um personagem opere a câmera. Mesmo que este personagem não esteja com o equipamento nas mãos o tempo inteiro, ele ainda precisa ligá-lo, desligá-lo e cuidar para que ele esteja em funcionamento nos momentos dramaticamente relevantes, para que o espectador não seja privado de nenhuma informação essencial para a compreensão do enredo. (2013, p. 231)

Para tanto, o personagem operador não só focaliza as ações a serem desenroladas, mas sofre as consequências de filmar as ações. Já que estamos lidando com uma narrativa de horror, os personagens também devem sofrer as consequências das presenças sobrenaturais, para que o efeito do real consiga ser alcançado. A *mise-en-scène* do longa deve ser organizada cuidadosamente: por estarem utilizando câmeras

de mão em boa parte do longa-metragem, vários planos de *A Bruxa de Blair* possuem imagem tremida, especialmente quando os personagens estão fugindo de algo ou estão com o estado de espírito agitado (SÁNCHEZ e MYRICK, 1999, 0:40:00-0:40:50). Quando precisam gravar em momentos com pouca iluminação, os personagens se utilizam de *flashes* externos ou do modo visão noturna (SÁNCHEZ e MYRICK, 1999, 0:24:19-0:26:04). Quando estão atravessando córregos, eles preocupam-se em proteger os materiais de filmagem para que não caiam e quebrem ou molhem (SÁNCHEZ e MYRICK, 1999, 0:21:16-0:22:16).

O diretor de um filme *found footage* precisa encontrar recursos para que o efeito do real seja alcançado, mas sem perder a legibilidade e o efeito que busca provocar. Como citado acima, os momentos de tensão que ocorrem com pouca iluminação ou totalmente no escuro, são burlados pelo uso de iluminação externa. Na clássica cena em que Heather Donahue se encontra sozinha no escuro, os diretores optaram por usar um *close-up* no rosto da personagem, para que seu desespero e angústia sejam centrais (SÁNCHEZ e MYRICK, 1999, 1:10:00-1:12:12): o espectador deve sentir empatia pela personagem, deve sentir o que ela está sentindo e, dessa forma, também se desesperar pela situação. O desespero da personagem é refletido, por exemplo, no enquadramento mal realizado da câmera. Se a imagem reflete, até certo ponto, os estados de espírito dos personagens operadores, o que é focalizado também reflete seus ânimos e/ou posicionamentos.

Quando se observa *A Bruxa de Blair*, as motivações, muitas vezes, não são apresentadas explicitamente e fazem com que o espectador atribua significados às atitudes dos personagens, a partir da história tida como um todo. Em alguns momentos iniciais do longa-metragem, os protagonistas gravam os bastidores de suas incursões em Burkittsville e as entrevistas com os moradores locais, como uma espécie de *making of* (SÁNCHEZ e MYRICK, 1999, 0:03:17-0:09:12). Em outras cenas, gravam a si mesmos em momentos de descontração, na forma de diário visual (SÁNCHEZ e MYRICK, 1999, 0:09:59-0:11:21). No entanto, quando os eventos sobrenaturais passam a atormentar os três cinegrafistas, seus registros parecem assumir função reflexiva: eles tornam-se personagens do seu próprio documentário, gravando a si mesmos como evidências de crimes (SÁNCHEZ e MYRICK, 1999, 1:05:55-1:07:17). Aqui, o paralelo ao diálogo explícito com a estética gótica faz-se evidente: os personagens registram

suas experiências como forma de provar sua sanidade, ao mesmo tempo em que a questionam, deixando a decisão a cargo do interlocutor.

A forma composicional de *A Bruxa de Blair*, novamente, utiliza técnicas semelhantes às de *Drácula*: a individualização do discurso das personagens e o conflito de diferença entre eles. Tal traço, que leva ao plurilinguismo, pluriestilismo e à plurivocalidade, como já discutimos, não é exclusivo delas, ou das formas das quais elas provêm. Bakhtin associa à prosa as três características, em especial ao romance, sobre o qual diz ser “[...] uma diversidade social de linguagens organizadas artisticamente, às vezes de línguas e vozes individuais.” (BAKHTIN, 2014, p. 74). Através das vozes dos atores, e, por consequência, dos seus personagens, vários discursos se confrontam. O que, apesar do caráter genérico desse traço individualizador, aproxima as duas obras e os dois gêneros, isto é, o *found footage* e o romance epistolar, é a escolha estilizadora de disfarçar a presença da consciência do autor-criador como intermédio entre as personagens e o receptor, tanto por meio das vozes quanto dos olhares. Em vez disso, usando recursos formais que agem sobre os materiais a fim de falsear a natureza da forma artística presente na obra estética, o próprio caráter estético e artístico se camufla como extraliterário, seja com a intermediação de câmeras tremidas ou de páginas de diários.

Formas análogas, o argumento da convenção seria, pela lógica, repetível ao caso do *found footage*. Tanto ele quanto o romance epistolar gótico, quando recebidos pelo leitor, seriam compreendidos como ficção. Operada a distância e a necessária curiosidade, retomando Carroll (1999), a audiência seria direcionada ao horror artístico.

A recepção de *A Bruxa de Blair*, todavia, depõe contra essa conclusão. Sua produção foi atípica. Com um *staff* de dez a quinze pessoas, num período de oito dias, além de métodos incomuns, segundo uma entrevista de Myrick ao *The Guardian* (2018), o filme faturou quase 250 milhões de dólares. O trailer anuncia que se trata de uma filmagem encontrada, e muitos foram os que realmente acharam estar diante de um documentário não ficcional. A construção do efeito de veracidade do filme foi iniciada em suas propagandas, realizadas principalmente por meio da internet. Os distribuidores do filme, da Artisan Entertainment, criaram um *site* com data pretérita à do lançamento (STEWART, 2016) que alimentava a lenda urbana a respeito da bruxa. Várias páginas *online*, como fóruns e *websites*, serviram para divulgar uma quantidade

diversa de informações que corroborariam os eventos tematizados no filme. O efeito de credibilidade alcançado foi tão forte que, em uma entrevista para a *Vice* (2016), a mãe da atriz Heather Donahue, protagonista que desaparece na filmagem, relata ter recebido cartões de condolências.

Semelhante resposta aconteceu anos antes com o controverso *Holocausto Canibal* (1980), de Ruggero Deodato. O filme, precursor do gênero *found footage*, mostra inúmeras cenas de crueldade: mortes de animais, assassinato e desmembramento de pessoas e canibalismo. Assim como *A Bruxa de Blair*, *Holocausto Canibal* não é apenas um filme: ele se tornou um evento cinematográfico. A sua recepção foi massivamente desfavorável, ao mesmo tempo que a obra foi aclamada⁵. As cenas mostradas são tão chocantes e reais que o diretor acabou sendo processado por crueldade com animais e assassinato em primeiro grau.

Assim como os diretores e o estúdio responsáveis pela produção de *A Bruxa de Blair* movimentaram a história a partir do marketing eletrônico, Deodato também tomou as devidas providências para que o efeito de realidade fosse sentido pelos espectadores: uma das cláusulas do contrato dos atores de seu filme dizia que eles deveriam desaparecer por um ano, após o lançamento do filme. Conforme afirmou o próprio Deodato, em entrevista a Cauê Muraro (2011, s/p): “A ideia foi minha. Eu pensei que isso poderia ser uma operação de marketing inteligente, e toda a equipe de produção concordou comigo, na época.”

Tais aspectos, como já foi bem analisado pela crítica, reiteramos, são semelhantes aos protagonizados pela ficção gótica. Se fizermos uma rápida volta no tempo, Horace Walpole já havia feito algo parecido com isso em *O castelo de Otranto* (1994 [1764]), precursor da literatura gótica. Pensando na distribuição de seu livro e no impacto que sua história poderia ter no público leitor, Walpole, no prefácio à primeira edição, introduz sua estória de fantasmas com a seguinte nota:

5 *Holocausto Canibal* (Cannibal Holocaust, no original) acabou faturando 2 milhões de dólares nas bilheteria mundiais, em contraste com o orçamento gasto de 100 mil dólares. Além do sucesso de bilheteria, o filme acabou se tornando um marco na história do cinema de horror, sendo considerado o primeiro verdadeiro filme de *found footage*.

A presente obra foi descoberta na biblioteca de uma antiga família católica, no norte da Inglaterra. Foi impressa em Nápoles, em letras góticas, no ano de 1529. Não consta quanto tempo antes teria sido escrita. Os incidentes principais são tais que parecem situar-se nos tempos mais obscuros do cristianismo; mas a linguagem e a atitude não têm nada que favoreçam o barbarismo. Seu estilo é do mais puro italiano. Se o texto foi escrito de fato numa época próxima da que se supõe tenha ocorrido a história narrada, deve ter sido entre 1095, tempo da primeira cruzada, e 1243, data da última, ou não muito depois disso. (1994, p. 10)

A construção proposital do autor, enganando o público ao dizer que a estória que eles lerão é uma tradução de um manuscrito encontrado numa biblioteca, acaba formando um paralelismo com os recursos teatrais e de marketing utilizados pelos filmes acima mencionados. Ainda, essa construção garante certa proteção de autoria ao artista. Escondido atrás de um texto falsamente atribuído a outra pessoa, o autor é capaz de se blindar⁶ contra possíveis acusações, o que não é estranho de se esperar de uma obra do século XVIII.

Tem-se aí uma das prováveis razões do desaparecimento progressivo da narrativa epistolar com intenção de dissimular sua ficcionalidade. No mundo contemporâneo, o uso de diários, cartas e outros registros escritos dá lugar ao registro instantâneo e imediato que a câmera oferece. O artista, diante de tal mudança e da importância do material para uma obra que busque construir a verossimilhança, utiliza-se do meio mais apropriado à sua época.⁷ Um receptor desatento ou tendenciado poderia até creditar-lhes veracidade.

É, portanto, a evolução dos meios tecnológicos e de comunicação que mode-

6 Recursos assim são comuns na história da literatura. Eles servem como técnicas para abordar temas polêmicos ou evitar censuras. O fantástico, segundo Todorov (2017), seria uma delas, pela sua capacidade de trabalhar com temas *tabu*, ao atribuí-los ao sobrenatural

7 É o desenvolvimento tecnológico que permite que técnicas mais ousadas de *found footage* sejam incorporadas à construção de narrativas audiovisuais. Para efeito de ilustração, citamos *Poder Sem Limites* (JOSH TRANK, 2012), que utiliza imagens simuladas de câmeras de segurança; e *Unfriended* (LEVAN GABRIADZE, 2015), um longa que é inteiramente gravado por *webcam* de computadores e por redes sociais.

lam e criam as novas roupagens que as histórias góticas assumem. Se, antes, durante o alvorecer da literatura gótica, no século XIX, tínhamos a utilização de escritos em primeira pessoa, o avanço tecnológico permitiu aos artistas apropriarem-se de novas técnicas e conceitos composicionais.

As semelhanças não se restringem à técnica da obra, no seu aspecto material, mas passam por momentos da intriga e da mimesis como um todo. Os cenários acompanham a atmosfera lendária. No romance, a escolha da Romênia e da família Drácula é favorecida pelas várias lendas que já associavam a figura histórica de Vlad Tepes à crueldade, pela sua atitude de empalar pessoas e expô-las, como maneira de punição, o que teria rendido a ele certa popularidade entre o público leitor da Europa, segundo Carlson (1977). O mesmo acontece com a escolha de Burkittsville, para o filme, cidadezinha em que já existiam lendas locais que serviram para alimentar o mito da bruxa. Ademais, as duas localidades não eram de fácil acesso: para um leitor inglês, mesmo no final do século XIX, a Romênia é um local distante, não só geograficamente, mas também culturalmente; e Burkittsville é uma pequena cidade interiorana que, em 2000, próximo à estreia do filme, tinha menos de 200 habitantes, segundo o que hoje informa a página do *Maryland State Archives*.

Percebe-se, portanto, que as localidades foram escolhidas para anunciar a possibilidade sobrenatural. O passo seguinte é a ambientação: nos dois enredos, personagens locais, ficcionais, conhecedores das lendas, avisam os visitantes dos perigos que enfrentam, além de oferecerem conselhos. A ordem dos acontecimentos constrói, assim, o real para depois desestabilizá-lo, figurando a narrativa de um mundo *re-configurável*. Em tal desestabilização grosseira, na quebra do real com intenção de provocar medo no espectador, encontra-se o terror. Mas não só isso, também ocorre uma tentativa de reestruturação da realidade, conforme as personagens tentam lidar com os novos elementos. O jogo se dá, muitas vezes, na dificuldade ou incapacidade das personagens de racionalizarem os elementos sobrenaturais. Esse aspecto é bastante evidente nas obras, uma vez que as personagens assumem, em alguns momentos, o papel de caçadores, enquanto o sobrenatural é a caça.

Em *Drácula*, a inversão segue a ordem contrária à de *A Bruxa de Blair*. A princípio, os protagonistas evitam o vampiro e pensam em fugir, como é o caso de Jonathan

enquanto está no castelo do conde. Posteriormente, a situação se inverte, o vampiro passa a ser o fugitivo. No filme, por sua vez, a princípio, o interesse dos personagens é desvendar o mistério da bruxa, adentrando na floresta à sua procura. No entanto, logo a relação muda, e os jovens passam a tentar escapar.

Para efeitos de recapitulação, incluindo ainda outros elementos, é necessário lembrar os que detalham a realidade diegética, assemelhando-a à extratextual. Há um esmero em ancorar a realidade e seu funcionamento: a marca da câmera de Jonathan é mencionada (STOKER, 2018, p. 289); Heather reclama com Joshua sobre a utilização errada da unidade de medidas na gravação de uma cena (SÁNCHEZ e MYRICK, 1999, 0:09:25-0:09:58); o Conde faz relatos históricos (STOKER, 2018, p. 291-292); Heather, Michael e Joshua param em um supermercado, mostrando as marcas dos produtos que compram (SÁNCHEZ e MYRICK, 1999, 0:02:29-0:02:46); faz-se a menção do *New Woman*, movimento feminista do final do século XIX (STOKER, 2018, p. 316); a utilização da locação real da Pedra do Caixão (SÁNCHEZ e MYRICK, 1999, 0:14:46-0:15:59); são utilizados vocábulos regionais (STOKER, 2018, p. 317), entre várias outras ocorrências que configuram as obras, como o cuidado com a temporalidade e as distâncias.

Há, assim, um procedimento de aproximação da realidade diegética à realidade extratextual. Na efetivação do contato, constroem mundos que não tentam apenas simular o funcionamento externo, mas dissimulam o direito à realidade. O sobrenatural, por meio do diálogo com o real, passa a se impor sobre a lógica material e a contestar, ele mesmo, a realidade. A imposição insólita é especialmente significativa no caso das obras abordadas, pois elas propõem a existência não só do sobrenatural, mas de criaturas aterrorizantes que colocam sob ameaça a própria vida humana.

HORROR REAL, REALIDADE HORRENDA?

Foram seguidas duas vias ao longo das seções que compõem este artigo. Na primeira, explora-se a teoria do horror de Noël Carroll. Na segunda, expõem-se duas obras representativas de correntes significativas, realçando o efeito característico de-

las: sua dissimulação de veracidade. Agora, pretende-se uni-las para uma reavaliação sistemática das noções que presidem o horror como gênero.

Começamos pelo menos problemático: sua relação com o fantástico. Carroll (1999) reitera a não correspondência dos dois gêneros. De fato, ambos não se sobrepõem por completo. Se, ao longo das elaborações aqui tecidas, principalmente quanto a sua teoria, isso pode ter parecido verdade é porque os critérios para as classificações dos gêneros utilizados por ele e por Todorov (2017) são semelhantes. Mas nada impede que uma obra do estatuto do maravilhoso – no qual não há tensão entre o real e o sobrenatural, pois o evento insólito é percebido como natural àquela realidade diegética – seja, também, do horror. Uma vez que o critério principal para o horror artístico é a intenção de causar essa emoção, contanto que haja protagonistas e monstros, não importa, para a sua caracterização, se a forma fantástica⁸ é a adotada. A vinculação do horror ao insólito, como uma categoria mais abrangente, é, por sua vez, inevitável. Sendo o horror artístico ocasionado pelo confronto, cognitivo ou físico, com um ser sobrenatural, a própria existência deste elemento leva a obra para os limites do insólito. Assim, compreender os pontos de sobreposição dos gêneros é um caminho efetivo para interpretar obras e correntes particulares.

O caso das obras analisadas é um desses. Tanto *Drácula* quanto *A Bruxa de Blair* são obras do fantástico. O chamado hiper-realismo fantástico, mencionado por Roas (2014), é presente em ambas. Presumem, assim, uma relação conflituosa entre os binômios natural e sobrenatural.

Até aqui, a teoria do horror de Carroll parece plenamente preservada. Inclusive, a duplicação da realidade é consonante aos dois gêneros, por sua tendência a provocar a empatia entre personagens e receptores. A necessidade de um material cultural comum entre o mundo do texto e o mundo do leitor, usando agora os termos como Ricoeur (2010), é reafirmada pela mimese realista. Em *Drácula*, o leitor ouve de

8 Aqui nos referimos a ela como uma arquetônica, usando novamente os termos de Bakhtin (2003), que configura uma realidade análoga à dos agentes do discurso, com efeitos realistas, para depois rompê-la com eventos sobrenaturais. Presumimos, como Roas (2014), que ela intenciona o medo pela realidade e que ocasiona uma transgressão de linguagem.

um semelhante, personagem axiologicamente caracterizado, os pormenores de uma ameaça que poderia ter ele mesmo como vítima. Em *A Bruxa de Blair*, o resultado dessa recepção foi ainda mais marcante, como acima mencionamos da repercussão que a “morte” de Heather Donahue teve, quando sua família recebeu condolências, a demonstração formal da empatia.

Nosso ponto de divergência ganha relevo: como falar sobre uma emoção para com a ficção quando a ficção é recebida como documento? Retomamos Aristóteles (1993), quando, a respeito da mimese trágica, diz que deve “[...] representar o que poderia acontecer, quer dizer: o que é possível segundo a verossimilhança e a necessidade.” (ARISTÓTELES, 1993, § 50, p. 53-54). Ricoeur (2010) bem constata que o grego se refere à intriga e que esta, por si, para ser compreendida como parte da imitação, deve ser num sentido “[...] contrário do decalque de um real preexistente e falar de imitação criativa” (RICOEUR, 2010, v.1, p. 81-82). Mas a questão permanece, pois Aristóteles menciona o valor retórico de recorrer aos mitos tradicionais para a composição da intriga. A correspondência com eles permitiria a verossimilhança, pois, uma vez que já aconteceu, pode acontecer novamente.

O recurso ao documento é, portanto, plenamente viável. No caso das obras analisadas, os cruzamentos entre ficção e realidade ficam ainda mais salientes. Poderíamos concluir que quem assistiu *A Bruxa de Blair* não compartilhou do horror artístico, por não ter concebido a obra como artística? Não parece ser o caso.

A curiosidade como motivador, todavia, continua sendo um elemento fundamental para compreender a atitude do público para com as obras de horror. O estrondoso sucesso das estratégias de marketing de obras como *A Bruxa de Blair* parece concordar com a capacidade que as pessoas têm de acompanhar suas narrativas. Considere-se, ainda, em oposição à ideia de que se procuraria distância, caso fosse uma história real, que os espectadores parecem *ainda mais* interessados com a possibilidade do *found footage* ser documento do sobrenatural. Não vemos, portanto, o aspecto que Carroll (1999) considera como *negativo* das narrativas de horror, as emoções de tal ficção. Pelo contrário, elas aparecem como motivadores da experiência. Por vezes, a audiência revolta-se com a incapacidade do filme de assustá-la. O medo, mesmo como resposta física, pode ser um motivador tão eficaz quanto a curiosidade.

Ele é testemunha do envolvimento, da empatia, entre o receptor e o mundo estético, da capacidade que temos de sentir *como e com* o outro. E isso não muda o fato de a maioria do público do horror, quando diante da possibilidade de enfrentar situações tão ameaçadoras quanto a dos protagonistas de suas obras preferidas, preferir a segurança do lar. No cinema, no teatro ou no conforto do sofá, lendo um livro, mantém-se a distância segura, pode-se compartilhar as experiências das personagens sem colocar em risco sua segurança.

Um último ponto requer nossa atenção: por que uma obra como *Drácula*, como pretendemos ter deixado claro, perde sua capacidade aterrorizadora inicial? Elaboremos melhor essa proposta que pode parecer equivocada ao admirador do romance e das suas adaptações. Como estrutura, a configuração da intriga do romance de Stoker ainda é repetida. Recorrendo novamente a Carroll (1999), o que ele chama de *Complex Discovery Plot*, e que associamos ao enredo de *Drácula*, é uma das estruturas de intriga mais realizadas no horror. O vampiro como tema, por outro lado, perde espaço nos enredos do gênero. Sua figura permanece relevante na cultura *pop*, aparecendo em obras como *Only Lovers Left Alive*, de 2014, a série de filmes *Underworld* e tantas outras, mas cada vez menos capaz de suscitar o horror artístico. Não à toa, ganha espaço em comédias românticas, animações infantis e filmes de ação.

Ainda é possível citar a leitura de adaptações do próprio *Drácula* para o público infantil. O vampiro perde seu caráter repugnante e passa a ser explorado em outros dos seus aspectos, como o drama da imortalidade, da sede por sangue e da sexualidade exacerbada, quando não é infantilizado. Ainda, a forma composicional, usando novamente os termos de Bakhtin (2014), do romance epistolar gótico, embora ainda realizável, deixa de ter a mesma capacidade de disfarçar sua artificialidade, como vemos em uma obra como *A Bruxa de Blair*, o que reforça a constatação de que a obra para de ser capaz de provocar o horror artístico. Do mesmo modo, ler *Drácula* é certamente uma experiência menos aterrorizante do que era em 1897.

As possíveis explicações para esse fenômeno são muitas. Poder-se-ia dizer que o monstro foi humanizado, graças a uma série de obras que são protagonizadas por vampiros, tornados heróis passíveis de empatia. Também é válido retomar a hipótese mencionada na seção anterior, segundo a qual a mudança dos meios tecnológicos e

de comunicação provocaram a transição da epístola para o *found footage*. Ambas são produtivas, mas apontamos uma terceira que parece condizer com a via interpretativa do gênero que trabalhamos ao longo do texto: o vampiro é cada vez mais um ser natural e, portanto, convencional. Temos contato frequente com sua figura e já não somos capazes de sentir sua ameaça. Ele não deixa de ser um monstro sobrenatural, segundo a ciência contemporânea, como diria Carroll (1999), mas ele é tão presente no imaginário em formas não-terrorizantes que perde sua capacidade de provocar repugnância.

A figura do vampiro, assim como de outras criaturas características do gênero do horror, passa a compor um novo plano sintagmático/valorativo. O mesmo é o caso do romance epistolar gótico, o qual passa a ser visto como convenção e perde sua capacidade de interferir na realidade. Há a necessidade de uma reconfiguração para que possa, no plano do monstro, diferenciar-se da sua versão “naturalizada” e, no plano do gênero, disfarçar a sua convencionalidade. Exemplo da primeira mudança é o vampiro de *30 Days of Night*, de David Slade.

Quanto ao segundo caso, trabalha-se com ele ao longo de todo este texto: é o *found footage* como continuador do romance epistolar gótico. Os desenvolvimentos do *found footage*, após as suas grandes obras inaugurais, reforça essa hipótese, uma vez que ele já não é mais capaz de causar o mesmo impacto sobre a audiência. Conventionalizadas, essas formas do horror perdem a capacidade de nos emocionar que tinham antes, ao tempo das primeiras recepções. Considera-se, assim, que há mais do que uma relação estrutural entre a reação da personagem e a do espectador para a efetivação da emoção. As mediações simbólicas e a experiência contemplativa do horror, concretizada no ato da recepção, requerem que o público abra os limites da sua realidade, coloque-se fora dela, para vivenciar, com a distância necessária, a experiência horripilante.

REFERÊNCIAS

- ARISTOTELES. *Poética*. São Paulo: Ars Poetica, 1993.
- BAKHTIN, M. *Estética da criação verbal*. São Paulo: Martins Fontes, 2003.
- BAKHTIN, M. *Questões de literatura e de estética: a teoria do romance*. São Paulo: Hucitec, 2014.
- CARLSON, M. *What Stoker Saw: an introduction to the history of the literary vampire*. Folklore Forum, 1977 v. 10, n. 2, pp. 26-32.
- CARREIRO, R. *A câmara diegética: legibilidade narrativa e verossimilhança documental em falsos found footage de horror*. São Paulo: Revista Significação, 2013, v. 40, n. 40, pp. 224-244.
- CARROLL, N. *A filosofia do horror ou paradoxos do coração*. Campinas, SP: Papyrus, 1999.
- GONZALES, D. *How a Small Maryland Town Survived the Blair Witch*. 2016. Disponível em: <https://www.thrillist.com/entertainment/nation/blair-witch-project-true-story-burkittsville-maryland>. Acesso em: 18 ago. de 2019.
- MARTHE, E. *They Wished I Was Dead: How The Blair Witch Project Still Haunts Its Cast*. 2016. Disponível em: https://www.vice.com/en_us/article/gyxxg3/they-wished-i-was-dead-how-the-blair-witch-project-still-haunts-its-cast. Acesso em: 18 ago. de 2019.
- MARTONI, A. *A estética gótica na literatura e no cinema*. Curitiba: Anais do XII Congresso Internacional da ABRALIC, 2011.
- MARYLAND STATE ARCHIVES. *Burkittsville*. Maryland State Archives, c.26 ago. de 2019. Disponível em: <https://msa.maryland.gov/msa/mdmanual/37mun/burkkittsville/html/b.html>. Acesso em: 03 fev. de 2020.
- MURARO, C. *Diretor do terror 'Holocausto Canibal' fala sobre as polêmicas do filme*. 2011. Disponível em: <http://g1.globo.com/pop-arte/noticia/2011/11/diretor-do-terror-canibal-holocausto-fala-sobre-polemicas-do-filme.html>. Acesso em: 22 set. de 2019.
- RICOEUR, P. *Tempo e narrativa*. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2010. 3 vols.

- ROAS, D. *A ameaça do fantástico: aproximações teóricas*. São Paulo: Editora Unesp, 2014.
- SÁNCHEZ, E.; MYRICK, D. (1999): *A Bruxa de Blair*, Robin Cowie, Estados Unidos.
- STEWART, R. (2016): *How the original Blair Witch Project ushered in a new era of viral movie marketing*. Disponível em: <https://www.thedrum.com/news/2016/09/23/how-the-original-blair-witch-project-ushered-new-era-viral-movie-marketing>. Acesso em: 18 ago. de 2019.
- STOKER, B. *Drácula*. São Paulo: Editora Landmark, 2015.
- THE GUARDIAN. *How we made The Blair Witch Project*. Disponível em: <https://www.theguardian.com/culture/2018/may/21/how-we-made-the-blair-witch-project>. Acesso em: 18 ago. de 2019.
- TODOROV, T. *Introdução à literatura fantástica*. São Paulo: Perspectiva, 2017.
- WALPOLE, H. *O castelo de Otranto*. São Paulo: Nova Alexandria, 1994.
- ZANINI, C. *Found footage and the gothic conventions*. Rio de Janeiro: Revista Soletas, 2014, n. 27, p. 194-2006.

ANTECEDENTES DE UM ROMANCE GÓTICO BRASILEIRO: O CONTO “MARIA VITÓRIA” E O MANUSCRITO DE *FRONTEIRA*

PRECEDENTS OF A BRAZILIAN GOTHIC NOVEL: THE
SHORT STORY “MARIA VITÓRIA” AND THE *FRONTEIRA*
MANUSCRIPT

*Júlio França*¹

*Lais Alves*²

1 Professor associado de Teoria da Literatura na Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Tem doutorado em Literatura Comparada pela UFF (2006), com pós-doutorado na Brown University (2014-2015). Bolsista de produtividade (CNPq) e do Prociência (UERJ/FAPERJ), é coordenador do grupo de pesquisa Estudos do Gótico e co-editor do periódico acadêmico *Abusões*. E-mail: julfranca@gmail.com. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-6293-8235>.

2 Mestranda em Teoria da Literatura e Literatura Comparada na Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ). É integrante dos grupos de pesquisa Estudos do Gótico e Vertentes do Fantástico na Literatura. E-mail: lais.alvessouza@yahoo.com.br. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3584-7514>.

RESUMO: Entre as muitas narrativas brasileiras que flertam, sob diversos aspectos, com as poéticas do mal, *Fronteira* (1935) é particularmente notável. O primeiro romance de Cornélio Penna estabelece um diálogo de mão dupla com a tradição literária do gótico, alimentando-a ao mesmo tempo que é por ela alimentado, e apresenta uma fonte inesgotável de pontos de observação: a estrutura lacunar de enredo; a narração em modo de fluxo de consciência; o narrador autodiegético, paranoico, não confiável e dono de uma sensibilidade mórbida; o campo semântico ligado à escuridão, ao fantasmagórico, ao lúgubre, à morte etc.; o *locus horribilis*, que se manifesta em diversos níveis, e o passado fantasmagórico, que se manifesta na alusão frequente a crimes e transgressões pretéritas, condicionando as existências dos protagonistas. Neste artigo, pretendemos explorar o processo de criação de *Fronteira* a partir de dois antecedentes: o manuscrito da obra e o conto “Maria Vitória”, publicado em 1923 na revista *América*. Procuraremos demonstrar que, por meio de procedimentos de supressão de informações acerca de personagens e determinados eventos, o autor obteve efeitos de suspense e mistério que intensificaram a natureza gótica de sua obra.

PALAVRAS-CHAVE: *Fronteira*; Cornélio Penna; Gótico; Conto; Manuscrito.

ABSTRACT: Among many Brazilian narratives that flirt, in numerous aspects, with the poetics of evil, *Fronteira* is particularly noteworthy. Cornélio Penna’s first novel establishes a two-way dialogue with the Gothic literary tradition, at once impelled by it and nurturing it, and presents a vast array of points of observation: the lacunar plot structure; the stream-of-consciousness narration; the autodiegetic, paranoid and unreliable narrator, owner of a morbid sensibility; the semantic field linked to darkness, death, the phantasmagoric, and the lugubrious; the *locus horribilis* that manifests itself on several levels; and the ghostly past returning to haunt the present in frequent allusions to previous crimes and transgressions, conditioning the protagonists’ existences. In this paper, we explore the creative process of *Fronteira* from two previous texts by Penna: the manuscript of the work and the short story “Maria Vitória”, published in 1923. We intend to demonstrate that, through procedures of suppression of information about characters and specific events, the author managed to produce suspense and mystery effects that intensified the gothic nature of his work.

KEYWORDS: *Fronteira*; Cornélio Penna; Gothic; Short story; Manuscript.

*O Fronteira é apenas um pesadelo, um recado do outro lado, uma confissão
da alma escondida de nosso sertão...*

Cornélio Penna

INTRODUÇÃO

Quando publicado pela editora Ariel, em fins de 1935, *Fronteira* provocou estranheza. Embora a crítica literária tenha identificado inúmeros elementos relativos à realidade sociocultural do interior brasileiro no romance de estreia de Cornélio Penna, a maior parte dos críticos decidiu classificá-lo como um representante da linhagem intimista ou psicológica, reproduzindo a habitual prática de separação das obras e dos autores de nossa literatura em duas vertentes diretamente opostas — a subjetivista e a realista. Tal classificação, porém, continuou a parecer insuficiente, e outras tentativas foram sendo feitas, ao longo dos anos, a fim de melhor descrevê-lo: romance policial (GUSTAVO, 1936); narrativa de mistério (PLACER, 1965); história de fantasmas (ANDRADE, 1958) e, finalmente, como o equivalente brasileiro das narrativas escritas por autores como Edgar Allan Poe, Nathaniel Hawthorne e Emily Brontë (SILVEIRA, 1935; PLACER, 1965; ADONIAS FILHO, 1945; VILLAÇA, 1973).

Com efeito, Cornélio Penna era leitor e apreciador de inúmeras obras pertencentes ao que chamamos de poéticas do mal — modos de fazer artístico que se caracterizam por privilegiar a representação e a expressão de aspectos negativos da experiência e do imaginário humanos. Em seu perfil literário feito por Renard Perez (1955, p. 8), lê-se que o romancista “[g]osta muito de literatura policial. Entre os grandes escritores tem especial predileção por Julien Green, [...] Emily Brontë, [François] Mauriac [...], [William] Faulkner” — autores que fizeram uso, de forma mais ou menos expressa, dos recursos temático-formais de poéticas negativas. Em outra entrevista, Cornélio indica familiaridade e simpatia por versões cinematográficas do horror artístico, ao declarar: “Sobre *Fronteira*, alguém disse que era um romance de

Boris Karloff³, e eu achei que tinha razão” (PENNA, 1949, p. 8). Não é insólito, pois, que se encontre tantos elementos típicos do Gótico não somente em *Fronteira*, mas em toda a ficção corneliana, como vêm comprovando alguns de nossos estudiosos nas últimas décadas (BARROS, 2020; FRANÇA, 2018; SANTOS, 2012).

Entre as muitas narrativas brasileiras que flertam, sob diversos aspectos, com as poéticas do mal, *Fronteira* (1935) é particularmente notável. O romance estabelece um diálogo de mão dupla com a tradição literária do Gótico, alimentando-a ao mesmo tempo que é por ela alimentado, e apresenta uma fonte inesgotável de pontos de observação. São inúmeros os paralelos entre os procedimentos poéticos adotados por Cornélio Penna e as convenções formais e temáticas da narrativa gótica. Elenquemos, a título de exemplificação, alguns desses elementos: a estrutura lacunar de enredo, que produz sobre o leitor ora efeitos de suspense, ora efeitos de mistério; a narração em modo de fluxo de consciência, que enquadra o mundo narrado por detrás de um filtro de culpas, remorsos e arrependimentos, e cria um véu de fantasmagorias que desrealiza e distorce mesmo os eventos mais corriqueiros; o narrador autodiegético, paranoico, não confiável e dono de uma sensibilidade mórbida; o campo semântico ligado à escuridão, ao fantasmagórico, ao lúgubre, à morte etc.; o *locus horribilis*, que se manifesta em diversos níveis (as montanhas negras, “sufocantes”, que cercam a cidade; a cidade decadente, semi abandonada; a casa escura e claustrofóbica, com todas as janelas sempre fechadas, apesar do calor, e cuja aparência lembra um sepulcro; o velho mobiliário, cujas portas e gavetas parecem sempre encerrar segredos terríveis); o passado fantasmagórico, que se manifesta na alusão frequente a crimes e transgressões pretéritas, condicionando as existências dos protagonistas, e causando um efeito de enclausuramento, que os paralisa tanto no plano espacial quanto no temporal; e, por fim, o mal imanente, disperso por quase todas as personagens e todos os espaços narrativos.

Neste artigo, pretendemos explorar o processo de criação de *Fronteira* a partir

3 Ator inglês que se tornou ícone dos filmes de horror, sobretudo das obras cinematográficas produzidas pelos estúdios da Universal durante a década de 1930. O papel que lhe iniciou no estrelato foi o do Monstro de Victor Frankenstein em *Frankenstein* (1931) e *The Bride of Frankenstein* (1935).

de dois antecedentes: o manuscrito da obra⁴ e o conto “Maria Vitória”, publicado em 1923 na Revista *América*⁵. Procuraremos demonstrar que, por meio de procedimentos de supressão de informações acerca de personagens — em especial, da personagem Maria Santa —, o autor obteve efeitos de suspense e mistério que intensificaram a natureza gótica de seu primeiro romance.

AS ORIGENS DE *FRONTEIRA* E O CONTO “MARIA VITÓRIA”

Em declarações e entrevistas concedidas ao longo de sua carreira literária, Cornélio Penna constantemente mencionou a importância das memórias pessoais para a elaboração de *Fronteira*. Em depoimento sobre as origens do livro, ele descreveu o episódio do enterro de uma prima, a “Mulher Santa”, que testemunhara nos primeiros anos de idade. Suas recordações evocam não somente um tom melancólico, mas também repleto de dor, já que o escritor explica que, ao subir na cama para observar a procissão que se formara para acompanhar o corpo da mulher até o cemitério da cidade, ferira o joelho com uma agulha de crochê:

Já ouvira muitas vezes contar as singularidades, os chamados milagres da Mulher Santa, mas episódios em minha imaginação, que se reuniam aos outros, os da princesa de cabelos verdes e olhos cor-de-rosa, os da velha que saía à noite, para acompanhar uma procissão, que depois verificara ser inteiramente composta de mortos⁶, e

4 O manuscrito de *Fronteira* faz parte do acervo de Cornélio Penna da Fundação Casa de Rui Barbosa, a cujos funcionários do arquivo e da biblioteca agradecemos a disponibilidade e a atenção.

5 A descoberta do conto deve-se aos trabalhos de pesquisa do Projeto Brasiliana, da Universidade de São Paulo. Agradecemos ao colega Franklin Morais (UNICAMP), que muito generosamente nos disponibilizou o texto.

6 O “causo” da procissão de fantasmas também parece ter inspirado outro escrito de Cornélio Penna. Em matéria para o *Jornal do Brasil*, em 1973, Dom Marcos Barbosa transcreve trechos do que parece ser um conto descoberto pela viúva do autor após sua morte. No texto, o narrador, após aproximar-se do mosteiro de São Bento, é puxado para dentro por mãos misteriosas. Na penumbra da igreja,

que me eram contados por Chica, a nossa velha ama, mas creio que o ferimento, e a cicatriz que me ficou, deram dolorosa realidade à figura da pobre doente, que se tornou para mim em antiga e vagarosa obsessão. (CONDÉ; PENNA, 1953, p. 21)

Ante as recusas dos amigos escritores, a quem pedia que escrevessem sobre “a história da Mulher Santa, que me parecia ser a história também de âmago do Brasil” (CONDÉ; PENNA, 1953, p. 21), Cornélio começa a compor a narrativa que iria resultar em *Fronteira*. O miniconto “Maria Vitória” revela que seu processo de criação e edição durou cerca de uma década e que muitas foram as transformações e supressões realizadas — a começar pelo nome da principal personagem feminina, visto que, no livro, ela é referida apenas como Maria Santa.

O conto foi publicado no número de dezembro de 1923 da *Revista América*, um periódico mensal carioca, que, além de ilustrações e fotografias em preto e branco, contava com textos de naturezas diversas — ensaios, contos, obras literárias estrangeiras traduzidas para o português, artigos sobre arte, esportes e cultura em geral. Na primeira página de “Maria Vitória”, há uma ilustração de uma cidade em ruínas (figura 1), com duas silhuetas obscuras no canto superior esquerdo. A autoria do desenho é atribuída a “Jefferson”.

entrevê alguns fiéis que, após exame mais detalhado, são identificados como figuras religiosas há muito falecidas. Ao fim, ele reconhece o fantasma da Imperatriz Leopoldina e ouve de uma aparição próxima: “Ela vem suplicar a Deus o amor de seu marido...” (PENNA, 2020, p. 132-33).

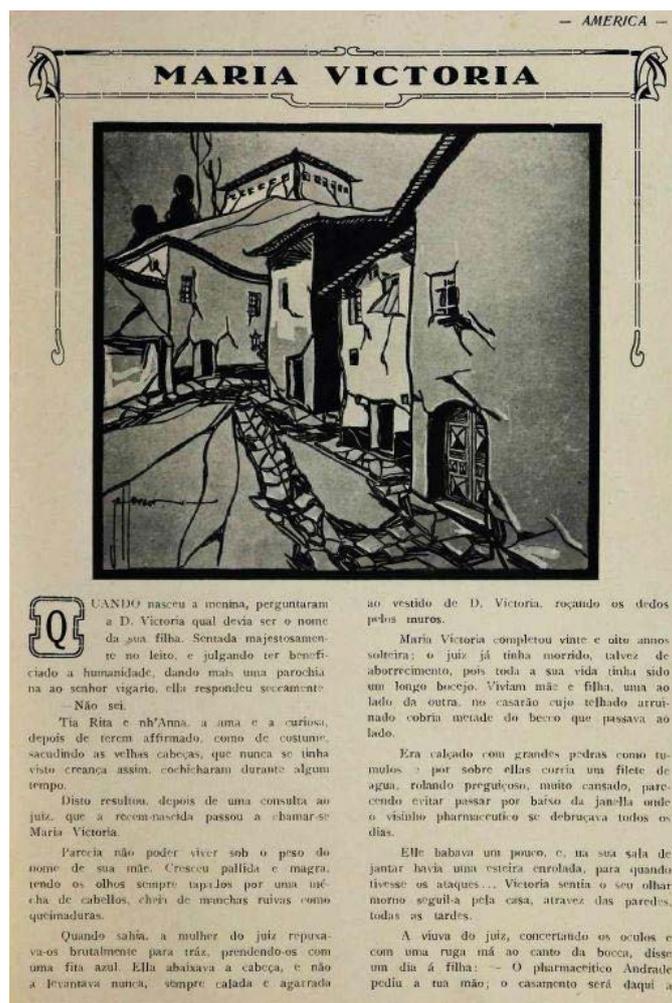


FIGURA 1: Primeira página do conto “Maria Vitória” na revista *América* (1923)

Fonte: Biblioteca Brasileira – USP

O conto narra a melancólica e enigmática história da personagem do título, desde seu nascimento. Ela não desperta o amor da mãe, de quem recebe o segundo nome por decisão do pai, identificado somente como “o juiz”. Embora seja dito que se trata de uma criança incomum, não são oferecidas maiores explicações para sua singularidade além das vagas impressões de sua tia e de sua ama.

A tia parece ser um primeiro esboço de Emiliana, a personagem de *Fronteira* que se incumbirá da missão de guia espiritual de Maria Santa — embora estivesse mais interessada em bens materiais e na influência social proporcionados pelos supostos

milagres da sobrinha. Descrita como “a curiosa”, Tia Rita⁷ não dá demonstrações de afeto à sobrinha, em um comportamento que a aproxima da personagem que será desenvolvida no romance.

Os parágrafos seguintes retratam a vida infeliz e monótona de Maria Vitória, que, “[p]arec[endo] não poder viver sob o peso do nome de sua mãe”, crescera “pálida e magra, tendo os olhos sempre tapados por uma mecha de cabelos” (PENNA, 1923, s.p.)⁸. Tal como indica a história da Santa em *Fronteira*, a personagem parece ser completamente controlada pela vontade da família, especialmente a da mãe, como evidencia o seguinte trecho: “[q]uando saía, a mulher do juiz repuxava-os [os cabelos de Maria] para trás, prendendo-os com uma fita azul. Ela abaixava a cabeça e não a levantava nunca, sempre calada e agarrada ao vestido de D. Vitória, roçando os dedos pelos muros” (PENNA, 1923, s.p.).

Nas linhas que se seguem, há uma série de informações sobre sua história de vida: a moça chegara solteira aos vinte e oito anos de idade; tendo morrido o pai, continuava a morar com a mãe no casarão da família, em um espaço que muito lembra o sobrado de *Fronteira*. Comparemos os excertos do conto e do romance, respectivamente:

[O beco no qual ficava o casarão] [e]ra calçado com grandes pedras como túmulos e por sobre elas corria um filete de água, rolando preguiçoso, muito cansado. (PENNA, 1923, s.p.)

[...] a enorme fachada do sobrado, de onde tinham saído tantos enterros, tão discutidos e comentados, e parecia ele próprio cercado de túmulos, pois entre *as pedras agudas do calçamento das ruas, as lajes que o rodeavam branquejavam como grandes lousas, de aspecto sepulcral*. [...] lá nos fundos da casa, que se estendia por certa travessa enrelvada, terminando em pleno vale do rio próximo [...]. (PENNA, 1935, p. 52-53, grifos nossos)

7 Também no manuscrito, como veremos na próxima seção, Tia Emiliania aparecia com nome diferente em algumas passagens.

8 Os textos do conto e do manuscrito foram aqui reproduzidos com a atualização da ortografia, em conformidade com as normas vigentes.

Observa-se que, embora alguns detalhes tenham sido acrescentados, no romance, à descrição da casa de Maria Santa e da rua onde ela se localiza, Cornélio Penna manteve a característica tumular do calçamento e mesmo a menção a um riacho — que, na versão de 1935, transforma-se no vale do rio.

O que virá a seguir, contudo, não aparece em nenhuma parte de *Fronteira*. Surge o farmacêutico Andrade⁹, que observava, de sua janela, Maria Vitória todos os dias. Ao personagem também é atribuído algum tipo de patologia, pois menciona o narrador que “[e]le babava um pouco, e, na sua sala de jantar, havia uma esteira enrolada para quando tivesse os ataques... Vitória sentia o seu olhar morno segui-la pela casa, através das paredes, todas as tardes” (PENNA, 1923, s.p.). A sugestão de um interesse amoroso por parte do farmacêutico é confirmada no parágrafo posterior, quando, mais uma vez, a mãe de Maria exibirá seu comportamento extremamente dominador, não permitindo que a filha decida sobre sua própria vida ao determinar seu casamento com Andrade.

Nesse trecho do conto, a mãe de Maria Vitória compartilha algumas características com a Tia Emiliana, de *Fronteira*. Tome-se, como exemplo, as cenas a seguir, em que a expressão facial e a atitude autoritária das duas personagens se assemelham:

[a] viúva do juiz, consertando os óculos e com uma ruga má ao canto da boca, disse um dia à filha: — O farmacêutico Andrade pediu a tua mão; o casamento será daqui a um mês. (PENNA, 1923, s.p.)

— Não — respondeu Tia Emiliana em tom cortante, e o seu rosto impassível tomou uma cor cinzenta, cavando-se, de repente, duas rugas más nos cantos da boca. (PENNA, 1935, p. 56)

Realizado o casamento, surgem, então, dois novos personagens: um “novo juiz” — que pode ser o antecedente do Juiz de *Fronteira*, personagem que desconfiará

9 Andrade é mencionado também no manuscrito, revelando assim uma importante alteração, conforme explicaremos adiante. O personagem parece ter influenciado também o farmacêutico Urbano, protagonista do terceiro romance cornelianiano, *Repouso* (1949), dono de uma botica na cidade em que a história se passa.

de um ato criminoso cometido, no passado, por Maria Santa — e um médico — que nutria uma antiga inimizade com o farmacêutico. Este último acabará por ser apontado como o mandante do assassinato do marido de Maria Vitória:

O doutor passou um dia pela rua principal do lugar. Nesse mesmo momento explodiu uma ruidosa gargalhada na farmácia, e, quando o farmacêutico foi assassinado, todos disseram que o fora a mandado do médico; e quando o negro que o matara foi encontrado agonizante na prisão, todos disseram que Maria Vitória, a viúva, o envenenara. (PENNA, 1923, s.p.)

O enredo do conto se desenrola em ritmo extremamente acelerado, muito diferente do andamento ralentado do romance¹⁰. Ainda assim, é possível colher na narrativa curta alguns detalhes que não se fizeram presentes na narrativa longa. Um deles se refere ao personagem do médico, que, segundo a interpretação da população local — “todos disseram que o fora a mandado do médico” (PENNA, 1923, s.p.) —, pode ter participado do planejamento do assassinato junto à Maria Vitória. Algumas especulações podem ser feitas: seriam os dois amantes? E, mais: poderia ser o médico do conto uma versão anterior do que viria a ser o narrador-personagem do primeiro romance de Penna? Tais hipóteses não são descabidas, tendo em vista a relação profunda e enigmática que o narrador de *Fronteira* compartilha com Maria Santa, bem como as frequentes alusões que são feitas sobre crimes pregressos na narrativa de 1935.

Os dois últimos parágrafos da história apresentam muitos traços em comum com o romance. Para efeitos de comparação entre o texto de 1923 e o que foi publicado em 1935, é válido transcrever ambos os trechos em sua totalidade:

A cadeia era muito grande e na calíça branca a umidade traçara sinais misteriosos, esverdeados. Avançava sobre uma ladeira fronteira à farmácia. Parecia o cancro apodrecido de uma caveira enterrada ali havia muitos anos, olhando para Maria Vitória com as suas janelas gradeadas, como olhos negros e raiados. E quando chovia, saía

10 O andamento mais célere do conto pode ser um sinal de que o autor ainda estivesse desenvolvendo suas técnicas narrativas. À época, Penna dedicava-se prioritariamente às atividades de pintor, ilustrador e redator, e é possível que a escrita de ficção não consistisse em uma prática regular.

da porta da cadeia uma baba escura e lenta, que vinha passar sob o alpendre, de onde Maria Vitória, chamada pelos gritos, pudera distinguir o preto, agarrado às grades, delirando com as dores do veneno.

Aqueles olhos vazios seguiram Maria Vitória pela casa, através das paredes, e aquela baba lenta, quando chovia, corria até a sua porta e isso por muitos anos, muitos anos... (PENNA, 1923, s.p.)

[O] edifício da cadeia, muito grande, espaçado lá no alto, todo cheio de sinais misteriosos, traçados em suas velhas paredes pelas crianças, pelo tempo e pela umidade.

Parecia o crânio apodrecido de uma caveira ali enterrada há muitos anos, acorada, à moda dos índios, no cimo do morro, e que as chuvas e enxurradas fossem descobrindo lentamente.

Eu já fizera Maria Santa observar essa semelhança, aumentada pelas duas janelas, enormes e gradeadas, que nos espreitavam de longe, hostilmente.

Quando chovia, as águas formavam logo um riacho, que corria pela sua base, formada de pedras irregulares, como grandes dentes maltratados, quase desprendendo-se do gigantesco maxilar...

— A caveira está babando, — dizia eu, a olhar através dos vidros embaciados pela chuva — e a sua baba vem até aqui, até a porta da casa.

Maria Santa olhava-me calada, e depois de leve hesitação em suas pupilas, eu vi de novo fecharem-se um a um os refolhos de sua alma.

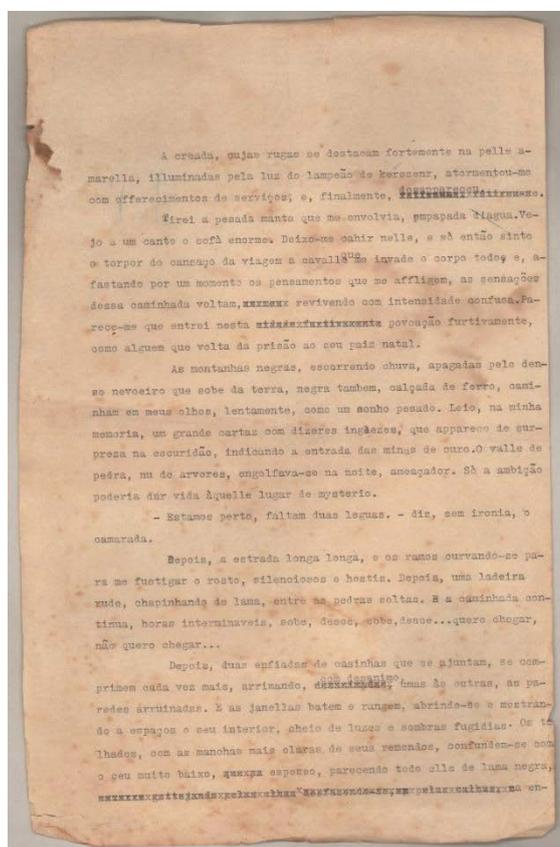
A minha alusão ao último crime fora demasiado direta... (PENNA, 1935, p. 35-36)

São inúmeras as semelhanças entre os dois excertos: a cadeia e sua localização na parte mais alta de uma ladeira, em frente à residência das personagens; a aparência de crânio apodrecido e suas janelas dando a impressão de serem olhos hostis; a água da chuva que lembrava uma baba a escorrer da boca da caveira até o casarão, como se a própria lembrança de seus crimes a perseguisse continuamente.

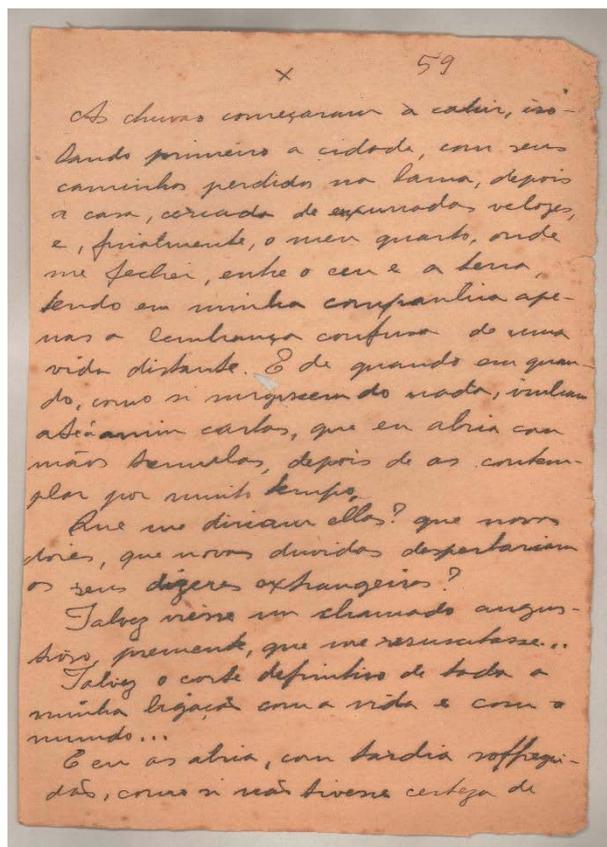
Não é possível afirmar que o conto “Maria Vitória” foi de fato uma primeira tentativa de ficcionalização da história que Cornélio Penna tinha em mente. Não obstante, o conto parece, sim, ter servido de base para a confecção do romance, a julgar pelos personagens com inclinações criminosas e as ambientações macabras — elementos esses que seriam peças importantes do complexo quebra-cabeça montado como texto final de *Fronteira*.

O MANUSCRITO E AS PRIMEIRAS NOTÍCIAS DE *FRONTEIRA*

Além do conto “Maria Vitória”, outro importante antecedente de *Fronteira* é seu manuscrito — um documento de oitenta e quatro páginas, contendo grande parte do material do romance, ora datilografado (figura 2), ora manuscrito (figura 3), repleto de anotações, rasuras e indicações para a organização dos capítulos. Embora não datado, a utilização de papéis com símbolos gráficos e rascunhos de registros diversos do Ministério da Justiça, onde Penna trabalhou de 1925 a 1937, demonstra que o início da elaboração do texto pode ser traçado até 1931¹¹.



11 As informações de Renard Perez no perfil biográfico e literário de Cornélio Penna para o *Correio da Manhã* (1955), já mencionado neste artigo, confirmam o intervalo de tempo especulado: “O livro foi escrito devagar, com pausas, tendo passado quase três anos para terminá-lo” (PEREZ, 1955, p. 8).



FIGURAS 2 E 3: Páginas do manuscrito de *Fronteira* (c. 1931-1933)

Fonte: Acervo Cornélio Penna, Fundação Casa de Rui Barbosa (RJ)

O conteúdo do manuscrito apresenta inúmeras variações em relação à edição publicada pela Ariel em 1935: a ordem de vários capítulos foi alterada, algumas cenas aparecem inacabadas. Por outro lado, assim como verificado em “Maria Vitória”, um número significativo de informações que aparecem no documento foi suprimido ou substituído na versão final, em um procedimento de composição que tornaria a trama de *Fronteira* muito mais misteriosa e ambígua. Vamos enumerar, a seguir, algumas das principais alterações observadas entre o manuscrito e a primeira edição publicada do romance:

(i) Uma das mais importantes modificações apresenta-se na décima segunda página do manuscrito e se refere à substituição do nome do farmacêutico Andrade – personagem que também aparece no miniconto, como vimos acima – pelo de Nico Horta.

Crime? A sua lembrança fora se apagando, como um ruído que se afasta, e muitas vezes eu me interroguei com surpresa, sem saber o que responder às minhas próprias dúvidas e perguntas. Já ninguém se lembraria, certamente, de nada nada, mas alguma coisa existia sempre em minha vida, e *a figura contraditória de Nico Andrade* vivia, latente, ao meu lado, ocultando-se em meandros de minha memória, cercado-me e confundindo-me, disfarçada em ideia de morte, ou em pressentimentos vagos e misteriosos. (PENNA, s.d., p. 12, grifos nossos)

Crime? A sua lembrança fora se apagando em mim, como um ruído que se afasta.

Muitas vezes me interroguei com surpresa, sem saber que responder às minhas próprias perguntas.

Já ninguém se lembraria, certamente, de nada...

Mas alguma coisa existia sempre em minha vida, e *a figura contraditória de Nico Horta* vivia, latente, ao meu lado, ocultando-se em meandros de minha memória, cercado-me e confundindo-me em ideia de morte, de suicídio, ou em pressentimentos vagos e misteriosos. (PENNA, 1935, p. 36, grifos nossos)

Uma explicação válida para a modificação feita é a de que Penna tenha desejado criar uma intrigante conexão entre *Fronteira* e seu romance posterior, *Dois romances de Nico Horta*, que, à época, já estava também em fase de elaboração (cf. CHEZ, 1934).

(ii) Outra mudança de nome relaciona-se à personagem Emiliana, que, em algumas folhas separadas do restante do conjunto de páginas numerado, aparece como “Dona Julia” por três vezes. As cenas foram todas mantidas na versão publicada — todo o capítulo XXXVII —, não havendo, portanto, margem para dúvidas acerca da identidade da personagem.

(iii) Há um trecho com detalhes interessantes sobre a história de vida de Maria Santa que não aparece na versão em livro. Ainda que curta, a passagem dá mais indícios da idade e do passado da personagem. Diferentemente do que se passa no romance — em que o confinamento de Maria é mencionado com frequência e não há sugestão de sua presença em outros ambientes que não o casarão da família —, a própria personagem fornece inúmeras informações sobre as propriedades da região, o que indica um passado menos recluso:

Foi por isso que, um dia, em que ela me contava com calor, *animando-se ao ponto de parecer corada e moça*, como eram as fazendas de mineração que se espalhavam pelo município, com suas casas muito acachapa[da]s, pintadas de branco e oca, acompanhando os altos e baixos do solo, em diversos e caprichosos pavimentos, sendo a sala de entrada mais alta do que o quarto dos arreios, e este mais alto do que os quartos de dormir, por sua vez mais baixos do que a sala de jantar, aberta em varanda, com sua mesa enorme, rodeada de bancos... (PENNA, s.d., p. 2, grifos nossos)

(iv) Em outra passagem da versão datilografada, aparecem mais indicações do medo que Maria Santa sentia em relação à personagem da viajante. Na parte que se refere ao capítulo XXXIV, a protagonista encontra-se no jardim com o narrador quando ambos sentem uma presença estranha, e o último sugere: “Vamos embora, se você está com medo...”, ao que tem como resposta da moça: “Mas você é que está com medo... — respondeu-me, e deu uma risada clara, mas logo imobilizou-se, rígida, à escuta, como se esperasse a resposta ao seu desafio” (PENNA, 1935, p. 79-80). No manuscrito, a réplica é bem diversa: “Eu só tenho medo ‘dela’..” (PENNA, s.d., p. 35), seguindo-se as mesmas “risada clara” e apreensão por parte de Maria. Tendo em vista que o capítulo imediatamente anterior termina com a chegada da viajante, é possível que o pronome da frase de Maria Santa refira-se à misteriosa personagem, cuja inserção no romance foi alvo de reprovação por críticos como Mário de Andrade (1958, p. 174). Retornaremos a este ponto na seção que se segue.

(v) São notáveis as diferenças, entre manuscrito e livro, em relação ao padre João. Embora o personagem apareça súbita e rapidamente no romance, ele participa de cenas importantes, especialmente porque há a sugestão de um possível envolvimento carnal com o narrador. Como muito se especula sobre o gênero do autor do diário fictício que conteria a narrativa de *Fronteira*¹², a patente tensão sexual que o narrador experimenta tanto com Maria Santa quanto com padre João garante a pre-

12 A esse respeito, temos a resposta que o autor apresenta à pergunta feita pelo jornalista Ledo Ivo (1945, p. 1), “[é] homem ou mulher a pessoa que escreveu o diário de *Fronteira*?: [...] ‘é segredo profissional’”.

sença de homoerotismo no enredo, aumentando assim a ambivalência relativa ao gênero e a orientação sexual do narrador.

Os excertos abaixo — respectivamente, do manuscrito e do romance — narram o primeiro contato entre o narrador e João, logo após a aparição do padre na missa. Em meio aos fiéis que visitam o jardim do casarão para travar conversa com Emiliana, o narrador encontra o missionário e estranho contato se dá entre os dois:

Eu trazia-o como uma presa, tal o intenso sentimento de solidão, de afastamento da vida, que me sufocara entre as minhas paredes e sentia o desejo irresistível de prender aquele *corpo* vulgar perto de mim, e ouvir a *sua confissão terrivelmente banal*, e sofrer o seu humilde sofrimento, integrando-me nele, para fugir ao diálogo que em mim se travara sem solução.

Ao entrarmos, fechei a porta, mantendo estreitamente apertado o braço de meu esquisito visitante, e voltei-me com um movimento brusco...

Algum tempo depois, disse-lhe, ainda tremendo, apoiando-me a um móvel:

— Peço-lhe perdão.

Mas ele, cabisbaixo, com os olhos subitamente inchados pelas lágrimas, nada quis dizer, retirando-se humildemente.

Nos dias seguintes, às mesmas [horas], eu [o] via chegar, sempre com um livro novo, sem revolta, sem prantos, sempre com um longo olhar, em que se lia toda a tristeza, toda a resignação, e, ao mesmo tempo, toda a alegria humana...

(E foi assim que se iniciou o episódio) (PENNA, s.d., p. 47, grifos nossos)

E eu trazia-o mesmo como uma presa, tal a intensa necessidade de ter ao meu lado um sentimento qualquer, uma vida que atentasse para mim, olhos ou mãos que me olhassem ou me deixassem neles tocar.

Eu caminhava precipitadamente, maquinalmente, e, quando parava, perdia-me em um torpor estranho, uma espécie de encantamento desesperado, todo de calma, de incerteza, de sofrimentos vagos vividos outrora, de prazeres passados que acreditava completamente esquecidos.

A sensação de isolamento que me apertara as fontes todo o tempo, e que me sufocara entre as paredes do quarto, tinha despertado

em mim o desejo irresistível de prender aquele *vulto* vulgar perto de mim, e ouvir a *sua confissão banal*, e sofrer o seu pobre sofrimento, integrando-me nele, para fugir ao diálogo que se travara, sem solução possível, em minha mente.

Algum tempo depois, disse-lhe, apoiando-me a um móvel:

— Peço-lhe perdão.

Mas ele, cabisbaixo, com os olhos subitamente inchados pelas lágrimas, nada quis dizer, retirando-se humildemente.

Nos dias seguintes, às mesmas horas, eu o via chegar, sempre com um longo olhar em que se lia toda a tristeza, toda a resignação, e, ao mesmo tempo, toda a alegria humana... (PENNA, 1935, p. 115, grifos nossos)

Na versão final do texto, atenua-se o erotismo cruel presente na ação do narrador por meio da alteração de determinadas palavras — o “corpo vulgar” torna-se “vulto vulgar”; a confissão já não é “*terrivelmente banal*” — e do deslocamento, ou mesmo da supressão, de algumas passagens. A título de exemplo, somem referências mais objetivas, como o processo empreendido pelo narrador de entrar em um cômodo particular, fechar sua porta, enquanto mantém “estritamente apertado o braço de [seu] esquisito visitante”, e se voltar para o homem “com um movimento brusco”; também desaparece o “ainda tremendo” no trecho em que ele/a apoia-se em um móvel, indicando a intensidade do ato — provavelmente de caráter sexual — que acabara de ocorrer. No manuscrito, tudo acontece de forma rápida, direta e agressiva, ao passo que, no texto publicado, o autor intercala elucubrações do narrador, como a passagem que começa com “Eu caminhava precipitadamente, maquinalmente, e, quando parava, perdia-me em um torpor estranho, uma espécie de encantamento desesperado...”

No manuscrito, as cenas nas quais está presente o padre João parecem ser compostas de maneira a realçar sua condição de missionário e, conseqüentemente, o caráter sacrílego de seu caso com o/a narrador/a. Sobre esse ponto, temos o capítulo XLIX, em que o narrador e João encontram-se nas montanhas da cidade, contemplando a paisagem monstruosa e discorrendo acerca da natureza de Deus e da ideia de pecado — cena que parece remeter ao episódio bíblico da tentação de Jesus pelo demônio no monte:

— Vamos embora daqui — murmurei, já depois de ter chegado à quebrada do alto das serras, e bem baixinho, como se temesse que minhas palavras, ressoando, se perdessem no espaço inquietante — eu não quero ver mais; sinto-me enlouquecer, lembrando-me que tenho de viver dentro de mim, como numa prisão que se fechasse aos poucos, em um isolamento de doença e de maldade!

— Pois olhe — replicou-me *o padre*, levantando o busto e fitando-me com irritação — eu me sinto bem aqui, e tinha vontade de me atirar ao encontro dessas montanhas em desordem, para que elas me recebessem... Ou então, mais humilde, viver entre elas como um eremita.

[...]

— *Et dixit ei: hec omnia tibi dabo, si cadens adoraveris me*¹³ — sentenciou, com maldade, o meu companheiro, sacudindo *as mangas da batina*. (PENNA, s.d., p. 50-51, grifos nossos)

— Vamos embora daqui — murmurei, já depois de ter chegado à quebrada do alto das serras, e bem baixinho, como se temesse que minhas palavras, ressoando, perturbassem aquele silêncio imenso e inquietante.

[...]

— Pois olhe — replicou-me *o meu companheiro*, levantando o busto e fitando-me com irritação — eu me sinto bem aqui e tinha vontade de me atirar ao encontro dessas montanhas, para que elas me recebessem...

[...]

— *Et dixit ei: hec omnia tibi dabo, si cadens adoraveris me* — sentenciou, maldosamente, o meu interlocutor, sacudindo *as suas largas mangas negras*. (PENNA, 1935, p. 123-24)

Novamente, Cornélio Penna optou pela substituição de termos que explicitariam a condição de sacerdote do personagem João — altera-se a expressão “replicou-me o padre” por “replicou-me o meu companheiro”, e “mangas da batina” torna-se “mangas negras”.

13 “E disse-lhe: Tudo isto te darei, se, prostrado, me adorares” (BÍBLIA, MATHEUS, 4:9).

EM DEFESA DE SUA POÉTICA (GÓTICA)

A transformação das personagens em figuras mais misteriosas e vacilantes por meio da exclusão de trechos importantes do conto e do manuscrito interessa-nos por manifestar o desenvolvimento dos princípios poéticos de Cornélio. É interessante acompanhar como o escritor foi amadurecendo e assumindo uma concepção avessa à escrita documental voltada à representação fidedigna da realidade. Na página 40 do manuscrito, por exemplo, na passagem em que há a abrupta chegada da viajante à sala de jantar, Penna escreve à margem da folha: “Esclarecer a figura da viajante”. Tal anotação vai ao encontro da crítica de Mário de Andrade (1958, p. 174), que, ao analisar *Dois romances de Nico Horta*, criticou determinados “truques de mistérios” que já tinham sido empregados no primeiro livro do escritor:

Em *Fronteira* aparecia uma Viajante, ser misterioso, inexplicável que aparece e desaparece, espécie de símbolo intangível que o romancista fez questão em não nos explicar quem era. O pior é que na realidade essa viajante não aumentava em nada ao drama intrínseco do livro. [...] Durante algum tempo a gente ainda se dispersa, interessado em interpretar essas assombrações, *possivelmente simbólicas*, mas força é concluir que elas não influem basicamente em nada, nada justificam, nada condicionam. A mim me parecem truques de mau gosto, cujo valor poético relativo só serve para dispersar a intensidade nuclear dos dois romances. O Sr. Cornélio Penna tem uma força notável na criação do sombrio, do tenebroso, do angustioso. [...] Não vejo razão para ele se utilizar assim de truques fáceis, que atingem mesmo, às vezes *o irritante dos romances de fantasmas, ruídos atrás das portas, cochichos indiscerníveis, medos inexplicáveis*, que nada podem acrescentar aí verdadeiro mistério. (ANDRADE, 1958, p. 174-75)

No entanto, à época dessa crítica de Mário de Andrade — publicada na coluna “Vida Literária”, do *Diário de Notícias*, em setembro de 1939 —, Cornélio Penna parece convencido da legitimidade dessas estratégias como elementos de composição literária. Em carta enviada ao crítico, o escritor defende o procedimento como um recurso válido para a criação do mistério em *Fronteira* e *Dois romances*, afirmando

que, se tivesse conduzido os enredos da forma que Andrade sugerira, teria procedido como em um estudo de caso.

Ora, eu não estudo nada, e esse é um lamentável defeito que tenho desde pequeno e que me priva da simpatia de vocês, homens excessivamente de hoje, de perfeita e elegante erudição.

Não tenho, pois, autoridade nem confiança em mim suficientes para mandar nos meus personagens, em nome da ciência, e de prescindir da colaboração dos leitores. [...] [E]u não teria escrúpulo algum em deixar aparecer uma “ela que não tem por onde se lhe pegue”, ou uma “viajante” inútil, ou mesmo ouvir cochichos e conversas inexplicáveis atrás das portas, porque são o que há de mais real e autêntico na vida, e por isso é que diferem das dos romances policiais, que aliás adoro, porque nunca se explicam, na realidade, mesmo quando depois se descobre que o assassino é a datilógrafa, e o leitor esperto percebe que por isso é que havia um estranho barulhinho de máquina no capítulo X ou XI. Se eu seguisse o seu conselho malicioso, e suprimisse todas as coisas incompreensíveis do livro, teria que suprimir o próprio livro, ou talvez a mim mesmo. (PENNA *apud* SÁ, 2013, p. 227)

Ao frisar que alguns elementos de *Fronteira*, apontados como “defeitos” por seus críticos, são, na verdade, estratégias de composição de sua própria poética, Penna reforça nossa posição de que todas as alterações, supressões e desenvolvimentos observados obedeceram ao desejo de escrever uma narrativa mais enigmática e repleta de sugestões de eventos sobrenaturais. Assim, analisados em conjunto, os textos do conto “Maria Vitória”, do manuscrito de *Fronteira* e do romance publicado em 1935 proporcionam uma proveitosa contemplação do desenvolvimento da poética corneliana, revelando um percurso iniciado em 1923, mas que se estendeu até a década de 1950, quando Penna revisou o romance para sua reedição, pela editora O Cruzeiro, em 1954. Nesse processo de amadurecimento de seu fazer literário, o que observamos é uma contínua aproximação com estratégias narrativas características do Gótico, e que ganharia contornos ainda mais marcantes em seu último romance publicado, *A menina morta* (1954).

BEIRA-MAR — 27/10/1931

«CHEZ» CORNELIO PENNA

Depois de longo afastamento, o desenhista extranho dá a “Beira-Mar” as primeiras notícias de seu romance, em outra modalidade de sua arte.

— Sou mais mãos... bem entendido — acrescentou, rindo.

— Mas, disseram nós, aproveite

pode bem imaginar que eu tenho raiva de falar nêlé?

— Minas que o ironista, o risador, “causeur” tomava a sua máscara. E não nos deixamos vencer. Tornamos a insistir.

— O “Fronteira” é apenas um pesadelo, um recado do outro lado, uma confissão da alma escondida de nosso sertão, feita inicialmente por mim, que o fiz porque ele me impressionou tão profundamente, que levei muitos an-

— Sou mais mãos... bem entendido — acrescentou, rindo.

— Mas, disseram nós, aproveite

pode bem imaginar que eu tenho raiva de falar nêlé?

— Minas que o ironista, o risador, “causeur” tomava a sua máscara. E não nos deixamos vencer. Tornamos a insistir.

— O “Fronteira” é apenas um pesadelo, um recado do outro lado, uma confissão da alma escondida de nosso sertão, feita inicialmente por mim, que o fiz porque ele me impressionou tão profundamente, que levei muitos an-

— Sou mais mãos... bem entendido — acrescentou, rindo.

— Mas, disseram nós, aproveite

pode bem imaginar que eu tenho raiva de falar nêlé?

— Minas que o ironista, o risador, “causeur” tomava a sua máscara. E não nos deixamos vencer. Tornamos a insistir.

— O “Fronteira” é apenas um pesadelo, um recado do outro lado, uma confissão da alma escondida de nosso sertão, feita inicialmente por mim, que o fiz porque ele me impressionou tão profundamente, que levei muitos an-

FIGURA 4: Primeira página da entrevista à *Revista Beira-Mar* (com ilustração feita pelo próprio autor)

Fonte: Hemeroteca Digital da Biblioteca Nacional. Acesso em 07 abr. 2022

Essas estratégias narrativas do Gótico literário — o enredo de mistério, a ambientação fantasmagórica, o retorno de um passado de crimes e transgressões, as ligações enigmáticas entre as personagens etc — não são, portanto, imperfeições de um escritor em início de carreira, mas uma opção artística. Em uma entrevista (figura 4)¹⁴, instado a comentar sobre os “sonhos maus” que recentemente passara para a ficção, o escritor explicou:

O que eu me recordo de Minas e do seio terrivelmente misterioso e real de suas montanhas é do segredo que elas guardam, segredo gigantesco... Enquanto, em volta, as pequenas coisas se agitam e se entredevoram... aqueles vales secretos, aquelas gargantas silenciosas resolvem lentamente um problema de solução incompreensível para nós. [...] O *Fronteira* é apenas um pesadelo, um recado do outro lado, uma confissão da alma escondida de nosso sertão, feita

14 Penna disponibilizou, para a matéria, uma ilustração sua de uma personagem que aparenta ser Maria Santa.

inabilmente por mim, que o fiz porque ela me impregnou tão fundamentalmente, tão cruelmente, que levei muitos anos com tudo que nele se passa indelevelmente marcado em minha cabeça. Sei que não vai agradar, se eu tiver mesmo coragem de publicá-lo, porque o nosso povo tem uma capacidade de esquecimento enorme, e isso todos sabem, vive despreocupadamente ao lado da dor irreparável e da tragédia grotesca para a qual não procura remédio. E assim, todos os que o lerem dirão, com impaciência, isso não é real, ou é um livro propositadamente mórbido... (CHEZ, 1934, p. 14)

A maquinaria gótica serviu a Cornélio justamente como um modo de expressão artística deste que é um dos temas centrais de seus romances: a fantasmagoria do passado. Em suas narrativas, o leitor experimenta a atmosfera lúgubre de um presente eivado pelas consequências nefastas de um pretérito de horrores, o que alinha a obra corneliana tanto à longa tradição das poéticas negativas da literatura quanto à moderna tradição do Gótico literário.

REFERÊNCIAS

- ADONIAS FILHO. Os romances de Cornélio Penna. In *Rio de Janeiro: Suplemento literário de A Manhã*, n. 1.182, 17/06/1945, p. 1-2.
- ANDRADE, Mário de. Nota preliminar. In: PENNA, Cornélio. *Romances Completos*. Rio de Janeiro: José Aguilar, 1958. p. 171-175.
- BARROS, Fernando Monteiro de. Lúcio Cardoso e Cornélio Penna: parcerias textuais do Gótico brasileiro. In: RODRIGUES, Leandro Garcia. (Org.). *Lúcio Cardoso: 50 anos depois*. Belo Horizonte: Relicário, 2020.
- CHEZ. In *Beira-Mar*, Rio de Janeiro, n. 434, 27/10/1934, p. 14.
- CONDÉ, João; PENNA, Cornélio. Biografia do livro: Cornélio Penna conta-nos por que escreveu seu romance *Frenteira*. In *O Cruzeiro*, n. 48, 12/09/1953, p. 21.
- FRANÇA, Júlio. “Gótico no Brasil”, “Gótico Brasileiro”: o caso de *Frenteira*, de Cornélio Penna. *Anais eletrônicos do XVI Encontro ABRALIC*, 2018. p. 1097-1103.
- GUSTAVO, Paulo. Bibliografia: Cornélio Penna – *Frenteira* – Ariel editora – Rio – 1936. *Gazeta de Notícias*, Rio de Janeiro, n. 65, 19/03/1936, p. 5.
- IVO, Ledo. Presença de Cornélio Penna. In *Suplemento literário de A Manhã*, n. 1.146, 06/05/1945. p. 1.
- PENNA, Cornélio. Versão datilografada de *Frenteira*. Rio de Janeiro: Fundação Casa de Rui Barbosa, acervo Cornélio Penna CPn Pi 11. Data não especificada.
- PENNA, Cornélio. *Frenteira*. Rio de Janeiro: Ariel, 1935.
- PENNA, Cornélio. Maria Victória. *Revista América*, Rio de Janeiro, n. 4, 1923, s.p.
- PENNA, Cornélio. Confissões: Repouso. *Suplemento literário de A Manhã*, Rio de Janeiro, n. 118, 13/03/1949, p. 8-9.
- PENNA, Cornélio. *Alma Branca e outros escritos*. São Paulo: Faria e Silva Editora, 2020.
- PEREZ, Renard. Cornélio Penna. *Correio da Manhã*, Rio de Janeiro, n. 19.190, 15/10/1955, p. 8.
- PLACER, Xavier. Um Marco no Romance Brasileiro. In *Suplemento literário do Diário de Notícias*, Rio de Janeiro, 13.158, 10 e 11/10/1965, p. 4.

SÁ, Marina Damasceno de. *Edição de texto fiel e anotado d'O empalhador de passarinho de Mário de Andrade*. Dissertação (Mestrado em Letras) – Universidade de São Paulo, 2013.

SANTOS, Josalba Fabiana. O castelo (quase) vazio: algo de Gótico em Fronteira, de Cornélio Penna. In *Revista Ilha do Desterro*, n. 62, p. 319-340, 2012.

SILVEIRA, Tasso da. Homens e livros: *Fronteira*. In *A Nação*, Rio de Janeiro, n. 901, 15/12/1935, p. 2.

VILLAÇA, Antônio Carlos. Permanência de Cornélio Penna. In *Jornal do Brasil*, Rio de Janeiro, Caderno B, n. 333, 24/03/1973. p. 2.

EMMA E SUSANA: O HORROR DA MORTE EM *MADAME BOVARY* E *PEDRO PÁRAMO*

EMMA AND SUSANA: THE HORROR OF DEATH IN
MADAME BOVARY AND *PEDRO PÁRAMO*

*Fernanda Braite*¹

*Luna Bolina*²

1 Mestra em Literatura e Crítica Literária pela PUC - SP; bacharela em Comunicação Social pela ECA-USP e graduanda em Letras Português-Inglês pela FFLCH - USP, fernandabraite@gmail.com ou fernanda.braite@usp.br

2 Graduanda em Letras Português-Francês pela Universidade de São Paulo, luna.bolina@usp.br

RESUMO: O presente artigo busca analisar o horror na morte de duas personagens femininas: Emma Bovary na obra *Madame Bovary* (1856), de Gustave Flaubert, e Susana San Juan em *Pedro Páramo* (1955), de Juan Rulfo. Discutimos os pontos de convergência e divergência dos romances por meio da comparação de trechos-chaves, sublinhando tópicos como o devaneio, a loucura, a morbidez e a sensualidade. Por fim, traçamos paralelos entre o modo como essas personagens encontram a morte e a maneira como agiram em vida.

PALAVRAS-CHAVE: Literatura de Horror, Morte, Devaneio, Personagens Femininas

ABSTRACT: The present article seeks to analyze the horror in the death of two female characters: Emma Bovary from *Madame Bovary* (1856), by Gustave Flaubert, and Susana San Juan from *Pedro Páramo* (1955), by Juan Rulfo. We discussed the points of convergence and divergence between the two novels through the comparison of key excerpts, highlighting topics like daydreaming, madness, morbidity and sensuality. Finally, we trace parallels between the way these characters find death and the way they acted in their lives.

KEYWORDS: Horror Literature, Death, Daydreaming, Female Characters

CONSIDERAÇÕES INICIAIS

Em seu texto *O narrador. Considerações sobre a obra de Nikolai Leskov*, Walter Benjamin traça um breve panorama da tradição narrativa no Ocidente e observa como a ascensão da burguesia, com suas “instituições higiênicas e sociais” (BENJAMIN, 1987, p. 207), contribui para a expulsão da morte do universo dos vivos, culminando, segundo o autor, no declínio da arte de narrar histórias. Benjamin argumenta que “a morte é a sanção de tudo o que o narrador pode contar” (BENJAMIN, 1987, p. 208) e que, ao privar o homem do “espetáculo da morte” (BENJAMIN, 1987, p. 207), a sociedade burguesa impede que ele atinja um momento de lucidez e sabedoria – *anagnórisis* – que o permitiria rever a sua existência sob uma nova lente através da qual ela se reconstruiria como “forma transmissível” (BENJAMIN, 1987, p. 207). O mórbido parece nascer nesse instante em que a morte, ao passar da esfera pública para a privada, deixa de ser vista como *normal* e torna-se assunto tabu, algo repulsivo, do qual não se fala.

Em meio a essa mudez, a ascensão do romance consolida uma nova forma de lidar com a morte. Sem a mediação do narrador oral, a leitura é um ato intrinsecamente solitário no qual o leitor se relaciona diretamente com a palavra a fim de capturá-la, “transformá-la em coisa sua” (BENJAMIN, 1987, p. 213). A “memorização” (BENJAMIN, 1987, p. 213) transformada em prosa busca delinear um sentido de vida circunscrito no tempo; esse sentido só se sustenta a partir dos limites de sua temporalidade: uma história tem começo, meio e fim. Para Benjamin, o que o leitor busca no romance é “ler ‘o sentido da vida’” (BENJAMIN, 1987, p. 214) que só é revelado pela morte dos personagens:

[...] o romance não é significativo por descrever pedagogicamente um destino alheio, mas porque esse destino alheio, graça à chama que o consome, pode dar-nos o calor que não podemos encontrar em nosso próprio destino. O que seduz o leitor no romance é a esperança de aquecer sua vida gelada com a morte descrita no livro (BENJAMIN, 1987, p. 214).

Visto que não podemos conhecer a nossa morte ainda em vida, o próprio sentido nos escapa. Em contrapartida, o romance cria um ambiente artificial no qual

podemos nos relacionar com a morte de maneira relativamente segura. Entretanto, isso não quer dizer que a morte figure nos romances como algo de fácil digestão. Pelo contrário, temos muitos exemplos de romances que exploram as vicissitudes da morte em seus detalhes mais grotescos, a fim de causar aflição e medo no leitor – como vemos na literatura de horror e no subgênero *gore*.

Os romances que analisamos neste artigo são, a princípio, bastante distintos: *Madame Bovary* – de Gustave Flaubert, publicado na França entre 1856 e 1857 – e *Pedro Páramo*, de Juan Rulfo, publicado no México em 1955. Com um oceano e quase um século separando as duas obras, essa distância se faz mais evidente na linguagem que cada uma emprega. Enquanto o romance de Flaubert é exemplar do realismo do século XIX – uma trama linear munida de longas e detalhadas descrições que visam a capturar a realidade dos costumes e relações humanas – o romance de Rulfo é marcado pelo realismo mágico latino-americano do século XX e, também inspirado pelo modernismo, apresenta os acontecimentos de maneira fragmentada e não-linear, constituindo uma colagem de ecos e vislumbres. Os episódios destacados por nós são as mortes de duas personagens: Susana San Juan e Emma Bovary. Discutimos os pontos de convergência e divergência dos romances por meio da comparação de trechos-chave, sublinhando tópicos como o devaneio, a loucura, a morbidez e a sensualidade.

ENTRE O DEVANEIO E A LOUCURA

A psicanalista Ignês Sodré, em seu ensaio *Death By Daydreaming: Madame Bovary*, afirma que a obra-prima de Flaubert é, na verdade, sobre o mau uso da imaginação. Emma seria uma personagem que se vale de “devaneios compulsivos como uma droga (letal) para ‘curar’ estados mentais vazios e depressivos” (SODRÉ, 1999, p.49, tradução nossa). Sodré constrói toda a sua argumentação em cima da tese de que a tragédia final de Emma já estava prevista no conteúdo de suas próprias fantasias. Os sonhos da protagonista são calcados por um imaginário romanesco impraticável fadado à desilusão. Ao invés de construtiva, a imaginação de Emma é destrutiva, pois

busca obliterar a realidade e substituí-la por um “mundo bidimensional” (SODRÉ, 1999, p.49, tradução nossa), “um palco em que atores performam a mesma peça repetidamente” (SODRÉ, 1999, p.49, tradução nossa). A autora pontua que o consumismo desenfreado de *Madame Bovary* é uma maneira de preencher esse mundo de faz-de-conta, traçando um paralelo entre sua obsessão por acessórios e os adereços de palco necessários para a encenação de uma peça.

Tal aspecto ornamental é central em *Madame Bovary*: Flaubert constrói seu romance de modo a seduzir o leitor a ocupar o lugar de Emma. É uma sedução que ocorre gradualmente na narrativa a partir da construção de imagens elaboradas, muitas vezes de caráter sinestésico. Podemos notar, por exemplo, que a constância na aparição da cor azul em diversas descrições ao longo do romance parece servir como fio condutor que une as cenas românticas – vivenciadas pela personagem no princípio de suas fantasias – às cenas mórbidas das quais será protagonista ao fim (NABOKOV, 1980 *apud* SODRÉ, 1999, p. 52). Em sua primeira escapada com Rodolphe, Emma veste um véu azul (FLAUBERT, 2010, p. 201) e, em pleno êxtase amoroso, imagina-se em uma “imensidão azulada” (FLAUBERT, 2010, p. 206). Mais tarde, quando busca o arsênico na prateleira de Homais, o narrador faz questão de notar a cor do recipiente de veneno: um “bocal azul” (FLAUBERT, 2010, p.389) que ela beija para alcançar a morte. Finalmente, quando está moribunda, o rosto da protagonista é descrito como “azulado” (FLAUBERT, 2010, p. 391). Essa coincidência entre o romanesco e o mórbido não é à toa: é a razão da derrocada de *Madame Bovary*. A ânsia de seus desejos insatisfeitos gera uma frustração, uma incompletude que alimenta um *tânatos*³ em Emma – a pulsão de morte vai crescendo dentro da personagem, ao longo da trama.

Se no romance flaubertiano a morbidez é gradualmente introduzida na narrativa, culminando na morte climática de Emma, em *Pedro Páramo*, a própria matéria da linguagem emana das vozes que assombram a cidade-fantasma de Comala, resultando em uma prosa de ecos e estilhaços. De fato, a grande reviravolta na construção

3 O mito de Eros e Thánatos está relacionado a duas forças ou dois desejos conflitantes que movem as pessoas: Eros - a pulsão de vida, libido, sobrevivência, propagação, apetite, sede e sexo; Thánatos - a pulsão de morte, a negação e auto-destruição.

do romance de Rulfo é esta “completa internalização do ponto de vista no interior da narrativa” (ARRIGUCCI JR., 2010, p. 169), que dá ao leitor a impressão da ausência de um narrador que faça a mediação dos acontecimentos. Ao contrário de *Madame Bovary*, em que temos acesso a descrições detalhadas, e, constantemente, aos próprios pensamentos da protagonista, em *Pedro Páramo* o leitor se vê refém da arbitrariedade dos saltos entre diferentes fluxos de consciência. Tal movimento contínuo tende a provocar uma experiência de leitura desnorteadora na qual não podemos nos agarrar a uma única linearidade ou certeza.

Isso se torna evidente quando tentamos compreender o encadeamento dos fatos que levam à morte de Susana San Juan. Quase tudo que sabemos sobre ela é dito por outros personagens, em especial pelos devaneios de Pedro Páramo. A personagem ecoa sua voz apenas em três momentos: para falar do funeral da mãe (RULFO, 2019, p. 87-90), de seus banhos de mar (RULFO, 2019, p. 108) e de um episódio que marcou a sua infância (RULFO, 2019, p. 102-103). Desse modo, descobrimos que ela teve contato com a morte desde muito cedo: ao ser colocada em um buraco de mina – amarrada por uma corda pelo pai para buscar pedras preciosas – a menina encontra um esqueleto e já interage com o horror que isso imprime nela. Posteriormente, o falecimento da mãe e sua descrição mórbida fortalecem esse contato, que culmina na morte do marido Florêncio, a partir da qual Susana se afunda em sua loucura e no tãtatos. Quando Pedro Páramo a reencontra, ela já está com sua pulsação de vida apagada, querendo dormir a maior parte do tempo e não se integrando à realidade. Enquanto Emma literalmente se envenena ao ingerir arsênico, Susana desiste de viver. Portanto, ambas as mortes são, a partir desse viés, provocadas pelas próprias personagens.

A CENA DA MORTE

Tanto Emma quanto Susana estão na cama, em seus quartos, e recebem a visita do padre para a extrema-unção: Padre Bournisien em *Madame Bovary* e padre Rentería em *Pedro Páramo*. Além dos religiosos, há a presença de outras pessoas no

quarto: o cônjuge (Charles e Pedro, respectivamente), o médico (Dr. Canivet e Dr. Valencia), alguns homens (em *Madame Bovary*, sabemos que são Homais e dois filhos, em *Pedro Páramo* apenas dizem “outros senhores”) e algumas mulheres (Felicité em *Madame Bovary*; Justina e “um punhado de mulheres”, em *Pedro Páramo*). Em seguida, cada obra mostra, com a riqueza de suas narrativas, a extrema-unção das moribundas. Os padres murmuram palavras: em *Madame Bovary*, o discurso não é transcrito, mas é citado (“ele recitou o Misereatur e o Indulgentiam” (FLAUBERT, 2010, p. 400) , enquanto em *Pedro Páramo* o discurso do padre assume um caráter extremamente mórbido, com frases como “Tenho a boca cheia de terra” (RULFO, 2019, p. 126) e “mastigo torrões coalhados de vermes” (RULFO, 2019, p. 126) – voltaremos a esses trechos quando falarmos sobre o horror e o mórbido em ambas as mortes.

É curioso notar que tanto Emma quanto Susana já parecem mortas mesmo antes de suas mortes. Susana por suas atitudes apáticas e observações de Justina:

- Como é que a senhora (Susana) está?
- Mal - ela respondeu agachando a cabeça.
- Ela se queixa?
- Não, senhor, não se queixa de nada; mas dizem que os mortos não se queixam mais. A senhora está perdida para todos. (RULFO, 2019, p. 122- 123).

Já Emma, pela descrição do momento em que entra na casa do farmacêutico à procura do veneno. Justin “a olhava, assombrado pela palidez de seu rosto que sobressaía no fundo negro da noite. Ela pareceu-lhe extraordinariamente bela, e majestosa como um fantasma; sem compreender o que ela queria, ele pressentia algo terrível.” (FLAUBERT, 2010, p. 388).

A palidez, a noite negra e a comparação com a figura do fantasma - ser incorpóreo que personifica a passagem de uma existência carnal para a etérea - prenunciam a jornada até a morte que, na verdade, demora a se concretizar. Indo contra os estereótipos romanescos que narram mortes por envenenamento – algumas delas, em romances policiais, acontecem no segundo seguinte ao contato dos lábios com o líquido letal – em *Madame Bovary* Emma demora cerca de 14 páginas para morrer, desde o momento em que ingere arsênico. Quando já está passando muito mal

(descreveremos melhor o processo da morte posteriormente, ao falarmos do horror e do mórbido), Emma percebe que suas concepções românticas de morte bela e elegante por envenenamento (algo que claramente podemos remeter a obras clássicas como *Romeu e Julieta*), que inicialmente a fazem achar que “Ah, a morte é bem pouca coisa” (FLAUBERT, 2010, p.390) são infundadas, e exclama, então, a realidade: “Ah! (A morte) É atroz, meu Deus!” (FLAUBERT, 2010, p. 391). Essa mudança rápida de conclusão parece ser uma miniatura de toda a decepção com a qual a personagem se depara ao longo de sua jornada, ao notar que seus desejos de amor idealizado não correspondiam aos relacionamentos que teve na vida real.

Outro aspecto a ser destacado é a semelhança nas atitudes, descritas pouco tempo antes de morrerem. Tanto Emma quanto Susana têm convulsões e reações bem parecidas no momento final: “[Pedro Páramo] Viu seus olhos apertados como quando se sente uma dor; a boca umedecida, entreaberta, e os lençóis sendo percorridos por mãos inconscientes” (RULFO, 2019, p. 123) / “Emma, com o queixo sobre o peito, tinha as pálpebras desmesuradamente abertas e suas pobres mãos arrastavam-se sobre os lençóis, com aquele gesto horrível e doce dos agonizantes que parecem já querer-se cobrir com o sudário” (FLAUBERT, 2010, p. 399). Um detalhe tão delicado como a descrição dos movimentos das mãos das moribundas pelos lençóis nos salta aos olhos pela notável paridade.

EROS X TÂNATOS

Há um caráter dúbio que atravessa as mortes de ambas as personagens, algo que contrasta totalmente com o fato em si: qualquer coisa de sensual e vivo – eros (pulsão de vida, que dá origem à palavra “erotismo”) – que paradoxalmente coexiste com seu oposto, a morte e a morbidez – tânatos (pulsão de morte, que traz a aniquilação das personagens). Podemos perceber isso no momento em que Emma beija o crucifixo com uma volúpia nada religiosa: “[...] ela estendeu o pescoço como quem tem sede e, colando os lábios ao corpo do Homem-Deus, depositou nele, com toda a sua força expirante, o maior beijo de amor que jamais dera” (FLAUBERT, 2010, p.

400). Posteriormente, quando Emma começa a ter reações físicas que antecedem sua morte, a descrição de sua convulsão caminha igualmente para o horror de um corpo moribundo que revira os olhos e se debate, mas também para uma contraditória referência ao que podemos imaginar como uma espécie de orgasmo:

Seu peito começou logo a arquear rapidamente. A língua saiu-lhe inteiramente da boca; os olhos, ao revirarem, tornavam-se brancos como os globos de uma lâmpada ao se apagarem, a ponto de fazer com que a julgassem morta, sem a assustadora aceleração das costelas, sacudidas por uma respiração violenta, como se a alma desse saltos para soltar-se (FLAUBERT, 2010, p. 401).

Ao mesmo tempo, vemos também uma clara alusão ao sexual no momento em que o padre pede à Susana que repita as palavras da extrema-unção, “[...] com sua boca assim quase grudada na orelha dela” (RULFO, 2019, p. 126). Contudo, ao invés de repetir “tenho a boca cheia de terra”, ela balbucia algo diferente, provavelmente remetendo ao marido falecido: “Tenho a boca cheia de ti, da sua boca. Seus lábios apertados, duros como se mordessem oprimindo meus lábios...” (RULFO, 2019, p. 126). Esses trechos que trazem a sensualidade em meio a descrições tão horríveis de morte e agonia constroem, portanto, uma movimentação ambígua: ao mesmo tempo em que “descem” para o horror da morte, da putrefação e do fim, “sobem” para algo de sensual, de vivo e de êxtase. Tal pluralidade de sentidos, tal coexistência de opostos, aparece de forma bem clara em uma das frases do padre Rentería, na extrema-unção de Susana:

Ainda falta uma coisa. A visão de Deus. A luz suave de seu céu infinito. O gozo dos querubins e o canto dos serafins. A alegria dos olhos de Deus, a última e fugaz visão dos condenados à pena eterna. E não apenas isso, mas tudo conjugado com uma dor terrena. O tutano dos nossos ossos convertido em lume e as veias do nosso sangue em fios de fogo, fazendo-nos contorcer de uma dor incrível; que não minguia nunca; atizado sempre pela ira do Senhor. (RULFO, 2019, p.127).

Nesse trecho, torna-se evidente a coexistência dos dois opostos e, mais que isso, a forma como um parece apontar para o outro: a dor como algo horrível, mas ao

mesmo tempo prazeroso. As palavras “gozo” e “contorcer” não estão aqui por acaso, assim como os movimentos de convulsão de Emma no trecho anterior.

Em sua obra *Estrutura da histeria em Madame Bovary*, Sérgio Scotti destaca brevemente esse elemento sensual na morte da personagem. Para ele, Emma se depara com o vazio da falta: de dinheiro, de amor, de respeito. A morte seria uma tentativa de preencher essa falta, a possibilidade de um fim à busca incessante de algo que nunca poderia ser encontrado, visto que era a idealização de sensações irreais. Por fim, destaca o que tocamos anteriormente ao afirmar que Emma Bovary, “no suplício de sua dor, goza” (SCOTTI, 2003, p. 31).

O HORROR E O MÓRBIDO

As mortes em ambos os romances trazem um caráter horripilante e mórbido: todos os elementos que causam horror, em *Madame Bovary* e *Pedro Páramo*, são associados ao medo basal da morte.

Bauman, em seu livro *Medo Líquido*, diz que há um medo substancial: aquele vinculado à morte, que “[...] é aterradora por essa qualidade específica – a de tornar todas as outras qualidades não mais negociáveis” (BAUMAN, 2008, p. 44). A ideia da não-existência apavora e inspira o que Bauman diz ser um medo genuíno: o medo da morte seria a base primária de todos os medos. Ele é instintivo, tanto no ser humano quanto nos outros animais, mas somente nós temos consciência de seu caráter implacável, além do fardo de sobreviver a esse conhecimento: “Fragmentada em incontáveis preocupações com incontáveis ameaças, o medo da morte satura a totalidade da vida.” (BAUMAN, 2008, p. 59).

Todos os elementos de descrição de corpos, cadáveres ou mortes presentes nos dois romances despertam exatamente essa sensação, causando um efeito de pungente intensidade nas obras. A ideia da aniquilação, da putrefação e do desmoronamento do corpo é notável tanto em *Madame Bovary* quanto em *Pedro Páramo*.

No romance de Rulfo, a morte se faz presente a cada esquina: todos os personagens têm um caráter fantasmagórico e a narrativa fragmentária e polifônica

aponta para uma dissolução do real como algo palpável. Os cadáveres são descritos detalhadamente, de maneira a evidenciar seu caráter aterrador. Juan Preciado morre, literalmente, de susto. A imagem do despedaçar-se, do desmoronamento, do desfazer-se, aparece na descrição de personagens em cenas-chave. Essa fragmentação remete à aniquilação presente na morte: a putrefação, a decomposição, o corpo que se desfaz e rui.

Há um trecho em *Pedro Páramo* em que esse processo de apodrecimento é muito nítido, trazendo todo o horror visual:

- Tenho saliva espumosa; mastigo torrões coalhados de vermes que se aninham na minha garganta e raspam o meu céu da boca... Minha boca se afunda, contorcendo-se em trejeitos, perfurada pelos dentes que a perfuram e devoram. O nariz amolece. A gelatina dos olhos se derrete. (RULFO, 2019, p. 127)

A semelhança entre esse trecho e a descrição crua do que acontece com o corpo de Emma após sua morte é clara. A situação de seu cadáver remete ao horror mais visceral. Desde Homais trazendo ervas aromáticas para conter o cheiro da decomposição até a descrição minuciosa do cadáver e da putrefação, tudo traz elementos do mais puro horror:

Emma tinha a cabeça inclinada sobre o ombro direito. O canto da boca, que se mantinha aberto, formava uma espécie de buraco negro na parte inferior do rosto, os dois polegares permaneciam dobrados na palma das mãos; uma espécie de pó branco espalhava-se sobre seus cílios e seus olhos começavam a desaparecer numa palidez viscosa que se assemelhava a uma tela fina, como se algumas aranhas tivessem tecido sobre eles. [...] Depois, debruçaram-se para pôr-lhe a grinalda. Foi preciso levantar-lhe um pouco a cabeça e, então, uma golfada de líquido negro saiu, como um vômito, de sua boca (FLAUBERT, 2010, p. 407-409).

Ao mesmo tempo em que a morte aparece como algo horrível, temos também, em ambas as situações, a vida cotidiana que corre em volta do horror do falecimento, mostrando o egoísmo e desrespeito dos demais. Enquanto Emma morria

envenenada, Homais prepara um banquete para o Dr. Larivière; jantam, conversam, e várias pessoas da vila aproveitam a presença do médico para se consultarem por problemas banais como reumatismo e azia. Mais tarde, ao lado do cadáver, Homais discute e argumenta sobre religião e filosofia com o padre, ambos totalmente alheios ao corpo morto na cama.

Em *Pedro Páramo*, a cidade começa uma grande festa a partir do badalar dos sinos que anunciavam a morte de Susana. “Enterraram Susana San Juan e pouca gente em Comala percebeu. Lá havia festa.” (RULFO, 2019, p. 129). Vemos aí, aliás, uma semelhança que acaba aproximando, na dor, dois personagens tão diversos e opostos como Pedro Páramo e Charles Bovary.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

É interessante pontuarmos que tanto Emma quanto Susana encontram o fim de uma forma que reafirma seus respectivos mecanismos psicológicos.

Como vimos, mesmo com relação ao suicídio e à morte, Emma tem uma visão romântica e idealizada: “-Vou dormir e tudo estará acabado!” (FLAUBERT, 2010, p. 390) E, até sobre isso, ela se engana: esperava a paz, o sono eterno, “a satisfação completa que só é possível no não-desejar” (SCOTTI, 2003, p.31), ou seja, no estado em que nada mais pode ser sentido. Mas, ao invés disso, acontece justamente o contrário: Emma tem uma morte terrível, longa, sofrida e cheia de pormenores que ela não levou em conta em sua ideia romanesca de suicídio - como vômitos, suor, convulsões, sangue, manchas pelo corpo e dores insuportáveis dos tecidos gástricos sendo necrosados pelo arsênico, além de outros inúmeros detalhes horrendos dos quais Flaubert se utilizou para descrever com minúcias como seria um envenenamento com essa substância. Dessa forma, na morte, Emma parece repetir os mesmos equívocos que preencheram sua vida, a idealização romântica que se mostra totalmente diferente da realidade.

Já Susana tem uma atitude indiferente e passiva durante todo o livro, pois parece não se importar com a vida, e da mesma forma, não se importa com a morte. Ela é conduzida durante todo o romance, sem sabermos de fato sua vontade e sem

fazer ouvir sua voz: é tirada da cidade pelo pai, depois se casa, volta ao pai quando fica viúva, muda de cidade quando o pai resolve se mudar (quando Pedro Páramo fica um tempo sem saber seu paradeiro), volta à Comala quando o pai decide voltar, se casa com Pedro quando ele decide se casar com ela. Ao mesmo tempo, a personagem é dona de uma personalidade um tanto quanto irreverente, ao chamar o pai pelo nome e ironizar a própria subserviência.

- Não duvido.
- Foi você quem disse: não duvido?
- Eu disse.
- Então você está disposta a se deitar com ele?
- Sim, Bartolomé.
- Você não sabe que ele é casado e que teve uma infinidade de mulheres?
- Sim, Bartolomé.
- Não me chame de Bartolomé. Sou seu pai! (RULFO, 2019, p. 96)

E, em outro trecho próximo:

- [...] Por que me renega a mim, como seu pai? Você está louca?
- Você não sabia?
- Você está louca?
- Claro que sim, Bartolomé. Você não sabia? (RULFO, 2019, p. 97)

No momento de sua morte, o mesmo tom é usado com o padre:

- Eu já vou morrer?
- Vai, filha.
- Então por que não me deixa em paz? (RULFO, 2019, p. 126)

Susana não parece se preocupar com a própria morte. Está afundada em seus pensamentos sobre Florêncio e o amor que tinham, assim como Emma se afunda em suas visões sobre o amor perfeito, que não se concretizou nem com o marido, nem com os amantes. Apesar disso, a morte de Susana parece ser mais tranquila que a de Emma: Susana tem sono e repete que quer ser deixada em paz. Uma espécie de espasmo, porém, traz a agonia derradeira: a cabeça dela se afunda em sua barriga, em

uma imagem bizarra e dantesca. Entretanto, ao final, não ficamos sabendo de sua morte pelo narrador que descrevia, e sim por Dorotea, que no parágrafo seguinte diz “-Eu... eu vi dona Susanita morrer” (RULFO, 2019, p.128). Até o último ato de sua vida, portanto, é dito por outra pessoa. Susana é levada pela morte, assim como foi levada pelo pai, pelo marido e por Pedro Páramo em vida.

O escapismo é o ponto de contato entre Emma e Susana. Para ambas, a realidade se mostra insatisfatória e a recorrência ao devaneio é constante. Emma, apesar de ser agente de sua história, está tão circunscrita a sua condição de mulher como Susana, que adota uma postura passiva perante a vida. Quando o devaneio já não é suficiente, ambas sucumbem à morte: Emma, se estrebuchando em dor; Susana, irreverente em sua resignação, tão lúcida em sua loucura quanto jamais fora.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ARRIGUCCI JR., David. Nota sobre Rulfo. In: *O guardador de segredos: ensaios*. São Paulo: Companhia das Letras, 2010. p. 168-182.
- BAUMAN, Zygmunt. *Medo líquido*. Trad. Carlos Alberto Medeiros. Rio de Janeiro: Zahar, 2008.
- BENJAMIN, Walter. “O Narrador: Considerações sobre a obra de Nikolai Leskov.” In: *Magia e técnica, arte e política*. Trad. Sergio Paulo Rouanet. São Paulo: Brasiliense, 1987. p. 197-221.
- DELUMEAU, Jean. *História do medo no Ocidente 1300 – 1800*. Trad. Maria Lúcia Machado. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.
- FLAUBERT, Gustave. *Madame Bovary*. Trad. Fúlvia Maria Luiza Moretto. São Paulo: Abril, 2010.
- RULFO, Juan. *Pedro Páramo*. Trad. Eric Nepomuceno. Rio de Janeiro: BestBolso, 2019.
- SCOTTI, Sérgio. *Estrutura da histeria em Madame Bovary*. São Paulo: Edusp, 2003.
- SODRÉ, Ignês. Death by Daydreaming: Madame Bovary. In: BELL, David (org.). *Psychoanalysis and Culture: a Kleinian Perspective*. London: Karnac, 1999. p. 48-63.

UM PARAÍSO PERDIDO AO SUL: TRAÇOS DE AMBIENTAÇÃO GÓTICA E INTERDITO FAMILIAR EM *GEORGINA* (1873), DE APELLES PORTO ALEGRE

A PARADISE LOST IN BRAZILIAN SOUTH:
TRACES OF GOTHIC SETTING AND FAMILY TABOO
IN *GEORGINA* (1873), BY APELLES PORTO ALEGRE

*Louise Farias da Silveira (IFC/UFSM)*¹

*Enéias Tavares (UFSM)*²

1 Mestre em Letras pela Universidade Federal do Rio Grande (FURG). Professora do Instituto Federal Catarinense (IFC) - Campus Santa Rosa do Sul. Doutoranda do Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM) sob orientação do Professor Doutor Enéias Tavares. Contato: louise.silveira@ifc.edu.br.

2 Doutor em Letras pela Universidade Federal de Santa Maria (UFSM). Atua como professor adjunto do Departamento de Letras Clássicas e Linguística da referida instituição. Escritor e tradutor, foi finalista do Prêmio Jabuti 2021 com o romance *Parthenon Místico*. Contato: eneitastavares.ufsm@gmail.com.

RESUMO: Este artigo objetiva analisar traços de ambientação gótica e interditos familiares em *Georgina*, um romance seriado publicado na *Revista Mensal da Sociedade Partenon Literário*, entre 1873 e 1874, por Apelles Porto Alegre. Nossa hipótese é de que a narrativa aborda a perda da inocência da protagonista Georgina como uma queda do paraíso. Através da representação de paisagens naturais, Porto Alegre cria laços significativos entre os personagens e o espaço ficcional, enfocando como eles afetam e interagem entre si. A natureza – e também sua ruína – espelha a alma de Georgina e seus dramas concernentes à família, à inocência e à sexualidade, temas de interesse para ambas as tradições, gótica e romântica.

PALAVRAS-CHAVE: Gótico no Brasil; Interdito familiar; Literatura Sul-Rio-Grandense; Sociedade Partenon Literário; Apelles Porto Alegre.

ABSTRACT: This article aims to analyze traces of gothic setting and familial taboo in *Georgina*, a serialized novel published in *Revista Mensal da Sociedade Partenon Literário*, between 1873 and 1874, by Apelles Porto Alegre. Our hypothesis is that the story addresses Georgina's loss of innocence as a fall from paradise. Through the depiction of natural landscapes, Porto Alegre composes a meaningful relationship between characters and space, focusing on how they can affect and reflect one another. Nature – and its ruin – is like a mirror of Georgina's soul and her issues concerning family, innocence and sexuality, themes of interest for both the romantic and the gothic tradition.

KEYWORDS: Gothic in Brazil; Family taboo; Rio Grande do Sul Literature; Sociedade Partenon Literário; Apelles Porto Alegre.

APONTAMENTOS INICIAIS

No ano de 1868, na cidade de Porto Alegre, a quilômetros de distância da região central brasileira, foi fundada a Sociedade Partenon Literário. Essa entidade, responsável por reunir um número expressivo de intelectuais e disseminar as artes e as produções culturais locais, foi o marco fundamental para o surgimento de uma vida literária organizada no Rio Grande do Sul. Reunindo artistas e intelectuais, a agremiação foi incentivada e presidida pelo médico Antônio Caldre e Fião, à época um escritor já experiente. O educador Apollinario Porto Alegre, por sua vez, personificava a ampla ala de membros jovens da Sociedade e era partidário dos ideais republicanos e abolicionistas.

Para além de sua atuação como grupo propulsor de uma literatura regional organizada, o Partenon operou como uma instituição disseminadora de ideias políticas progressistas na Porto Alegre do período. Coube à entidade ministrar aulas gratuitas à noite, com o objetivo de oportunizar uma formação educacional à classe trabalhadora, organizar um museu que reunia coleções relacionadas às ciências naturais e construir uma biblioteca de assuntos diversos.

Ainda, foi nas páginas da *Revista Mensal da Sociedade Partenon Literário* que os escritores sul-rio-grandenses da segunda metade do século XIX encontraram suporte para a publicação de seus textos. O referido periódico circulou por dez anos, entre 1869 e 1879, havendo alguns hiatos de tempo durante os quais a *Revista* não foi impressa. O resultado disso foram setenta e um números do magazine, distribuídos em quatro séries.

O gênero textual mais presente na *Revista Mensal* é a poesia; todavia, narrativas longas também eram publicadas seriadas. Entre essas destacamos *Georgina*, do escritor Apelles Porto Alegre (1850 - 1917), irmão mais novo de Apolinário, já mencionado, e de Achylles, todos colaboradores da publicação. Distribuída ao longo de sete números do periódico, entre os anos de 1873 e 1874, cada capítulo da narrativa é terminado por um clímax, de modo a despertar no leitor a curiosidade pela continuação da trama. O que atrai nosso olhar para *Georgina* são as características de uma escritura romântica tardia, revestida de um tom sentimentalista ultrarromântico, com

traços da tradição gótica. Porto Alegre constrói o percurso de sua heroína desde uma gênese iluminada, até um desfecho sombrio, desencadeado a partir do seu despertar para a vida amorosa.

Ao discorrer sobre a tematização romântica, o estudioso brasileiro Alfredo Bosi escreve que, nesse contexto: “O *eu* romântico, objetivamente incapaz de resolver os conflitos com a sociedade, lança-se à evasão. No tempo, recriando uma Idade Média gótica, e embruxada. No espaço, fugindo para ermas paragens ou para o Oriente exótico.” (BOSI, 2013, p. 97, *grifo do autor*). Para Bosi, a busca dos autores românticos por outras configurações espaço-temporais seria consequência de seu egotismo e de sua visão de mundo narcisista, levando-os a “posições regressivas” e, no caso dos estudantes boêmios da província, a “uma existência doentia e artificial.” (BOSI, 2013, p. 97).

Além de mencionar essa evasão para uma “Idade Média gótica”, Bosi ressalta que é a partir do Romantismo que a natureza ganha destaque no plano diegético. Os cenários soturnos, por sua vez, são os favoritos: “Prefere-se a noite ao dia, pois à luz crua do sol o real impõe-se ao indivíduo, mas é na treva que latejam as forças inconscientes da alma: o sonho, a imaginação.” (BOSI, 2013, p. 97). Nas palavras do teórico brasileiro, entreve-se uma aproximação entre a escritura romântica e uma literatura mais sombria, adequada para a fruição do inconsciente.

No âmbito dos estudos da literatura brasileira, a influência da tradição gótica foi, nos últimos anos, objeto de diferentes estudos, os quais abarcam desde produções do século XIX até a contemporaneidade. Pesquisadores como Alexander Meireles da Silva (2010) e Júlio França (2013) têm uma vasta produção sobre o tema, atestando que mais do que uma reminiscência ao Gótico nas letras nacionais, pode-se falar em uma tradição gótica perpetuada por autores brasileiros. Somando a esses esforços críticos pioneiros, juntam-se nomes como Ana Paula dos Santos (2019), Daniel Augusto Silva (em coautoria com França, 2017), João Pedro Bellas (2017), Marina Sena (2018), entre outros. Nesse sentido, França defende que nossa literatura “é muito mais tributária do Gótico do que os estudos brasileiros nos séculos XIX e XX nos fizeram crer.” (FRANÇA, 2017, p. 26), estando os traços dessa “literatura do medo” presentes tanto em textos canônicos, quanto naqueles que foram esquecidos pela crítica, como *Georgina*.

Compete comentarmos o artigo “Gótico no Brasil, ‘Gótico Brasileiro’: o caso

de *Fronteira*, de Cornélio Pena” (2018), no qual França coloca em xeque a existência de um gótico tipicamente brasileiro, em oposição ao que convencionou-se chamar de “Gótico no Brasil”, “uma denominação genérica dada a autores e obras que, de algum modo, estão relacionados à tradição gótica.” (FRANÇA, 2018, p. 1099). Ao resumir sua argumentação, o pesquisador declara:

nossa hipótese final é a de que propor um conceito de *Gótico Brasileiro* e analisar narrativas por esse prisma, pode ser, afinal, um modo eficiente de inserirmos os estudos voltados para a ficção gótica na vertente ainda hegemônica da crítica literária brasileira, aquela que se vale da literatura como um documento de acesso às questões mais pujantes da realidade do país. (FRANÇA, 2018, p. 1101-1102, *grifo do autor*)

Em resposta ao texto citado acima, João Pedro Bellas publicou, recentemente, o artigo “Gótico Brasileiro: uma proposta de definição” (2020). Neste, o estudioso analisa as colocações de França e defende a viabilidade de falar-se em um gótico brasileiro que, através da tematização do local, transfigura a poética do gênero. Em sua opinião, deve-se atentar à “confluência da forma mais geral do gótico com aspectos temáticos específicos, estes, sim, mais alinhados à cultura particular.” (BELLAS, 2020, p. 4), tornando possível descrever “de que modo os *topoi* do gótico são apropriados e repensados pelos escritores brasileiros.” (BELLAS, 2020, p. 9, *grifo do autor*)

Quando o enfoque é a literatura sul-rio-grandense, a pesquisa empreendida por Antonio Hohlfeldt (2003) acerca do romance-folhetim nos jornais de Porto Alegre entre 1850 e 1900 traz apontamentos importantes. Através da referência ao escritor inglês Horace Walpole, autor de *The Castle of Otranto* (1764), narrativa tida como modelo originário do gótico literário, Hohlfeldt afirma que muitos dos textos publicados nesses periódicos “apresentam situações mórbidas, típicas do que se convencionou denominar *romance gótico*.” (HOHLFELDT, 2003, p. 76, *grifo do autor*). Ao encontro dessa abordagem, nossa percepção de traços comuns à literatura gótica em *Georgina* parece plausível, já que não se trataria de um caso isolado em seu contexto de publicação.

Em consequência disso, neste artigo buscamos compreender como uma literatura originalmente europeia pôde repercutir no contexto do extremo sul do Brasil

do século XIX. Cabe ressaltar que os capítulos referentes ao desenlace da narrativa *Georgina* – constantes nos números 1, 2 e 4 de 1874 da *Revista* – foram revisados e publicados na antologia *Narradores do Partenon Literário* (2002) sob o título “A ilha do desencanto”. Entretanto, neste artigo a novela será observada em seu conteúdo integral, trabalho este possibilitado através do acesso ao acervo da *Revista* digitalizado por pesquisadores da PUC-RS³ em comemoração ao aniversário de cento e cinquenta anos da fundação da “Sociedade Parthenon Litterario”, em 2018.

OS INFORTÚNIOS DE GEORGINA: TRAÇOS DO GÓTICO NA ESCRITA DE APELLES PORTO ALEGRE

Dividida em sete partes, totalizando catorze capítulos seguidos de um epílogo, *Georgina* começou a ser publicada no número 9 da segunda série da *Revista Mensal da Sociedade Partenon Literário*, em setembro de 1873. É em meio às águas do Lago Guaíba, nos arredores da capital Porto Alegre (RS), que Apelles situa sua narrativa, apresentada ao leitor com a indicação de tratar-se de um “romance”. Publicada em sete partes, priorizaremos essa divisão, uma vez que ela é fundamental para entendermos a progressão dramática buscada na narrativa por seu autor.

A primeira parte, constituída dos capítulos I a IV, nos apresenta os protagonistas do drama, anunciando em seus títulos os temas centrais: “A Ilha de...”, “A família”, “Georgina” e “Os malmequeres”. O espaço ficcional construído é de suma importância para o autor, uma vez que sua caracterização sofrerá mudanças no desenrolar da trama, acompanhando o destino dos personagens. Na segunda página, o cenário natural – recortado da cidade, de seus vícios e perigos, por sua própria constituição topográfica de arquipélago – é assim descrito:

Neste grupo de ilhas repletas de uma rica vegetação tropical, há uma que sobre todas destaca-se, não só pelo aspecto natural, como também

3 A edição digital completa da *Revista Mensal* pode ser encontrada em: <<https://editora.pucrs.br/acessolivre/livros/partenon-literario/index.html#texto1>>.

pelos recursos que a indústria humana ali soube acumular. Nela iremos buscar a ponta do fio da narração que iremos escrever. Atravessaremos o Guaíba como o povo israelita passou foragido o mar Vermelho por terra enxuta; a vara mágica de Moisés criadora desse prodígio será nossa vontade de moço e as asas douradas da imaginação da leitora. Estamos na terra da promessa... (PORTO ALEGRE, 1873A, p. 404)⁴

A expressão que finda a citação é reveladora. Após remissão bíblica ao Êxodo hebreu, estamos no mundo dos ambientes naturais idealizados, perfeitos e utópicos da natureza não contaminada pela cultura humana. Porto Alegre usa nessas primeiras duas páginas outras expressões que reforçam esse ideário, como “leito cristalino”, “majestosa baía”, “ilhas verdejantes”, “luxuoso panorama”, “solo de admirável fertilidade” e “ar de pureza infinda”. Trata-se de um Éden revisitado pelas mãos do artista, criando em seu cenário inicial um retorno ao paraíso, retorno esse que será reforçado pela singular família que ali vive.

Nesse cenário, a jovem protagonista habita o restrito espaço insular, para onde os Magalhães deslocam-se após a morte de sua mãe, deixando a litorânea cidade do Rio Grande para trás. Além do pai, Alfredo, o pequeno núcleo familiar é composto pela criada Angélica e por Leoncio, irmão de criação que “encontrou na família de seu padrinho Magalhães, o que perdera na idade de seis anos.” (PORTO ALEGRE, 1873A, p. 406).

A narrativa se passa no ano de 1864, com os dois jovens tendo cinco anos de diferença, ela com dezesseis e ele com vinte e um. Irmãos de criação, Leoncio e Georgina gozam de uma relação de reciprocidade e admiração. Mesmo quando o interesse amoroso se apresentar, esse é descrito de forma a ressaltar a respeitabilidade que os conecta.

A triangulação familiar intensifica a alusão ao contexto bíblico do Gênesis, através de uma figura patriarcal respeitosa e cordial, aparentemente amigável, Alfredo, e seus filhos, o casal imperfeito de irmãos – um deles adotivo – constituído por Georgina, uma extensão da pureza do cenário, e Leoncio, um leal afilhado que mes-

4 As citações extraídas da *Revista Mensal* tiveram sua grafia atualizada conforme o Acordo Ortográfico da Língua Portuguesa (2009).

mo conhecendo o outro lado das margens barrentas do Guaíba, permanece intocado por sua corrupção.

Essa remissão ao *Paraíso Perdido* de Milton não é coincidência, uma vez que até mesmo a linguagem do romance rememora a tradução de Antonio José de Lima Leitão, publicada em 1840. A figura da ama de leite negra que cuida de Georgina também é parte da recriação que Porto Alegre faz de Milton. Não é acaso seu nome celestial: Angélica. Georgina, por sua vez, faz jus à idealização das figuras femininas românticas, sendo portadora de beleza inigualável, uma “criação iluminada”, “manifestação de uma grande concepção” e “a realeza do belo” (PORTO ALEGRE, 1873A, p. 408).

A descrição é altissonante e hiperbólica, dando à personagem outras características que reforçam esse quadro idealizado de beleza feminina sob a perspectiva masculina: “vastos cabelos louros”, “fronte alva”, “olhos da cor do céu”, “cútis de cetim-púrpura”, “lábios de nácar” e “dentadura de marfim”. Em suma, trata-se de uma “cintura de fada em um corpo de querubim, cinzelado em **um arroubo de poesia.**” (PORTO ALEGRE, 1873A, p. 410-411, *grifo nosso*). Ignoremos o tom altissonante e analisemos o narrador dessas páginas iniciais.

Porto Alegre articula em sua narrativa um narrador em terceira pessoa, onisciente e autorreferente, que não raro endereça-se à “prezada leitora”, “nossa leitora” e recorre à “perspicácia de uma inteligência feminina” (PORTO ALEGRE, 1873D, p. 516). Além disso, a narrativa volta e meia remete à sua própria artesanaria – através de expressões como “narração que queremos escrever” (PORTO ALEGRE, 1873A, p. 404), “capítulo precedente” e “o que diremos agora?” (PORTO ALEGRE, 1873A, p. 407) – quando não redundando em expedientes inventivos, como o convite que faz a sua leitora, incluindo-a na própria narrativa: “Já que estamos no patamar, levantemos o trinco e entremos.” (PORTO ALEGRE, 1873A, p. 405).

Esse narrador autorreferente trata de sua arte literária como extensão da arte da natureza que ele objetiva descrever. Num texto de puro artifício romântico e autoconsciente desse artifício, é possível que as remissões ultraidealizadas e ultrassentimentais desse narrador – sobretudo aquelas direcionadas à protagonista – sirvam justamente ao seu propósito: comunicar uma fábula cuja natureza simbólica serve de espaço de experimentação não apenas narrativa, como também estilística. Nossa

suspeita é de que esse romance, enquanto tematização da perda da inocência, usa uma ambientação que podemos remeter ao estilo gótico, como veremos, de maneira a dramatizar essa queda do paraíso – da idealização, do amor, da pureza, da perfeição – tanto em seu enredo, quanto em sua linguagem.

Se levarmos essa hipótese adiante – de que *Georgina* apresenta uma reconfiguração do tema da queda a partir da utilização de uma paisagem inicialmente idealizada e depois conspurcada – falta a esse ambiente o seu elemento desestabilizador, seu gatilho de conflito, seu motivador de desejo, ausência e degradação. Em outros termos, falta a esse cenário e elenco de personagens, o Satã miltoniano, que na ficção sul-rio-grandense será configurado no personagem de Julio Aguiar. Através dele entenderemos de que modo o Gótico se faz presente nessa narrativa, por meio não só de seus cenários, mas também das alusões aos tabus, interditos e enigmas que envolvem o núcleo familiar e suas tensões, afetivas e libidinais.

JULIO AGUIAR E A PERDA DO PARAÍSO: AMBIENTAÇÃO GÓTICA E INTERDITOS SOCIAIS

Para iniciar nossa análise, recorreremos à teórica Anne Williams, que explora, em *Art of darkness* (1995), como as convenções românticas reconfiguram a compreensão do simbólico, sendo a significação construída a partir da união de imagem e sentimento. Nas palavras da autora,

Mais importante para o romance gótico, assim como para o Romantismo, foi a ideia de que a natureza é significante. Além disso, seu novo tipo de significação era diferente em relação aos hábitos de leitura medievais; para exemplificar, pensemos na alegoria da Santíssima Trindade representada em uma flor tripartida, a lógica protestante de interpretação encontra os atributos divinos na nossa resposta à natureza. Certos tipos de cena desencadeiam determinados sentimentos no observador.” (WILLIAMS, 1995, p. 83, tradução nossa)⁵

5 No original: Most important to gothic romance, as to Romanticism, was the ideia that nature is

Embora foquem em literaturas de nacionalidades diferentes, tanto Bosi quanto Williams reconhecem que a natureza no contexto romântico é significativa, não sendo explorada por acaso. O espaço ficcional deixa de ser mero plano de fundo para a narrativa em desenvolvimento, e passa a impactar diretamente os personagens, que nele se reconhecem ou dele fazem uma leitura de estranhamento, que lhes causa temor, este último caso muito frequente na ficção gótica. Em *Georgina*, a ilha, indo além de sua configuração de plano espacial, é imbuída de simbolismos, modificando e sendo modificada conforme os eventos que afetam seus moradores. Importa ressaltar que o paradisíaco espaço insular, isolado da cidade grande, é diretamente relacionável à pureza da protagonista, já que os seus limites a mantêm apartada dos vícios e mazelas da sociedade moderna.

No tocante aos elementos recorrentes na ficção da tradição gótica, a qual se refere como “literatura do desencanto”, o pesquisador Júlio França assinala que são três aqueles que se destacam “por sua importância para a estrutura narrativa e a visão de mundo góticas.” (FRANÇA, 2017, p. 24): o *locus horribilis* (espaços narrativos opressivos), a presença fantasmagórica do passado no presente e a personagem monstruosa. Contudo, França adverte:

Isoladamente, o *locus horribilis*, a presença fantasmagórica do passado no presente e a personagem monstruosa não são, em si mesmos, exclusivos da literatura gótica. No entanto, quando aparecem em conjunto e sob o regime de um modo narrativo que emprega mecanismos de suspense com objetivo expresso de produzir, como efeito estético, o medo ou suas variantes, esses três aspectos podem ser descritos como as principais convenções da narrativa gótica. (FRANÇA, 2017, p. 25, grifo do autor)

Como veremos, é possível notar em *Georgina* uma apropriação desses traços perceptíveis no Gótico, com especial ênfase na duplicação do drama humano à paisagem

significant. And yet its new mode of signification was different in contrast to the medieval habit of reading, for instance, an allegory of the Trinity in the three-part structure of a certain flower, the Protestant mode of exegesis found the attributes of divinity in our *response* to nature. Certain kinds of scenes created certain feelings in the observer. (WILLIAMS, 1995, p. 83, grifos da autora)

natural. Cabe aqui, uma vez mais, citar Williams, para quem o Gótico explora, de diferentes formas, o conceito de alteridade. Para cada época, haveria uma definição do que e de quem é esse “outro”, uma entidade culturalmente construída e, portanto, heterogênea. Em consequência disso, “como a história do Gótico em si demonstra, o que aterroriza uma geração pode quase não afetar outra” (WILLIAMS, 1995, p. 21, tradução nossa)⁶.

Longe de buscar definições restritivas, Williams também aponta que é errôneo sentenciar a existência do Gótico a um curto período, supostamente findado por volta de 1820, sendo inegável perceber a sua reinvenção nos últimos dois séculos, e sua transposição dos limites da linguagem literária. Para a autora, a tradição gótica pode ser pensada a partir de sua exploração literal ou metafórica da família patriarcal, identificando aí um *mythos*, isto é, uma estrutura recorrente.

“O Gótico, ao contrário de outras formas de narrativas românticas (ou qualquer outro gênero literário) é determinado, ou melhor, sobre-determinado, pelas regras familiares. Simultaneamente, entretanto, a estrutura da Família também gera enredos que ocorrem internamente ao Gótico, uma vez que ele impõe certo equilíbrio de poder, ambos pessoal e político.” (WILLIAMS, 1995, p. 22, tradução nossa)⁷

Os conflitos familiares já estão presentes no basilar romance *The Castle of Otranto* (1764). Williams vai além, afirmando que os impulsos góticos podem ser percebidos desde a tragédia inglesa renascentista, em especial nos dramas que exploram o que ela chama de “revenge tragedy”, como *Hamlet*, de Shakespeare. Em *Georgina*, esse padrão se repete, pois o ponto de inflexão no enredo vai se dar no momento em que um indivíduo externo ao harmonioso meio familiar chega à ilha. A partir daí esse “outro”, representado por Julio de Aguiar, vai desestabilizar a ordem estabelecida na trama.

6 No original: “as the history of Gothic itself demonstrates, what terrifies one generation may scarcely affect another.” (WILLIAMS, 1995, p. 21).

7 No original: “Gothics”, in contrast to other forms of romance (or any mode of literary expression.), is determined – indeed “overdetermined” – by the rules of the Family. Simultaneously, however, Family structure also generates the plots that occur within Gothic, for it imposes a certain balance of power, both personal and political [...](WILLIAMS, 1995, p. 22)

Leoncio é o primeiro a conhecer pessoalmente Julio, filho de um velho amigo de Alfredo. Já nas primeiras menções ao jovem de “beleza varonil” o narrador onisciente coloca em dúvida o seu caráter: “Havia alguma coisa de lascivo nos seus traços, e no mais vulgar de seus gestos, que revelava uma luta oculta, mas constante, entre sua vontade e sua natureza ardente, sôfrega de infrenes desejos.” (PORTO ALEGRE, 1873B, p. 437).

Julio em tudo difere de Leoncio, constituindo um ponto de contraste e posteriormente, no desfecho da trama, um antagonista direto. Embora Julio se esforce para encobrir uma índole vil, em suas maneiras o narrador percebe “um manejo oculto encobrindo malévolos sentimentos no interior de um coração corrupto” (PORTO ALEGRE, 1873C, p. 494-495); Leoncio, por outro lado, “era totalmente o oposto. Nele a beleza cedia a palma à simpatia que sabia inspirar. Tudo nele era natural e espontâneo.” (PORTO ALEGRE, 1873B, p. 437).

Apesar dessa predisposição à vilania, Julio causa uma boa impressão em Leoncio e, posteriormente, nos Magalhães, passando a frequentar a casa da família. O forasteiro conquista Georgina e, por gozar da confiança de Alfredo e dos afetos da moça, recebe uma resposta positiva ao lhe propor noivado. A reviravolta do romance se dá quando Julio parte para Rio Grande com o objetivo de visitar o pai enfermo. Após a morte de seu pai, Luiz Aguiar, o antagonista permanece na cidade portuária, entregue a uma existência libidinosa, e deixa de comunicar-se com os Magalhães, afligindo a noiva e a família.

Para estabelecer uma conexão entre espaço ficcional e caracterização da personagem-título, Porto Alegre descreve a exuberância da ilha, como se a paisagem e a jovem refletissem uma à outra. O loiro dos cabelos assemelha-se ao “sol que reclinava-se na orla do ocidente, procurando seu leito d’ouro” (PORTO ALEGRE, 1873A, p. 409) e assim como seus olhos, o céu também assimila “o adeus expansivo da primavera”. Tais descrições não são uma casualidade, uma vez que os aspectos naturais são enfatizados na tradição romântica. Retomamos Bosi, que ratifica essa visão ao afirmar que a “natureza romântica é expressiva. Ao contrário da natureza árcade, decorativa. Ela *significa e revela*.” (BOSI, 2017, p. 97, *grifos do autor*).

Para além da caracterização da personagem-título, Porto Alegre vai evidenciar

uma modificação que atinge igualmente a paisagem, conferindo uma gradativa corrupção ao ambiente, que parte de uma atmosfera idealizada, exótica e mística, a um aspecto soturno, sombrio e decadente, numa extensão das alterações psicológicas do elenco de personagens.

Inicialmente, Porto Alegre insufla na paisagem descrita em seu romance um espelho das relações humanas, das condições psicológicas individuais e também dos aspectos espirituais ou então emocionais que circundam sua trama. A natureza, em *Georgina*, é descrita como possuidora de oráculos, mistérios, arcanos e segredo. Um exemplo é a cena na qual, ainda na primeira parte, Georgina é encontrada em meio ao jardim por Angélica, arrancando pétalas de uma flor particular, descrita como uma “feiticeira dos campos”. Entre rosas, jasmims e lírios, o “malmequer” é descrito como uma “sibila que devassa os arcanos do futuro, revelando no presente os mistérios que o porvir cioso encobre” (PORTO ALEGRE, 1873A, p. 410). Há também um exotismo, para não dizermos orientalismo, relacionado a algumas passagens do livro. Em sua abertura, o Lago Guaíba é descrito como um “opulento sultão que ébrio de amor, submisso dobra os joelhos aos pés de mimosa odalisca reclinada no divã esmeraldino das coxilhas.” (PORTO ALEGRE, 1873A, p. 403).

A ênfase ao ambiente natural será silenciada na parte central do romance, quando veremos os personagens vivenciarem suas turbulências sentimentais. O capítulo VIII indicia essa alteração, ao apresentar pela primeira vez o elemento natural através de um período curto “O sol quase tocava o zênite.” (PORTO ALEGRE, 1873C, p. 493). Trata-se do momento em que Julio e Georgina apaixonam-se e declaram seu amor um ao outro, ao passo que Leoncio testemunha o romance à distância e em silêncio. Da natureza, neste capítulo, há apenas uma remissão concreta – e não menos reveladora – das ações de Julio Aguiar.

As frequentes visitas do moço à casa de Magalhães tornaram-no familiar com todo o local. Julio conhecia perfeitamente todas as encruzilhadas e desvios, florestas e vargedos, banhados e lagões que cobriam as terras de propriedade de Magalhães. Tinha conseguido **mais do que isso** nos seus passeios campestres. [...] No fim dos dois meses assim decorridos Julio era para essa boa gente uma parte da família. (PORTO ALEGRE, 1873C, p. 494, *grifo nosso*)

O capítulo IX repete o expediente do anterior, abrindo com um singelo “Era Março...” seguido de uma breve remissão a um “manto de roxas violetas” que “cobria a cúpula celeste marchetada de círios.” (PORTO ALEGRE, 1873C, p. 497). Essa abertura dá lugar a um novo detalhamento do elemento natural, mas agora como metáfora de isolamento, solidão e silêncio. É nessa remissão à “solidão que povoa a natureza” que se apresenta o entrelaçamento amoroso de Julio e Georgina. Esse entrelaçamento – o despertar do desejo e o fim da inocência – alterará profundamente os três protagonistas e também transformará a natureza circundante, que passará por uma significativa reconfiguração.

Na quarta parte do romance, constituída dos capítulos X e XI, o elemento natural enquanto atmosfera existencial desaparece, dando lugar a sentimentos, reflexões e vivências dos personagens. Alfredo como testemunha distante do amor da filha pelo estrangeiro Aguiar, este com casamento marcado com ela, e Leoncio sofrendo silenciosamente.

Essas “circunstâncias”, porém, essa “felicidade aparente”, como nos adverte o narrador, se revelará a “sufocadora calma” que encerra em “seu seio terrível tempestade.” Esse oráculo se concretizará com a notícia da morte do pai de Julio e com o adiamento do casamento. Diante disso, Georgina transmuta-se numa obscurecida “estrela d’alva”, “escurecida pelo crepe funério de um horizonte tempestuoso.” A essa imagem, o narrador adiciona outra: “Eram as flores de suas esperanças que desfolhavam-se crestadas pelos raios da adversidade” de um “céu nevoento.” (PORTO ALEGRE, 1873D, p. 519).

A alteração na dimensão natural da narrativa terá a ver com uma singular marca gráfica, presente justamente nesses dois capítulos, um signo que aponta a um elemento fulcral dessa narrativa de queda e decadência, de perda de inocência e saída de paraíso. Tal elemento tem a ver com interditos sexuais e tabus familiares, traços centrais da ficção gótica.

GEORGINA E A DECADÊNCIA DA FAMÍLIA EMPARELHADA À DECADÊNCIA DO ESPAÇO

Marcas gráficas em obras romanescas não ilustradas indiciam processos de leitura e interpretação em aberto, ficando aos cuidados da imaginação dos leitores o preenchimento de informações sugeridas, cortadas ou simplesmente silenciadas. Em *Georgina*, Porto Alegre usa do expediente de linhas pontilhadas – um recurso, como veremos, comum à ficção oitocentista e revelador – em dois momentos importantes da parte central de sua narrativa, justamente quando o relacionamento entre Julio e Georgina intensifica-se.

No capítulo X – intitulado “Um pedido bem acolhido” – o narrador apresenta a sequência da conversa reveladora na qual Julio expõe à protagonista seus sentimentos por ela, com Georgina correspondendo ao seu afeto. O capítulo inicia com a indicação de que a jovem passara por uma visível alteração, tanto física, quanto psicológica. Segundo o narrador, “não a mesma moça do dia anterior repleta de sorrisos, cheia desses perfumes que a mocidade deixa cair em sua passagem” (PORTO ALEGRE, 1873D, p. 512). Depois de aludir aos efeitos de tais intercursos sentimentais, o narrador afirma:

Por que Leoncio com uma alma elevada, derramando em borbotões nobre homenagens aos pés de Georgina, foi por esta preferido Julio, com menos títulos à sua afeição?

É que o coração feminino também tem seus arcanos insondáveis. Tais eram as fases por que passavam parte dos hóspedes da ilha; só Leoncio, que sofria no silêncio, era o único infeliz, porque descia o Calvário com pesada cruz; enquanto Julio galgava os degraus da escada do sonho de Jacó, e Georgina acordada adormecia no mar de mil cismas venturosas.

.....
.....
.....
.....

Quinze dias depois desses acontecimentos Julio de Aguiar pedia verbalmente à Magalhães a mão de Georgina. (PORTO ALEGRE, 1873D, p. 515-516).

Enquanto duas imagens bíblicas se fundem nas figuras de Leoncio e Julio – respectivamente uma decadente e sofridora e outra, ascendente e prazerosa – o narrador fornece ao leitor a singular expressão “acordada adormecia no mar de mil cismas venturosas”, expressão paradoxal e líquida, igualmente intoxicante e vivificante, seguida de três linhas pontilhadas. Estaria esse silêncio gráfico comunicando a descoberta não apenas amorosa e sentimental da protagonista, como também despertares físicos e eróticos?

O narrador avança, aprofunda e adensa – ou explicita – esse recurso e seus insinuantes efeitos interpretativos no capítulo seguinte – intitulado “Uma viagem imprevista”. Neste, Julio recebe a notícia da doença súbita de seu pai e é obrigado a retornar à sua cidade natal, de onde não mais voltará, ao menos, não para a Ilha dos Magalhães. Antes de sua partida, porém, ele despede-se de Georgina, numa cena que tanto funde o imaginário natural que temos discutido neste texto, quanto aguça as sugestões dúbias através do uso do pontilhado:

Assim no mundo em que vivemos tudo é transitório...

Georgina, muda de dor, contemplava sem poder impedir, o obumbrar da estrela d'alva de seus amores, escurecida pelo crepe funerário de um horizonte tempestuoso. Eram as flores de suas esperanças que desfolhavam-se crestadas pelos raios da adversidade, como a flor de neve dos Andes morre esvaecida ao contato do primeiro raio do sol, rompendo o manto de caligens de um céu nevoento.

Tudo é assim na vida, a felicidade passa rápida como a torrente de caudaloso rio, de si só deixa um sinal: – é a recordação do que foi.

.....
.....

No dia seguinte Julio partiu... (PORTO ALEGRE, 1873D, p. 518-519)

O que Porto Alegre indicaria através do uso duplicado desses pontilhados, usados não coincidentemente em dois momentos de intensidade afetiva: o do despertar afetivo de Georgina e da despedida desta de seu noivo, neste caso, ao substituir a narrativa da noite anterior à partida? Alessandra El Far, em *Páginas de Sensação – Literatura popular e pornográfica no Rio de Janeiro (1870-1924)*, elucida:

Na literatura do Oitocentos, os pontilhados serviam para substituir as cenas ou as falas consideradas indecorosas pela moral da época, cabendo ao leitor imaginar sozinho os detalhes omitidos pelo autor. **O que não poderia ser dito** verbalmente vinha na forma desses pequeninos e sucessivos sinais gráficos. Diante deles, tinham a certeza de que de que as personagens não conseguiram resistir aos desejos sensuais do “amor criminoso.” (2004, p. 150, *grifo nosso*)

Ora, o que “não poderia ser dito” é da ordem não apenas da moral e daquilo que não convém revelar – seja em termos de prazeres solitários ou de encontros românticos e sexuais excluídos da ordem e da norma matrimonial – mas também daquilo que não conseguimos comunicar. O interdito está no seio da família, o núcleo fulcral não apenas dos primeiros afetos como também de tabus, leis e proibições. *Georgina*, em seu romance essencialmente familiar e através de seu sugestivo cenário, que mescla fertilidade e decadência, aprofunda esses temas, algo desconfortáveis, como o romance gótico faria nos clássicos *The Monk: A Romance* (1796), de Matthew Gregory Lewis, e *Dracula* (1897), de Bram Stoker.

Em suas páginas, interditos eróticos – sejam por leis sociais ou por travas mentais – pululam, num prodigioso crescente de desejo juvenil mesclado ao ambiente doméstico, pureza feminina conspurcada por interesses masculinos egoístas, quando não bestiais, e queda, decadência e morte tanto de homens e mulheres, quanto de ambientes naturais, unindo paisagens físicas e espaços externos a trevas subjetivas e psicológicas. Neste romance, não é diferente, como indicam os últimos capítulos nos quais nós somos convidados a preencher os espaços entre esses “pequeninos e sucessivos sinais gráficos”, vemos o derradeiro intercurso entre o desenlace funesto da trama com a decadência física da natureza da ilha.

A possibilidade de Georgina ter se entregado a Julio torna a narrativa mais trágica, o que justificaria o seu destino, uma vez assombrada pelos acontecimentos passados. Ainda, tal possibilidade aproximaria a trama dos romances de sensação que circulavam no Brasil nas últimas décadas do século XIX, assim chamados por apresentarem enredos singulares, capazes de provocar fortes emoções/sensações, tendo, em sua maioria, um imprevisível desfecho. Segundo El Far, “quanto mais inesperado

e mirabolante fosse o ocorrido descrito nas páginas dessas brochuras, mais o leitor, preso ao texto, vibraria.” (EL FAR, 2004, p. 179).

No caso de Porto Alegre, o sofrimento de Georgina resulta numa fábula moral, menos interessada em divertir e mais em advertir. Indiretamente, porém, a serpente pulsante de seu jardim prestes a ser perdido é Julio de Aguiar, personagem que, assim como o Satã de Milton, rouba a cena e o interesse dos leitores por seu comportamento ladino, sua linguagem vibrante e suas ideias libertárias, sem dúvida mais consoantes com a nossa contemporaneidade do que a moralidade indiretamente defendida por seu criador.

Com a partida de Julio e de sua energia libidinal e erótica, resta testemunharmos a morte da ilha e de seus habitantes, uma morte simbólica, enquanto chegada do inverno, e literal no caso do desenlace dos personagens. Segundo o narrador, os infelizes acontecimentos da trama familiar fazem com que a própria ilha passe a ter o aspecto

lutuoso e merencório.

O minuano no espaço soprava com força por entre os galhos das árvores, despojadas de suas verdes roupagens pelas intempéries e regelos de Julho...

As geadas tinham desbotado a cor do extenso vargado e aniquilado a sua opulenta vegetação.

Não havia uma estrofe de vida no seio desta natureza morta, apenas interrompida no seu silêncio, pelas endeixas da juriti desatadas no recôndito das flores e os rumores longínquos da cascata espadando em seu leito de granito.

Funda melancolia saturada de fel, impregnava a atmosfera da ilha outrora tão cheia de encantos e agora aspergida de tristores, brotados à sombra de um céu de névoas. (PORTO ALEGRE, 1874A, p. 566)

A linguagem enfatiza a degradação e conseqüente deturpação de uma natureza fértil, vibrante e vívida. Tal transformação, pergunta-se o narrador, seriam “efeitos da estação invernal” ou “das decepções do mundo, que vão escrevendo suas páginas dolorosas no livro santo da família?” (PORTO ALEGRE, 1874A, p. 567). Entremendo esses dois eixos – externo e interno, natural e humano – o narrador

passa a também fundir os sofrimentos dos personagens às símiles e metáforas do ambiente natural. Para dar conta das “lutas morais” que vivencia Leoncio, por exemplo, ele descreve:

E o ipê secular lutando com a tempestade, embora conchegado e protegido pela floresta, também não treme e vacila ante o embate dos elementos?

Treme e não é só ele, é a floresta inteira. E quando o tufão voa a outros climas em busca de novos inimigos, deixa em sua passagem um rastro de destroços... (PORTO ALEGRE, 1874A, p. 569)

Porto Alegre vai ampliar essa coletânea de referências naturais degradadas, aproximando os sofreres de seu herói ao “junco do lago jogado pelas ondulações das águas” (PORTO ALEGRE, 1874A, p. 569) e ao “náufrago lutando num mar de escolhos”, estando ele abaixo de “um céu de negrume” onde a “tempestade” se anuncia e diante de um “resfolgo do tufão” (PORTO ALEGRE, 1874A, p. 571). Por sua vez, Georgina é como “magnólia” que “empalidece”, com sua face espelhando “rosas desbotadas” (PORTO ALEGRE, 1874A, p. 573) e cuja alma “vaga sem norte num mar de desilusões...” (PORTO ALEGRE, 1874A, p. 575). Outras símiles ainda reforçam esse imaginário de luto, decadência e fragilidade, sendo ela como “açucena crestada pelos ardores da canícula”, “pálida como a pétala da rosa branca desbotada”, com sua vida, juventude e beleza esvanecendo como “luz do pirilampo em negra noite” ou fagulha “curta e passageira do meteoro” (PORTO ALEGRE, 1874B, p. 638).

Após a revelação do paradeiro de Julio – raptara uma menor e fugira para a capital uruguaia – o destino de Georgina se anuncia na descrição dos ambientes, que deixam de ser apenas palco para os tristes acontecimentos e parecem assumir o papel de personagens, também afetados pelo destino dos Magalhães:

São oito horas da noite e fundo silêncio de leve resvala sobre a superfície da ilha.

A vibração mal balouça a ramagem do arvoredo e há muito que a juriti calou no frouxel de seu ninho as endechas doridas.

A ilha, à sombra do véu das noites, à luz trêmula dos círios engastados na cúpula celeste é o ninho da tristeza saturado de poesia, bebida nos seios da soledade. [...] Parece que do resfolgar do mundo

social aí chega apenas um fraco ruído que morre sufocado pela solidão do local, tendo por hinos fúnebres os pios das corujas.

Assim parece, mas quem sabe se essa nota perdida, arrancada das festas desse mundo, não encerra mortal veneno que em pequena partícula e de longe mesmo também fere e mata com a rapidez do punhal? (PORTO ALEGRE, 1874B, p. 637)

A natureza morta descrita por Porto Alegre atinge também a casa, descrita na passagem como uma singela tenda em meio ao deserto árido, um lugar que fora anteriormente configurado como jardim misterioso, repleto de flores e feras, cores e perfumes. Essa absoluta decadência do mundo natural prepara o terreno para o desenlace da trama. Georgina, vítima do abandono do noivo, após a revelação de seus crimes, entrega-se a seu suplício. O uso de vocábulos relativos à morte – como “lousa funerária”, “túmulo”, “palor mortal”, “moribundo” – é recorrente ao longo da narrativa. Não apenas a jovem protagonista parece aproximar-se da morte a partir de seu aspecto físico, como a escolha de tal campo semântico reitera o mal estar que percorre a trama.

Durante os últimos momentos de vida da protagonista, Alfredo revela a ela o amor que o irmão adotivo nutre. Ao saber disso, a donzela sucumbe à dor e morre. Publicado como epílogo, as últimas páginas trazem o desenlace. Alfredo entrega-se à loucura e Leoncio parte para Montevideu com o objetivo de vingar a tragédia que se abatera sobre a família. O irmão de criação de Georgina assume para si a responsabilidade de vingar a honra da família, destruída pelo vil Julio Aguiar.

É como se Leoncio, nesse final, marcado pela morte de Georgina e devastado pela loucura de seu pai, sucumbisse à contaminação de Julio, mas não uma contaminação de matriz erótica, sexual e libertina, como seu antagonista, e sim perpassado pela crueldade e desejo de vingança. A Julio, por sua vez, caberia o papel de figura monstruosa, corporificação metafórica “dos medos, dos desejos e das ansiedades de uma época e de um lugar” (FRANÇA 2017, p. 25), um libertino endinheirado que afronta “impunemente a lei, o decoro da família e a moralidade pública” (PORTO ALEGRE, 1874A, p. 579). A trama familiar ganha destaque, uma vez mais, e é neste ponto que o sentido do trágico ultrarromântico aproxima-se da ficção gótica.

Ao aproximar-se a narrativa sul-rio-grandense da tradição gótica, pode-se perceber a semelhança entre Leoncio e o exterminador, função comumente desempenhada por uma personagem que busca eliminar o mal representado pelo monstro ou pela ameaça à norma e à moral. Por outro lado, podemos lê-los também como entidades benignas/malignas, sobretons moralizantes no percurso de descoberta/degradação da protagonista – o que está espelhado, intuímos, na paisagem da própria ilha. Se a alusão a *Paraíso Perdido* for correta, o destino dos dois personagens é simbolicamente similar. Julio, assim como Satã, perde espaço numa narrativa que se intensificou com a sua presença, sendo reduzido não à serpente rastejante, mas a libertino criminoso cuja voz não mais se ouvirá na história.

Quanto a Leoncio, seu desfecho é o da perda, da queda e o da errância pelo mundo, como um expulso Adão ou um amaldiçoado Caim, ou ainda como um condenado Ahasverus, a figura mítica que Porto Alegre usa para referir a ele nas páginas finais. Chegando em Montevideu, Leoncio não executa seu plano, pois ao desembarcar na cidade platina descobre que Julio fora assassinado junto de sua vítima mais recente, pelas mãos do pai da moça. Inconformado, o jovem alista-se e parte para o Paraguai. O desfecho trágico da narrativa folhetinesca *Georgina* corrobora assim o clima de tensão construído desde seu início.

POR FIM, ALGUMAS CONSIDERAÇÕES

Como visto neste artigo, Apelles Porto Alegre insuflou em sua obra romanesca – de matriz não apenas folhetinesca, mas também épica, bíblica e gótica – uma riqueza de elementos que apenas começamos a investigar neste artigo. Em futura análise, nos debruçaremos sobre a serpente deste Éden sul-rio-grandense, um personagem revestido de símbolos, discursos e sugestões luciferianas e decadentistas, que ameaça a ordem vivenciada pelos Magalhães e os leva à desgraça.

Para que se possa entender a nossa leitura de *Georgina* a partir de uma aproximação desta a certos aspectos da tradição gótica, destacamos, uma última vez, Anne

Williams e a relação direta que ela traça entre Gótico e Romantismo. Nas palavras da pesquisadora: “Eu proponho, entretanto, abordar o Romantismo pelo viés do Gótico, uma vez que este sugere, por meios explícitos, um tema central que eu argumentarei também ser fundamental para a poesia romântica canônica: a ‘Queda da Casa Paterna.’” (WILLIAMS, 1995, p. 176, tradução nossa)⁸. A ruína da família tradicional e de sua lógica de funcionamento hierárquico é pujante em *Georgina*.

Os procedimentos narrativos utilizados por Porto Alegre – em especial a cuidadosa construção espacial – associados ao enredo por ele pensado, têm como fim representar a derrocada dos valores morais familiares, em um tom de parábola. De modo a explicitar esse objetivo no plano diegético, quando no leito de morte, Georgina ouve de um desesperado Magalhães: “– Oh! não continues assim ... tu matas-me em vida, filha de minha alma! [...] Amas-me muito e falas em morrer, redarguiu o ancião; amas-me muito e morres por um homem a quem amaste mais do que a mim e que não seria capaz de amar-te nunca mais do que eu ...” (PORTO ALEGRE, 1874B, p. 639). O patriarca censura o “suicídio moral” da filha e deixa entrever em seu discurso a mágoa por ter sido substituído como objeto de devoção, perdendo seu domínio do paraíso.

Assim, notamos que por meio da paisagem idealizada e da destruição desta e dos sujeitos que a circundam, o autor encontra na trama sentimental um espaço para trabalhar fobias, tabus e interditos familiares, culturais e eróticos. Não ousaríamos dizer que o texto em análise seria a concretização daquilo que João Pedro Bellas instiga-nos a refletir a respeito, uma resposta “sobre a possibilidade de estabelecer uma tradição de um gótico que seja dotado de características próprias, sobretudo temáticas.” (BELLAS, 2020, p. 14).

Todavia, nos é próprio enxergar em *Georgina* e destacá-la, entre tantos outros escritos da embrionária literatura sul-rio-grandense, como uma narrativa que ecoa traços da vasta tradição gótica, por meio de uma atmosfera opressiva e de uma sequência de eventos infelizes, figurando as proibições de uma sociedade patriarcal.

8 “I propose, however, to approach Romanticism through Gothic, for Gothic suggests, by obvious means, a central theme that I shall argue is also central to canonical Romantic poetry: the Fall of the House of the Father.” (WILLIAMS, 1995, p. 176, grifo da autora).

Em meio ao banhado do Guaíba, Porto Alegre imaginou uma ilha que povoou de uma trágica família, um arquipélago de vida, desejo, decadência e desencanto, um cenário ainda pouco explorado, um paraíso perdido entre as páginas da *Revista Mensal da Sociedade Partenon Literário*.

REFERÊNCIAS

- BELLAS, João Pedro. *Terror e deleite: o sublime terrível em “A guarida de pedra” de Fa-gundes Varela*. In: BATISTA, Angélica Maria Santana; SASSE, Pedro Puro (Orgs.). *Jornadas Fantásticas – ensaios I*. Rio de Janeiro: Dialogarts, 2017. p. 47-54. Disponível em: http://www.dialogarts.uerj.br/arquivos/jornadas_fantasticas/jornadas_fantasticas_ensaios_i.pdf. Acesso em 01 set. 2021.
- BELLAS, João Pedro. *Gótico brasileiro: uma proposta de definição*. *Organon*, Porto Alegre, v. 36, n. 69, p. 1-15, 2020. Disponível em: <https://www.seer.ufrgs.br/organon/article/view/107875>. Acesso em 02 dez. 2021.
- BOSI, Alfredo. *História concisa da literatura brasileira*. 49 ed. São Paulo: Cultrix, 2013.
- EL FAR, Alessandra. *Páginas de sensação – literatura popular e pornográfica no Rio de Janeiro (1870-1924)*. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.
- FRANÇA, Júlio. *Espaços tropicais da literatura do medo: traços góticos e decadentistas nas narrativas ficcionais brasileiras do início do século XX*. Anais do XIII Congresso Internacional da ABRALIC. João Pessoa: ABRALIC, 2013. Disponível em: <https://abralic.org.br/anais-artigos/?id=371>. Acesso em 15 ago. 2021.
- FRANÇA, Júlio. *Introdução*. In: FRANÇA, Júlio (Org.). *Poéticas do mal: a literatura do medo no Brasil (1840-1920)*. Rio de Janeiro: Bonecker, 2017. p. 19-35.
- FRANÇA, Júlio. “Gótico no Brasil”, “Gótico Brasileiro”: o caso de *Fronteira, de Cornélio Pena*. Anais Eletrônicos do XVI Congresso Internacional da ABRALIC: Circulação, tramas & sentidos na literatura. Uberlândia: ABRALIC, 2018. Uberlândia, p. 1097-1103. Disponível em: https://abralic.org.br/anais/arquivos/2018_1547507309.pdf. Acesso em 02. dez. 2021.
- HOHLFELDT, Antonio. *Deus escreve direito por linhas tortas: o romance-folhetim nos jornais de Porto Alegre entre 1850 e 1900*. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2003.
- MEIRELES, Alexander da Silva. *Um monstro entre nós: a ascensão da literatura gótica no Brasil da Belle Époque*. Revista do SELL - Simpósio Internacional de Estudos Linguísticos e Literários, Uberaba, v. 2, n. 1, 2010. Disponível em: <http://seer.uftm.edu.br/revistaeletronica/index.php/sell/article/view/37>. Acesso em 10 set. 2021.

MOREIRA, Maria Eunice (Org.). *Narradores do Partenon Literário*. Porto Alegre: Instituto Estadual do Livro, 2002.

PORTO ALEGRE, Apelles. *Georgina: romance*. Revista Mensal da Sociedade Parthenon Litterario, Porto Alegre, 2ª série, ano 2, n. 9, p. 403-412, 1873A. Disponível em: <https://editora.pucrs.br//acessolivres/livros/partenon-literario/assets/downloads/1873-09.pdf>. Acesso em 10 jan. 2020.

PORTO ALEGRE, Apelles. *Georgina: romance*. Revista Mensal da Sociedade Parthenon Litterario, Porto Alegre, 2ª série, ano 2, n. 10, p. 429-440, 1873B. Disponível em: <https://editora.pucrs.br//acessolivres/livros/partenon-literario/assets/downloads/1873-10.pdf>. Acesso em 10 jan. 2020.

PORTO ALEGRE, Apelles. *Georgina: romance*. Revista Mensal da Sociedade Parthenon Litterario, Porto Alegre, 2ª série, ano 2, n. 11, p. 493-501, 1873C. Disponível em: <https://editora.pucrs.br//acessolivres/livros/partenon-literario/assets/downloads/1873-11.pdf>. Acesso em 10 jan. 2020.

PORTO ALEGRE, Apelles. *Georgina: romance*. Revista Mensal da Sociedade Parthenon Litterario, Porto Alegre, 2ª série, ano 2, n. 12, p. 512-519, 1873D. Disponível em: <https://editora.pucrs.br//acessolivres/livros/partenon-literario/assets/downloads/1873-12.pdf>. Acesso em 10 jan. 2020.

PORTO ALEGRE, Apelles. *Georgina: romance*. Revista Mensal da Sociedade Parthenon Litterario, Porto Alegre, 2ª série, ano 3, n. 1, p. 566-579, 1874A. Disponível em: <https://editora.pucrs.br//acessolivres/livros/partenon-literario/assets/downloads/1874-01.pdf>. Acesso em 10 jan. 2020.

PORTO ALEGRE, Apelles. *Georgina: romance*. Revista Mensal da Sociedade Parthenon Litterario, Porto Alegre, 2ª série, ano 3, n. 2, p. 637-642, 1874B. Disponível em: <https://editora.pucrs.br//acessolivres/livros/partenon-literario/assets/downloads/1874-02.pdf>. Acesso em 10 jan. 2020.

PORTO ALEGRE, Apelles. *Georgina: romance*. Revista Mensal da Sociedade Parthenon Litterario, Porto Alegre, 2ª série, ano 3, n. 4, p. 700-703, 1874C. Disponível em: <https://editora.pucrs.br//acessolivres/livros/partenon-literario/assets/downloads/1874-04.pdf>. Acesso em 10 jan. 2020.

SANTOS, Ana Paula Araujo dos. *Gótico feminino versus gótico masculino: uma análise*

- se das vertentes góticas setecentistas*. Anais do XVI Congresso Internacional da ABRALIC. Brasília: ABRALIC, 2019. p. 4110-4119. Disponível em: <https://sobreomedo.files.wordpress.com/2020/05/18052020.pdf>. Acesso em 01 set. 2021.
- SENA, Marina. *Segredos e terrores da casa: a espacialidade gótica em As minas de prata, de José de Alencar*. In: ROSSI; ZANINI; BARROS; FRANÇA. (Orgs.). *Estudos do Gótico*. Rio de Janeiro: ABRALIC, 2018, v. 1, p. 127-148. Disponível em: <https://sobreomedo.files.wordpress.com/2015/08/28092015.pdf>. Acesso em 10 de set. 2021.
- SILVA, Daniel Augusto; FRANÇA, Júlio. *Aspectos góticos na estrutura narrativa de “Sarapalha”, de Guimarães Rosa*. *Nonada*, Porto Alegre, v. 2, n.29, 2017. p. 185-200. Disponível em: <https://www.usp.br/bibliografia/obra.php?cod=36480&s=grossa>. Acesso em 10 set. 2021.
- WILLIAMS, Anne. *Art of darkness: a poetic of gothics*. Chicago: The University of Chicago Press, 1995.

“FIEL ATÉ A MORTE”: UMA ANÁLISE DO PASSADO GÓTICO EM A SUCESSORA (1934) E REBECCA (1938)

**“FIDELIS USQUE AD MORTEM”: AN ANALYSIS OF THE
GOTHIC PAST IN A SUCESSORA (1934) AND REBECCA
(1938)**

Ana Paula Araujo dos Santos¹

¹ Doutora em Teoria da Literatura e Literatura Comparada pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ).

RESUMO: O presente artigo procura entender a conexão existente entre *A sucessora* (1934), de Carolina Nabuco, e *Rebecca* (1938), de Daphne Du Maurier, para além da suspeita de plágio e, assim, estabelecer ambas as obras como pertencentes à tradição literária do Gótico feminino. Para esse fim, serão utilizados como suporte teórico sobre Gótico literário estudos de David Punter (1996) e Júlio França (2016, 2017), e as considerações de Anne Williams (1995) no que diz respeito à vertente feminina do Gótico. No desenvolvimento deste trabalho, será demonstrado como as narrativas de Nabuco e Du Maurier exploram os efeitos do medo provenientes de um passado gótico, personificado na figura fantasmagórica de uma esposa morta, responsável por colocar em xeque a felicidade matrimonial das personagens femininas de ambas as tramas. Ao fazê-lo, essas escritoras utilizam tanto características formais próprias da ficção gótica – o retorno fantasmagórico do passado – quanto temáticas próprias do Gótico feminino – os casamentos fadados ao fracasso.

PALAVRAS-CHAVE: Literatura Comparada; Narrativa; Século XX; Gótico; Gótico feminino.

ABSTRACT: This paper will explore the connection between *A sucessora* (1934), by Carolina Nabuco, and *Rebecca* (1938), by Daphne Du Maurier, beyond the suspicion of plagiarism, in order to establish both works as examples of the literary tradition of the Female Gothic. For that purpose, this paper will base its studies on the theories on Gothic presented by David Punter (1996) and Júlio França (2016, 2017), and on considerations about Female Gothic from Anne Williams (1995). The development of this paper will demonstrate how Nabuco's and Du Maurier's narratives explore the effects of fear originated from a gothic past personified in the fantasmagoric figure of a dead wife responsible for jeopardizing the marital happiness of the female characters. When doing this, these women writers use typical formal characteristics from Gothic fiction – the fantasmagoric repetition of the past – and themes that belong to the Female Gothic – the inevitable doom of the marriage.

KEYWORDS: Comparative literature; Narrative; Twentieth century; Gothic; Female gothic.

INTRODUÇÃO

Rebecca, o primeiro filme hitchcockiano para o cinema americano, foi lançado em 1940, produzido por David O. Selznick, e estrelado por Joan Fontaine e Laurence Olivier. Seu sucesso é inegável: foi premiado com o Oscar de melhor filme e melhor fotografia, e Hitchcock foi indicado para o prêmio de melhor direção, sendo estas apenas algumas das indicações que o filme recebeu da Academia. Apesar do êxito, *Rebecca* parece ocupar atualmente uma posição bem mais discreta na extensa filmografia hitchcockiana, que inclui títulos que se tornaram clássicos do cinema, como *Festim diabólico (Rope)* (1948), *Janela indiscreta (Rear Window)* (1954), *Um corpo que cai (Vertigo)* (1958) e *Psicose (Psycho)* (1960). O próprio mestre do suspense expressou ressalvas a respeito do filme: “é, na verdade, uma história antiga, antiquada; havia muitas mulheres escritoras na época, e, ainda que eu não seja totalmente contra isso, falta humor à *Rebecca*” (HITCHCOCK *apud* TRUFFAUT, 1983, p. 127. Tradução nossa).

O filme é a adaptação do romance homônimo escrito pela britânica Daphne Du Maurier e publicado em 1938. A obra tornou-se rapidamente um *best-seller*, o que justifica a sua transposição para o formato cinematográfico. Se aceitarmos a provocação expressa no comentário do cineasta, é possível afirmar que o antiquado, o novelasco, os elementos que pertencem a uma antiga escola feminina são justamente as características que permitem filiar a narrativa de *Rebecca* à tradição gótica ou, mais precisamente, a um Gótico feminino.

Nossa pesquisa tem se dedicado a estudar essa vertente específica da literatura gótica.² Temos defendido que as escritoras utilizaram as convenções góticas de modo significativamente diferente dos escritores, para retratar os medos e as ansiedades re-

2 Na tese intitulada *A tradição feminina do Gótico: uma descrição de formas e temas nas literaturas brasileira e de língua inglesa* (2022), apresentamos uma ideia mais concisa do Gótico feminino por meio das suas características narrativas.

lativas ao universo feminino. Na esteira de outros estudos semelhantes³, pretendemos, portanto, analisar a obra de Daphne Du Maurier sob a perspectiva do Gótico feminino.

A escritora britânica ficou conhecida por escrever narrativas sensacionais, *thrillers*, histórias detetivescas que, extremamente populares entre o público, por esse mesmo motivo foram consideradas ficção de baixo valor literário. Suas obras foram tomadas como romances melodramáticos, exagerados e irrealistas, escritos apenas para entreter um público feminino. No entanto, a própria Du Maurier parecia consciente de que os elementos considerados negativos pela crítica eram, em verdade, pertencentes à tradição gótica – tradição esta que se consolidou, nos séculos anteriores, como um gênero discursivo bem-sucedido em suscitar efeitos do medo e, por meio deles, prazer estético⁴ nos leitores:

Já era antiquado em 1938 quando foi escrito – lembro-me dos críticos dizendo que era um estranho retrocesso aos romances góticos do século XIX. Mas eu jamais saberei por que se apoderou da imaginação de todos – não apenas das jovens e das vendedoras de lojas, como dizem agora, mas de leitores de todas as idades e de ambos os sexos (DU MAURIER *apud* MALET, 1993, p. 131. Tradução minha.)

Uma vez analisado sob a perspectiva da tradição a qual pertence, *Rebecca* revela-se um romance que investe em um *tópos* clássico do Gótico feminino: os problemas relacionados ao matrimônio. Afinal, essa tradição se caracterizou por retratar terrores e horrores originados das relações familiares (WILLIAMS, 1995, p. 22-3; SANTOS, 2017, p. 51). Além disso, Du Maurier faz uso de um recurso da literatura gótica: o

3 Um exemplo dos estudos que defendem tal argumento pode ser encontrado no livro *Female Gothic Histories: Gender, History and the Gothic* (2013), de Diane Wallace, mais precisamente no capítulo “Displacing the Past: Daphne du Maurier and the Modern Gothic”, em que a autora se dedica a analisar o diálogo dessa obra com outras pertencentes à tradição feminina do Gótico.

4 Ao experimentar emoções relativas ao medo por via ficcional – isto é, sem estar exposto a riscos reais – o leitor é capaz de sentir prazer no ato da leitura. A produção desses efeitos – o horror, o terror, a repulsa – é uma das características basilares da literatura gótica e um dos motivos que garantiram a sua popularidade entre o público leitor desde a sua origem literária no século XVIII (cf. FRANÇA, 2017, p. 24-25).

retorno do passado, que no romance toma forma na figura de Rebecca, a esposa cuja onipresença, mesmo depois de morta, é responsável pelas consequências desastrosas sofridas pelos personagens ao longo da trama.

Neste artigo, pretendemos não apenas analisar o uso deste *tópos* gótico em *Rebecca*, mas também a intrincada relação existente entre este e outro romance, *A sucessora* (1934), da brasileira Carolina Nabuco. Frequentemente comparados por conta de suas inúmeras e desconcertantes semelhanças, essas duas obras foram envolvidas em uma polêmica acusação de plágio feita pela escritora brasileira à britânica. De modo a entender a conexão entre ambas as narrativas, nossa intenção é demonstrar que – a despeito da suspeita de plágio –, *Rebecca* e *A sucessora* pertencem à mesma tradição literária do Gótico feminino e que ambas as narrativas personificam o passado na forma fantasmagórica da esposa morta, responsável por colocar em xeque a felicidade matrimonial das personagens femininas.

SOMANDO DOIS E DOIS

O filme de Hitchcock fez mais do que consolidar o sucesso do livro de Daphne Du Maurier. Uma vez exibido nos cinemas de nosso país, conquistou o público brasileiro tal qual o estrangeiro. Ciente desse sucesso cinematográfico, a Cia. Editora Nacional, de Monteiro Lobato, traduziu e lançou no Brasil o romance britânico, no mesmo ano de exibição do filme⁵. Porém *Rebecca* revelava semelhanças embaraçosas com o romance de Carolina Nabuco publicado apenas quatro anos antes. A escritora carioca, laureada pela biografia de seu pai, *A vida de Joaquim Nabuco* (1929), ingressara na ficção com *A sucessora*, que passou mais ou menos despercebido pela crítica literária da época. Uma pesquisa em periódicos, como o *Correio da manhã* e *A noite* no período de 1930 a 1940, revela resenhas extremamente positivas a respeito da biografia, mas poucos comentários voltados para a obra ficcional – que é apenas

5 A tradução foi feita por Ligia Junqueira Smith, uma tradutora de renome à época, e revisada pelo próprio Lobato (cf. SPAGNOLI, 2014, p. 228).

classificada como “empolgante romance”, sem comentários mais aprofundados (cf. CORREIO DA MANHÃ, 1937, p. 3; A NOITE, 1937, s/p).

Essa situação muda drasticamente quando Carolina Nabuco acusa Daphne Du Maurier de plágio. O escândalo nos meios editoriais chamou a atenção do público leitor para a obra – que ganhou uma nova edição em 1940 – e impulsionou sobremaneira a nossa crítica literária. No período posterior à exibição do filme de Hitchcock, notícias sobre *A sucessora* proliferaram rapidamente junto às críticas que ora se posicionavam a favor da escritora brasileira, ora se mostravam incrédulas diante da acusação feita por ela.

As reações mais cautelosas procuraram outras explicações para as semelhanças entre os dois romances, uma vez que comprovar um plágio literário não é uma tarefa fácil. Em *A noite*, Beni Carvalho (1940, p. 3) comenta que o próprio conceito de plágio não é bem definido e as fronteiras entre o que é cópia e o que é influência jamais foram demarcadas. Em outra reportagem, no *Correio da manhã*, aponta-se para a dificuldade de se traçar a origem de uma ideia:

Pode-se afirmar, sem receio da acusação de paradoxo, que todos os originais, de um tempo para cá, são plágios... De fato, qual a obra artística, literária digamos, inteiramente *original*? Consciente ou inconscientemente, o que lê e apreende um cérebro observador será ponto de partida para nova criação. Se fôssemos enumerar toda a literatura que decorre, por exemplo, do *esqueleto* de “Romeu e Julieta?...” E se fizermos um estudo cuidadoso não descobriremos onde mestre Shakespeare se influenciou para criar os amantes dos jardins de Capuleto?...

A originalidade absoluta é, sem dúvida, um mito, e uma acusação de plágio envolve sempre perigo para o acusador. (CORREIO DA MANHÃ, 1940b, p. 2)

Porém, mesmo os críticos mais desacreditados precisaram levar em conta alguns fatos concernentes à polêmica. Carolina Nabuco havia traduzido seu romance e submetido a editoras estrangeiras para publicação da obra em língua inglesa. Depois de um longo período de avaliação, o livro fora rejeitado por ser muito curto e não se adequar aos padrões dos leitores. Quatro anos depois, Daphne Du Maurier

publica *Rebecca*. O caso torna-se ainda mais curioso quando se atenta ao fato de que, no período em que *A sucessora* circulava fora do Brasil, Du Maurier trabalhava lendo e selecionando livros para editoras de língua inglesa. Reunidas, essas coincidências parecem contribuir a favor da acusação feita por Nabuco, por isso foram largamente debatidas nos meios editoriais. Em uma das reportagens não assinadas do *Correio da manhã* (1940a, p. 2) – intitulada “Rebecca’ e ‘A sucessora’: um plágio sem cerimônias de que é vítima uma escritora brasileira” –, ironiza-se as informações seguindo a lógica matemática: o plágio parece tão óbvio quanto dois e dois somam quatro.

Naquela que é, talvez, a mais importante e entusiasmada defesa do romance de Nabuco à época, Álvaro Lins (1940, p. 2) lamenta a “floração de palavras displi-centes e de sorrisos incrédulos” com que fora recebida a acusação feita pela escritora brasileira. O crítico faz uma análise mais detalhada do caso partindo de um estudo das narrativas ao invés dos já conhecidos problemas de cunho editorial:

E podemos dizer que o seu romance *Rebecca* é, essencialmente, a *Sucessora* da sra. Carolina Nabuco; é a *Sucessora* ampliado e en-xertado. Até mesmo o que parece novo em *Rebecca* – a solução final – se formou de uma sugestão indireta da *Sucessora*. Apenas, onde a sra. Carolina Nabuco prudentemente sugere, através da fantasia e da exaltação nervosa de uma personagem, a sra. Daphne du Maurier realiza por si mesma. (LINS, 1940, p. 2)

Convencido de que *A sucessora* e *Rebecca* eram, em verdade, o mesmo romance, Lins identifica mais do que a duplicação do tema. O crítico aponta uma série de semelhanças no enredo, na escolha dos personagens e nas suas respectivas características físicas e psicológicas, nas situações e nos acontecimentos narrados ao longo da trama.

Um exemplo dos apontamentos feitos nessa crítica é a chegada da segunda esposa à casa do cônjuge. Em *A sucessora*, Marina, a nova esposa de Roberto Steen, é imediatamente hipnotizada pelas palmeiras que adornam o palacete de Paissandu. Em um processo semelhante, a chegada a Manderley faz com que a segunda senhora de Winter, a protagonista de *Rebecca*, sintasse impressionada – e amedrontada – ao notar não a mansão, mas os rododendros que a cerceiam:

Marina contava com este aspecto de palácio, mas não com as orlas de palmeiras do jardim, desdobrando as da rua, velhas e nobres como aquelas. Foi para elas sua primeira curiosidade. Ao apear, não ergueu os olhos para o palacete ostentoso, mas para as folhas luzidias das copas verdes, balouçando-se muito alto. (NABUCO, 2018, p. 9)

De repente, vi uma clareira no caminho escuro à frente, e uma nesga de céu, e num instante as árvores escuras haviam escasseado e os arbustos desconhecidos desaparecido, e de ambos os lados via-se uma parede de cor de um vermelho vivo estendendo-se muito acima de nossas cabeças. Estávamos em meio aos rododendros. Havia algo de espantoso, até mesmo assustador, naquela súbita visão. A floresta não me preparara para ela. Aquelas flores me atordoavam com suas faces carmesins, multiplicando-se numa incrível profusão, sem revelar folhas, nem ramos, nada exceto o vermelho-sangue, exuberantes e fantásticas, diferentes de todos os rododendros que eu já vira. (DU MAURIER, 2012, p. 78-79)

Tomados separadamente, tais exemplos nada comprovam. No entanto, o crítico não acredita que tais coincidências sejam fortuitas, pois elas se multiplicam com o avançar da trama – como ele exemplifica por meio de um extenso cotejo das semelhanças entre as obras. Assim, torna-se difícil refutar o argumento de Lins, o que, conseqüentemente, contribui para a comprovação de que a obra de Du Maurier teria se originado do romance de Nabuco.

Porém, a despeito das coincidências editoriais e literárias, o plágio jamais foi comprovado judicialmente. Em uma entrevista de 1978, Carolina Nabuco (*apud* ALENCAR, 2018, p. 5) conta que um advogado norte-americano tentara um acordo, oferecendo uma compensação financeira caso a escritora admitisse que o roteiro do filme baseado em *Rebecca* se tratava não de um plágio, mas de uma coincidência. Nabuco não aceitou o acordo e optou por se esquivar de conflitos que a levariam ao tribunal.

O mesmo não ocorreu na acusação de plágio feita em nome de Edwina Levin MacDonald pelo seu filho, J. Clifford MacDonald⁶. No processo judicial, encerrado

6 Às acusações feitas por Nabuco e por MacDonald, soma-se a famosa – e igualmente polêmica – relação de plágio que envolve *Os pássaros* (1936), de Frank Baker, e “As aves” (1952), de Du Maurier.

em 1948, Daphne Du Maurier foi acusada de plagiar o conto *I Planned to Murder My Husband* (1924), posteriormente incorporado no romance *Blind Windows* (1927). No entanto, Du Maurier foi absolvida. Uma vez conhecido o resultado judicial, os brasileiros lamentaram a sentença (cf. FREITAS, 1948, p. 2) e muitos dos apoiadores de Carolina Nabuco concordaram que, diante de tal fato, a melhor opção para a escritora fora se afastar das complicações que envolviam seu romance ao *best-seller* de Du Maurier e ao filme de Hitchcock.

É possível afirmar, em retrospecto, que a acusação de plágio garantiu à obra de Carolina Nabuco um curioso lugar em nossa história: seu romance foi relançado e lido pelos seus contemporâneos por conta da polêmica, bem como incitou estudos comparativos como *Um tema e três obras* (1942), de Genésio Pereira Filho. No entanto, sem desfrutar da mesma sorte de *Rebecca*, foi relegado ao ostracismo junto a outros tantos romances de escritoras que chamaram pouca ou nenhuma atenção de nossa historiografia literária no século XX. Recentemente, uma nova edição de *A sucessora*, publicada em 2018, permitiu a recuperação da obra, abrindo um espaço para novas leituras, apreciações críticas e análises desse romance no âmbito acadêmico e, também, para novas perspectivas a respeito da ligação da obra de Nabuco com a de Du Maurier.

AMOR DEPOIS DA MORTE

“*Je Reviens*” – “eu retorno” – é a expressão que nomeia o barco de Rebecca, a esposa falecida de Max de Winter. A princípio, ela parece inapropriada para caracterizar aquela que morrera em decorrência de um suposto acidente marítimo. Porém, ao longo do romance, descobre-se que tais palavras acabam adquirindo um tom profético, pois, mesmo morta, Rebecca permanece constantemente na memória dos demais personagens da narrativa – ora como uma figura adorada, ora como uma figura temida.

A suspeita de que a escritora britânica teria plagiado Baker veio à tona, novamente, quando Hitchcock adaptou para o cinema a história da escritora britânica, naquele que seria outro dos seus mais renomados filmes, *Os pássaros* (*The Birds*) (1963).

O romance é narrado pela segunda senhora de Winter, cujo nome não nos é revelado. Muito jovem, tímida e inexperiente, proveniente de família modesta, ela é o oposto de Rebecca, cuja beleza, bom gosto e extroversão fizeram dela uma figura inesquecível após seu falecimento. Logo de início, a diferença marcante entre as duas esposas faz nascer na última uma sensação de inferioridade em relação à primeira:

Acho que foi a expressão em seu rosto que me causou a primeira inquietação. Instintivamente pensei: “Ela está me comparando a Rebecca”; e incisiva como uma espada, uma sombra se formou entre nós... (DU MAURIER, 2012, p. 13)

A partir desse momento, o matrimônio e a vida em Manderley serão envolvidos nos ciúmes e na obsessão que consomem a protagonista. Rebecca funciona, de fato, como uma sombra, cuja presença constante passa a oprimir a personagem principal, tornando-a incapaz de se ajustar completamente à nova vida de casada e de encontrar a felicidade que imaginara ao se tornar esposa de Maxim.

Também em *A sucessora*, as palavras de uma esposa falecida tomam significado profético: Alice Steen adota como mote a expressão em latim “*Fidelis usque ad mortem*”, isto é, “fiel até a morte”. Tal como Rebecca, a primeira madame Steen foi uma figura notável: filha de diplomatas, também era bela e de bom gosto. Já Marina, uma jovem nascida e criada em fazenda, frequentemente sente-se vexada por suas maneiras modestas, quase selvagens, diante do luxo ostentado pela família do marido. A sensação de inferioridade nasce na chegada ao palacete do Paissandu, quando a segunda esposa se depara com o quadro da primeira:

Devia ser Alice viva. Os olhos viam. Penetravam o pensamento, olhavam o mundo como se fosse seu para conquistar, para governar. A boca palpitava. Ia falar. O corpo também ia mover-se. O veludo do vestido reluzia quase tão finamente quanto o do manto de Marina. O colar de pérolas era o mesmo que ela trazia ao pescoço.

(...).

Sua alegria fugiu logo. Lembrou-se de uma frase que ouvira sobre Alice – nunca esquecia de nada que lhe dissesse respeito: “Era uma criatura de um magnetismo extraordinário”. (NABUCO, 2018, p. 14-15)

A comparação com Alice indis põe Marina de tal forma que a sua chegada ao palacete termina em uma crise de nervos. A impressão vívida do retrato faz com que pense mesmo que a esposa anterior estava para dizer algo a ela, o que Roberto toma como uma sugestão de espiritismo (cf. NABUCO, 2018, p. 17). Deste momento em diante, a relação da protagonista com o retrato – isto é, com a primeira esposa de Roberto – degrada-se progressivamente e transforma a vida de recém-casada em um pesadelo.

É notável que as autoras de ambas as obras façam uso de estratégias semelhantes para dar conta de ficcionalizar as mesmas ansiedades e os mesmos medos. Por isso, tanto Alice quanto Rebecca assumem igual função em suas respectivas narrativas: são figurações de um passado recente, que não foi completamente esquecido, mas que, por isso mesmo, prossegue como algo recalcado. Para dar conta dessa insegurança em relação ao passado, Nabuco e Du Maurier empregam os recursos da poética gótica, afinal, as obras pertencentes a essa tradição frequentemente exploram a relação obscura com tempos pretéritos, revelando muitas vezes a nossa incapacidade de lidar com eles – entendê-los, aceitá-los, superá-los⁷. Como afirma Júlio França:

(...) Os eventos do passado não mais auxiliam na compreensão do que está por vir: tornam-se estranhos e potencialmente aterroizantes, retornando, muitas vezes em figurações fantasmagóricas, para afetar as ações do presente. Em uma de suas formas de enredo mais recorrente, a protagonista da ficção gótica é vítima de atos pretéritos, nem sempre por ela perpetrados, e precisa enfrentar seu passado como condição para recuperar o controle de seu presente e a esperança em um futuro melhor. (FRANÇA, 2016, p. 2493)

Assim, tanto Marina quanto a segunda esposa de Max de Winter tornam-se vítimas dessas manifestações do passado sobre o presente, representadas de forma

7 No mundo moderno, onde o progresso e os avanços tecnológicos aconteciam constantemente e de forma cada vez mais rápida, o passado deixa de produzir experiências suficientes para lidar com o futuro. Cada vez mais incompreensível e desconhecido, ele se torna, para o homem, uma fonte de medo. Para David Punter (1996, p. 52), o Gótico constituiu-se como um modo discursivo capaz de interpretar ficcionalmente a obscuridade desse passado.

fantasmagórica, de modo a intensificar o medo produzido pelas narrativas. Em *A sucessora*, um exemplo da utilização desse recurso é a cena em que Alice aparece em um pesadelo de Marina e convence a personagem não apenas de sua superioridade, mas, principalmente, de sua permanência na vida dos Steen:

Naquela noite Marina teve um sonho, muito nítido e terrível. Apareceu-lhe Alice, com a atitude e o vestido do quadro de Verron. A expressão, porém, era outra... Ria... Mas uma ameaça secreta e esmagadora enfrentava Marina debaixo desse riso. Falou:

- Eu morta? Morta, achas? Que pilhéria!

Parecia atribuir a Marina a culpa de uma mentira imensa. Seu sorriso sardônico multiplicava-se em ressonâncias que envolviam Marina de todo lado. Oprimiam-na. Asfixiavam-na.

- Morta nada! Estou viva. Pergunta aos outros se morri... Roberto, diga se eu morri?... Pergunta a Germana se eu morri. Pergunta ao Munhoz, a Laurita... Pergunta ao Antônio, copeiro, a Júlia. (NABUCO, 2018, p. 72)

A reação da personagem ao pesadelo confirma que o medo é real: ela chora, as pupilas dilatam, os dentes começam a bater e o corpo a tremer. Aterrorizada, procura no quarto o que seria o fantasma de Alice (cf. NABUCO, 2018, p. 73). Após o pesadelo, Marina pensa ter descoberto o que a esposa morta queria lhe falar: era como se Alice confessasse que a detesta e que está sempre em vigília, medindo o merecimento de sua sucessora. Na casa impregnada pela presença da esposa morta, o medo e a paranoia afligem a personagem, que se torna cada dia mais pálida e abatida, e é aconselhada a consultar um médico para os nervos. Seu mal-estar culmina em uma fuga abrupta do palacete de Paissandu – fuga esta que coloca em xeque o seu matrimônio.

Em *Rebecca*, um dos clímaxes da narrativa ocorre quando a protagonista visita o quarto da antiga senhora de Winter, que é mantido intacto pela governanta da casa, a senhora Danvers, tal como se Rebecca ainda estivesse viva e fosse voltar à Manderley a qualquer momento. As reações físicas e emocionais da protagonista logo que adentra o aposento dão indícios do temor suscitado pela esposa morta: as pernas começam a tremer, o coração, que antes batia ansioso, parece pesado; ela é tomada por um sentimento crescente de horror, de desespero, e sente-se prestes a

desfalecer (cf. DU MAURIER, 2012, p. 193). Esses efeitos são intensificados quando a senhora Danvers sugere a onipresença de Rebecca na casa:

- Às vezes, quando ando por esse corredor aqui, imagino que ela esteja logo atrás de mim. Aquele passo rápido, leve. Não me confundiria em lugar nenhum. E no balcão de músicos, acima do *hall*. Eu a via debruçada ali à noite, nos velhos tempos, olhando para baixo e chamando os cachorros. Eu a imagino ali de vez em quando. É quase como se pudesse ouvir o vestido dela roçando as escadas quando ela descia para o jantar. - A senhora Danvers fez uma pausa. Continuou olhando para mim, observando meus olhos. - Acha que ela está nos vendo agora, conversando uma com a outra? - perguntou ela, lentamente. - A senhora acha que os mortos voltam e observam os vivos?

Engoli em seco. Enfiei as unhas nas mãos.

- Não sei - respondi. - Não sei. - Minha voz soou aguda e pouco natural. Não era absolutamente minha voz.

- Às vezes me pergunto - continuou ela num sussurro. - Às vezes me pergunto se ela volta aqui, a Manderly, e observa a senhora e o senhor de Winter juntos. (DU MAURIER, 2012, p. 200-201)

Tal como Marina, a protagonista do romance de Du Maurier é dominada pela presença da primeira esposa em todos os aposentos da residência e não consegue esquecer Rebecca, que assombra seus pensamentos, seus sonhos (cf. DU MAURIER, 2012, p. 271). A situação insuportável degrada a sua relação com o esposo e mina aos poucos a felicidade de seu casamento. Preocupada com as mórbidas minúcias de um passado que parece impossível de ser esquecido, ela tem consciência de que seu comportamento se assemelha ao de uma neurótica (cf. DU MAURIER, 2012, p. 143).

Os romances de Nabuco e Du Maurier parecem levar a cabo o que Leslie Fiedler (1960, p. 131) sumariza em uma frase epigramática sobre a interferência de eventos pretéritos nas obras góticas: “O passado, mesmo quando morto, especialmente quando morto, poderia continuar a causar danos”. Nesses termos, sua ação sobre o presente dos Steen e dos de Winter traz, de fato, consequências inimagináveis para os personagens da trama.

Em *Rebecca*, essas consequências são extremamente negativas, pois são revelados os segredos e os crimes cometidos por Max de Winter. Este confessa à protago-

nista as condições de seu casamento anterior: embora perfeito nas aparências, era, em verdade, uma farsa. Considerada por todos como uma consorte bela, gentil e nobre, Rebecca possuía um caráter impetuoso, indomável, além de um comportamento vulgar e adúltero. Ao final da narrativa, igualmente assombrado pela memória da morta, Maxim admite ter assassinado a esposa em um acesso de fúria. O crime é atenuado quando se descobre que a personagem estava gravemente doente. Temendo morrer de forma lenta e degradante, Rebecca teria insuflado propositalmente os ciúmes de Maxim para que ele perdesse o controle e fosse capaz de assassiná-la. A morte súbita e breve de Rebecca coroa, afinal, a sua vitória sobre o marido que jamais deixaria de ser assombrado pela transgressão cometida à esposa.

Com um clímax menos sensacionalista, o desfecho do romance de Nabuco é mais positivo – sem crimes ou transgressões morais. Porém, a sucessora também descobre falhas no casamento de Alice e Roberto: embora se esforçasse para que sua união com o marido fosse perfeita, a primeira esposa nunca dera herdeiros aos Steen. A descoberta funciona como o triunfo de Marina no embate contra as questões pretéritas. Uma vez superadas as reminiscências de Alice, a felicidade conjugal da protagonista se torna completa ao descobrir-se grávida do marido.

Se, do ponto de vista editorial, a duplicação de *A sucessora* em *Rebecca* suscita mais dúvidas do que certezas, a breve análise comparativa empreendida neste artigo permite algumas conclusões sobre as duas narrativas. É notável que tanto a trama de Nabuco quanto a de Du Maurier tenham se estruturado em torno do uso de um dos elementos centrais da ficção gótica, o retorno fantasmagórico do passado. Por meio dele, ambas as escritoras arquitetaram histórias de suspense e terror psicológico protagonizadas por mulheres e originadas do universo feminino. Portanto, nessas narrativas, os recursos góticos unem-se à preocupação, típica do Gótico feminino, em retratar os problemas familiares – quase sempre relacionados ao matrimônio e às inúmeras dificuldades enfrentadas pelas mulheres na condição de esposas. *A sucessora* e *Rebecca* são, sem sombra de dúvidas, dois romances que compartilham não

apenas inúmeras semelhanças, mas também um lugar em meio às obras da tradição feminina do Gótico.

Ao adaptar *Rebecca* de forma tão bem-sucedida, Hitchcock deu os primeiros passos do que seria uma longa e produtiva carreira cinematográfica – o filme foi um marco na sua consolidação como um dos maiores diretores da história do cinema. E, muito embora tivesse reservas a respeito da narrativa, o sucesso de *Rebecca* é um indício do apelo que a ficção gótica possui entre o público. Ciente desse fato, Hitchcock parece ter empregado continuamente as convenções dessa ficção em seus filmes posteriores, garantindo, assim, a expansão e a popularidade do Gótico em outra mídia: o cinema.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- A NOITE. *Joaquim Nabuco através a palavra laureada de sua filha*. Rio de Janeiro, Sábado, 29 de maio de 1937.
- ALENCAR, Mauro. *Desvelando a intimidade feminina entre o concreto e o imaginário*. In: NABUCO, Carolina. *A sucessora*. São Paulo: Editora Instante, 2018. pp. 4-7.
- CARVALHO, Beni. “Carolina Nabuco e Daphne Du Maurier”. In: *A noite*. Rio de Janeiro, Domingo, 8 de setembro de 1940.
- CORREIO DA MANHÃ. As conferências sobre Joaquim Nabuco, realizadas em Recife. Rio de Janeiro, Sábado, 29 de maio de 1937.
- CORREIO DA MANHÃ. “Rebecca” e ‘A sucessora’ – Um plágio sem cerimônias, de que é vítima uma escritora brasileira”. Rio de Janeiro, Domingo, 21 de abril de 1940a.
- CORREIO DA MANHÃ. Em torno de “A sucessora”, de Carolina Nabuco, e “Rebecca”, de Du Maurier. Rio de Janeiro, Sexta-feira, 26 de abril de 1940b.
- DU MAURIER, Daphne. *Rebecca – A mulher inesquecível*. Trad. Mariluce Pessoa. Barueri: Amarylis, 2012.
- FIEDLER, Leslie. *Love and Death in the American Novel*. Urbana-Champaign: Dalkey Archive Press, 1960.
- FRANÇA, Júlio. “O Gótico e a presença fantasmagórica do passado”. In: *Anais eletrônicos do XV encontro ABRALIC*. Rio de Janeiro: Dialogarts, 2016. pp. 2492-2502.
- FRANÇA, Júlio. Introdução. In: *Poéticas do mal: a literatura do medo no Brasil (1840–1920)*. Rio de Janeiro: Bonecker, 2017. pp. 19-35.
- FREITAS, Bezerra de. “A romancista Daphne Du Maurier e a sentença do juiz Bright”. In: *Diário de notícias*. Rio de Janeiro, Domingo, 1 de agosto de 1948.
- LINS, Álvaro. “Rebecca”, um plágio. In: *Correio da manhã*. Rio de Janeiro, Sábado, 31 de agosto de 1940.
- MALET, Oriel. *Letters from Menabilly: Portrait of a Friendship*. London: Weidenfeld & Nicolson, 1993.
- MODLESKI, Tania. *The Women Who Knew Too Much: Hitchcock and Feminist Theory*. 3rd ed. New York: Routledge, 2016.
- NABUCO, Carolina. *A sucessora*. São Paulo: Editora Instante, 2018.

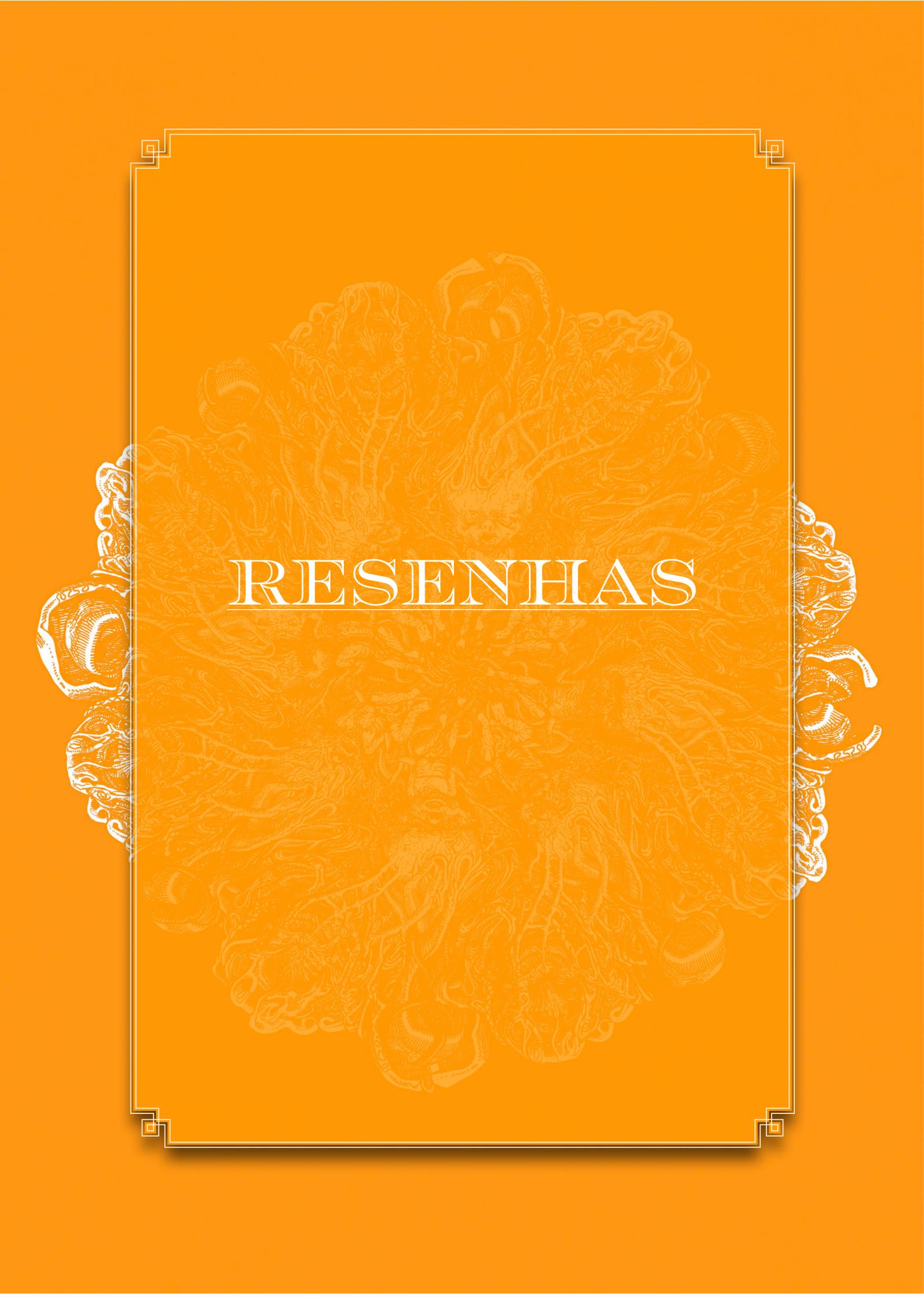
PUNTER, David. *The Literature of Terror*. V. 1. Essex: Longman, 1996.

SANTOS, Ana Paula Araujo dos. *A tradição feminina do Gótico: uma descrição de formas e temas nas literaturas brasileira e de língua inglesa*. 2022. 189 f. Tese (Doutorado em Teoria da Literatura e Literatura Comparada) – Instituto de Letras, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2022.

SPAGNOLI, Camila Russo de Almeida. *Monteiro Lobato, o leitor*. Dissertação de Mestrado. Universidade de São Paulo, Instituto de Estudos Brasileiros, 2014.

TRUFFAUT, François. *Hitchcock*. New York: Simon and Schuster, 1983.

WILLIAMS, Anne. *Art of Darkness: A Poetics of Gothic*. Chicago: The University of Chicago Press, 1995.



RESENHAS

“VAMOS DESPEDAÇAR SUA ALMA!”: UM PASSEIO PELOS HORRORES CENOBÍTICOS DA FRANQUIA *HELLRAISER*

“WE’LL TEAR YOUR SOUL APART!”: A WALK THROUGH
THE CENOBITIC HORRORS OF *HELLRAISER* FRANCHISE

Marcelo Miranda¹

¹ Jornalista, mestre em Comunicação Social pela UFMG, crítico e programador de cinema. Produz e apresenta os podcasts “Saco de Ossos” e “Hora do Espanto”. Ministrou o curso “Cinema de horror: O medo através dos tempos” e foi coordenador e curador da mostra “Medo e Delírio no Cinema Brasileiro”, realizada em Belo Horizonte. Ministrou palestras e debates sobre o tema e tem artigos publicados nos livros *Tim Burton, Tim Burton, Tim Burton* (Estronho), *O Melhor do Terror dos Anos 80* e *O Melhor do Terror dos Anos 90* (Skript), entre outros. Assistente editorial nos livros *Contos Reunidos do Mestre do Horror Cósmico*, de H.P. Lovecraft, e *Repique macabro e outras histórias estranhas*, de Robert Aickman (Ex Machina). Co-organizador do livro *Revista de Cinema: Antologia (1954-58/1961-64)* (Azougue). Presidente da Abraccine (Associação Brasileira de Críticos de Cinema) entre 2021 e 2023.

RESUMO (RESENHA): BARKER, Clive. *Hellraiser – Renascido do inferno*. Tradução: Alexandre Callari. Rio de Janeiro: Darkside Books, 2015. 160 p.

Hellraiser – Renascido do inferno. Direção: Clive Barker. Produção de Film Features. Reino Unido: Entertainment Film Distribution, 1987.

Hellraiser. Direção: David Bruckner. Produção de Spyglass Media Group. EUA: Hulu, 2022.

PALAVRAS-CHAVE: horror; literatura de ficção; cinema; Hellraiser; Clive Barker.

ABSTRACT (REVIEW): BARKER, Clive. *Hellraiser – Renascido do inferno*. Portuguese translation by: Alexandre Callari. Rio de Janeiro: Darkside Books, 2015. 160 p.

Hellraiser. Directed by: Clive Barker. Produced by Film Features. United Kingdom: Entertainment Film Distribution, 1987.

Hellraiser. Directed by: David Bruckner. Produced by Spyglass Media Group. USA: Hulu, 2022.

KEYWORDS: horror; fiction writing; movies; Hellraiser; Clive Barker.

“Frank estava tão compenetrado em resolver o quebra-cabeça da caixa de Lemarchand que não escutou o grande sino começar a tocar.” Essas são as primeiras palavras da novela *The hellbound heart*, escrita pelo inglês Clive Barker e originalmente publicada em 1986 como parte da antologia *Night visions vol. 3*. O texto ficcional veio na esteira do impacto causado pela série *Livros de sangue* que Barker lançou em seu país natal entre 1984 e 1985, totalizando seis volumes e 30 histórias. Em *The hellbound heart*, o autor segue impregnado dos temas e motivos de seus contos anteriores, o que inclui sexualidade intensa, horror carnal, criaturas ou entidades surgidas de fetiches, desejos e perversões humanas e um jorro criativo como nunca se vira antes no gênero. Era tudo muito diferente de um nome à época já referencial, Stephen King, e certamente se afastava dos escritores de pegada mais clássica – ainda que fundamentais ao cânone – Peter Straub e Ramsay Campbell.

Barker se tornou, em retrospecto, um dos inventores do que seria chamado pelo escritor e pesquisador David J. Schow de uma vertente *splatterpunk* da literatura de horror, caracterizada pela representação excessivamente gráfica da violência (em contraponto ao estilo elusivo e metafórico de autores do passado) e de elementos vinculados ao movimento da contracultura que desafiavam padrões morais de comportamento e de escrita. Não é coincidência que Schow tenha cunhado o termo *splatterpunk* na World Fantasy Convention, realizada em Providence (terra natal de H. P. Lovecraft), justamente no ano de 1986, quando *Livros de sangue* já circulava e *The hellbound heart* começava a aparecer. O imaginário acionado por esses contos mexeu com as estruturas mentais de leitores e autores, inspirando outros nomes que posteriormente passaram a tráfegar por narrativas mais devastadoras na descrição de ações sangrentas e situações-limite.

Da mesma forma que a novela de Barker coroa o impacto de *Livros de Sangue*, a adaptação da história para o cinema também se torna um marco. O próprio autor decidiu fazer o roteiro e assumir a direção do que se intitulou *Hellraiser*. O filme é lançado em circuito comercial no Reino Unido e nos EUA em setembro de 1987 [ao Brasil, só estreia em julho de 1990, acompanhado do subtítulo *Renascido do inferno*]. É curioso olhar o cenário no qual o filme – adaptação bastante fiel da novela de Barker – estava inserido quando chegou às telas. Só no gênero horror, era o mesmo ano de

Uma noite alucinante 2 (*Evil dead II*, Sam Raimi), *A hora do pesadelo 3 – Os guerreiros dos sonhos* (*Nightmare on Elm Street 3: Dream warriors*, Renny Harlin), *Creepshow: Show de horrores* (*Creepshow*, George A. Romero) e *A casa do espanto 2* (*House 2: The Second Story*, Ethan Wiley), para ficar apenas em produções de franquia ou de pegada mais cômica ou satírica. Se pensarmos em títulos com ambições mais maduras, as opções eram em menor quantidade, porém até hoje muito marcantes: *O predador* (*Predator*, John McTiernan), *Coração satânico* (*Angel heart*, Alan Parker) e *Príncipe das sombras* (*Prince of darkness*, John Carpenter), de novo para citar apenas alguns.

Hellraiser, então, surge um tanto tímido nesse contexto, principalmente por ter à frente um diretor estreante e jovem (35 anos) que vinha do teatro e da literatura, um material de base pouco conhecido e um orçamento irrisório para o tipo de projeto que se queria (pouco menos de US\$ 1 milhão). O sucesso do filme não tarda a vir. A arrecadação chega a quase US\$ 15 milhões só no período em cartaz. Além da fatia econômica, o filme se torna um dos maiores *cults* do gênero e se torna parte do imaginário cultural na virada do século. Rapidamente emplaca não só a inevitável continuação, logo no ano seguinte, mas puxa uma franquia que, em 2022, soma 11 longas-metragens, centenas de páginas de quadrinhos, um romance, vários videogames e todo tipo de memorabilia. Muito desse fenômeno se deve à figura do Pinhead, a criatura cenobita interpretada pelo ator Doug Bradley em quase todos os filmes e que virou a marca mais imediatamente reconhecível de *Hellraiser*, com sua cabeça repleta de agulhas espetadas no crânio, as roupas pretas de couro, as correntes e a voz gutural.

O filme se alinha à produção mais adulta e controversa de 1987, ao tratar da história relativamente simples de uma mulher que se esforça para trazer de volta o homem que mais prazer sexual lhe proporcionou: o irmão do marido. Apesar da imagem marcante de *Hellraiser* ser de fato Pinhead (a ponto de, mesmo aparecendo poucos minutos em cena, ele estampar o pôster de lançamento) e algumas das cenas de violência gráfica terem se tornado clássicas, o filme se desenvolve sob o ponto de vista de Julia Cotton (Clare Higgins). Entediada com a vida e com o marido, ela guarda na memória os poucos instantes de deleite, vividos em segredo no dia de seu casamento, com o cunhado Frank (Sean Chapman). Hedonista e em busca de prazeres inatingíveis,

Frank está desaparecido. Certo dia, na nova casa onde foi morar com o esposo, Larry (Andrew Robinson), e a enteada, Kirsty (Ashley Lawrence), Julia se depara com estranhos fenômenos que a levam a crer na volta de Frank, agora um corpo morto levado às profundezas do mundo de prazer e dor dos cenobitas. Influenciada pelo literal pedaço de putrefação que se apresenta como Frank, ela sai em busca de homens que sirvam de alimento ao ex-amante e lhe propicie voltar a ter um corpo formado por carne, sangue, órgãos e tecidos, antes que os cenobitas descubram onde ele está escondido.



FIG. 1 - Frame do filme *Hellraiser – Renascido do inferno*. Direção: Clive Barker.

Produção de Film Features. Reino Unido: Entertainment Film Distribution, 1987.

Tal qual a novela em que se baseia, o enredo do filme é a mistura inusitada de Nelson Rodrigues e Edgar Allan Poe, com toques de originalidade e criatividade pulsantes. Na direção, Clive Barker se apropria de seus próprios escritos para apresentar sequências de absoluto deleite visual, sem os pudores e recalques tão caros ao cinema estadunidense comercial, sempre o mais consumido em países do Ocidente. Fora das amarras de grandes estúdios e livre pelo orçamento baixo e desconhecimento em torno de uma marca que ainda estava por surgir (mesmo o termo “barkeriano” ainda não tinha pegado), *Hellraiser* teve caminho livre para chamar atenção sem prestar contas a outras realizações da mesma época. Era “uma história de amor do além-túmulo” que fazia um jovem artista como Barker “alcançar um sofisticado grau de ameaça”.

O drama encenado em *Hellraiser* é até mais contundente do que aquele escrito em *The hellbound heart*. Ao adaptar o texto, Barker faz uma alteração significativa: Kirsty deixa de ser a secretária-ajudante de Larry, como aparecia nas páginas da novela, e passa a ser filha dele, fruto de um primeiro casamento, consequentemente fazendo dela a enteada de Julia e sobrinha do grande antagonista da história, Frank. Isso torna as relações entre os personagens mais aterradoras, incluindo, por exemplo, o incesto como possibilidade de perturbação. A cena em que o corpo ainda putrefato de Frank tenta estuprar a jovem ganha efeitos mais terríveis e complexos em se tratando de um embate entre dois familiares – e Barker, plenamente consciente disso, leva a situação ao limite do suportável para espectadores à época pouco habituados a essa abordagem de maneira tão violentamente gráfica.

Os leitores de Clive Barker até poderiam reconhecer o tipo de provocação proposto pelo autor de Liverpool, mas no cinema estadunidense era pouco usual. Algo tocou fundo os espectadores, que um ano depois voltaram aos cinemas para ver a sequência, *Hellraiser II – Renascido das trevas* (*Hellbound: Hellraiser II*, Tony Randel). O filme narra uma história escrita por Barker exclusivamente para as telas e tem orçamento de US\$ 3 milhões (mais que o triplo do anterior). O enredo segue as desventuras de Kirsty e Julia após o desfecho de *Hellraiser*. Para a mitologia que a franquia passa a trabalhar dali adiante, o novo longa-metragem é importante por mostrar vislumbres do passado de Pinhead (antes um oficial do exército inglês chamado Elliot Spencer), expor detalhadamente o mundo dos cenobitas e ainda revelar o visual e poder de Leviathan, grande artífice dos confins do inferno.

Todo o universo em torno da Caixa de Lemarchand, dos cenobitas, de Leviathan, de Pinhead e mais um tanto de palavreados se manteve constante no cenário cultural desde então, nunca se passando grandes intervalos sem algum subproduto derivado do universo de *Hellraiser* circulando em livrarias, *comic shops*, salas de cinema, prateleiras de videolocadoras ou lojas de memorabilia. Os admiradores dos primeiros filmes, porém, que continuaram a ver os longas-metragens lançados rotineiramente, viram-se submetidos a sequências cada vez mais questionáveis, várias delas produzidas apenas sob a justificativa de manter os direitos comerciais de produção, mesmo que os enredos pouco tivessem, de fato, relação ou interesse com o mundo

inicialmente criado por Clive Barker. Depois de *Hellraiser II*, houve mais oito longas-metragens, lançados entre 1992 e 2018. Parte deles amplia a mitologia do Pinhead, outros apenas se apropriam de sua presença em tramas nada interessantes e os mais recentes até arriscam uma tentativa de reiniciar a franquia. Nada, porém, repercute para além dos aficionados que consomem qualquer coisa com a marca *Hellraiser*.

Até que, em 2022 e após Clive Barker vencer um imbróglio judicial que mantinha os direitos de adaptação de sua própria história distantes de suas decisões, chega às telas da plataforma de *streaming* Hulu o que, para muitos simpatizantes, poderia ser a tábua de salvação de Pinhead & cia. Trata-se de *Hellraiser* (David Bruckner, 2022), filme que se reapropria do título de palavra única vindo do original de 1987. Esse procedimento tem sido praxe em retomadas recentes de franquias queridas por fãs, como foram os casos dos novos *Halloween* (2018), *A lenda de Candyman* (*Candyman*, 2021), *Pânico* (*Scream*, 2022), *O massacre da serra elétrica – O retorno de Leatherface* (*Texas Chainsaw Massacre*, 2022), todos originalmente batizados com os títulos de suas matrizes. A estratégia dos estúdios é acionar a nostalgia dos espectadores veteranos que identificam rapidamente as “marcas” sem o muitas vezes desconfortável acompanhamento de um número sequencial ou subtítulo que indique a enésima derivação daquela franquia, ao mesmo tempo em que busca atrair novos (e jovens) públicos que possam se interessar por esses filmes sem a preocupação de entrarem numa história já em andamento. Tem sido comum, nesse sentido, a mistura de elementos dos filmes originais (às vezes servindo como “sequências-legado”) com novas possibilidades de encaminhamento que construam rumos distintos a narrativas já um tanto conhecidas e desgastadas.

O caso do novo *Hellraiser* é uma mistura disso tudo. Ele não é uma refilmagem do original de 1987, nem é adaptação direta da novela de Clive Barker, nem muito menos é sequência dos filmes anteriores. O longa-metragem de Bruckner não nega nem admite relação com suas matrizes, o que lhe dá liberdade para utilizar a mitologia construída ao longo de 35 anos da forma que lhe for mais conveniente. Desde elementos já eternizados, como a Caixa de Lemarchand, passando pela ideia de um artefato cujo propósito é garantir a realização de desejos (ainda que de maneira quase sempre torta) e chegando à presença dos cenobitas como arautos de uma dimensão

de dores, carne e sangue, diversos elementos do *Hellraiser'22* encontram substrato nos conceitos até aqui amplamente trabalhados. Porém, eles são tratados de maneiras mais superficiais, de forma a não afastar o espectador menos habituado a tantos códigos, enquanto mantém por perto o fã que conhece cada dobra do mundo dominado por Leviathan.

Exemplo substancial dessa relação ambígua proposta no *Hellraiser'22* é Pinhead, justamente a grande e eternizada imagem que identifica imediatamente toda a franquia até para quem nunca assistiu a nada da série. Em oito filmes (1987-2005), o cenobita foi interpretado por Doug Bradley. Em *Hellraiser: Revelations* (2011), quem assume o papel é Stephan Smith Collins, com voz de Fred Tatasciore; e em *Hellraiser: Judgment* (2018), é Paul T. Taylor quem tem a cabeça espetada com agulhas. Ao pegar a franquia para si, o estúdio Spyglass naturalmente mantém Pinhead como personagem-ícone. Quem é anunciada para viver o personagem é a atriz trans Jamie Clayton, conhecida pela série *Sense 8*, que fez entre 2015 e 2018. A escolha causa furor, preponderantemente positivo, entre os entusiastas do projeto. A definição por Clayton marca, então, uma quebra importante de paradigmas no *casting* de *Hellraiser*, mas isso não se reflete para muito além disso. A Pinhead de Clayton usa estritamente o mesmo visual de todos os antecessores, com diferenças mínimas, o que garante à plateia veterana permanecer no conforto de estar vendo algo com o que já está devidamente habituada, enquanto as novas plateias veem rigorosamente a imagem amplamente divulgada por três décadas como a de um ícone do horror. Nesse arranjo, todo mundo parece sair contente.



FIG 2 - Frame do filme *Hellraiser*. Direção: David Bruckner.

Produção de Spyglass Media Group. EUA: Hulu, 2022.

O novo *Hellraiser* contou com aval e aprovação de Clive Barker, sem sua participação direta. Num comunicado público, ele disse: “Este é um *Hellraiser* em uma escala que eu simplesmente não esperava. David (Bruckner) e sua equipe estão mergulhados na mitologia da história, mas o que me excita é o desejo deles de honrar o original, mesmo quando o revolucionam para uma nova geração”. O roteiro é assinado por Ben Collins e Luke Piotrowski e se fixa na trajetória da jovem ex-viciada Riley McKendry (Odessa A’zion), que tenta recomeçar a vida junto com o irmão e acaba enredada numa trama envolvendo a Caixa de Lemarchand e um antigo e mal-resolvido pacto de um milionário.

Certamente a grande diferença na atual abordagem de *Hellraiser* é a ausência do desejo sexual e do tesão como movimentadores dos acordos com os cenobitas, algo que não exatamente foi o centro de todas as tramas da franquia, mas sem dúvidas era seu grande trunfo na novela e na adaptação de 1987. Ao retomar praticamente do zero a “marca” *Hellraiser*, Bruckner e equipe decidem por remodelar os anseios dos personagens, trazendo temas como redenção, lealdade, ambição e poder ao primeiro plano. É um *Hellraiser* mais comprometido com questões que têm aflorado

mais fortemente em filmes de horror dos últimos anos e com as quais o estúdio e investidores são compelidos a dialogar se querem fazer o projeto ser bem-sucedido. Recortes ligados a fetiche, sadomasoquismo ou canibalismo com intuito de recuperar a virilidade parecem distantes demais a uma plataforma de *streaming* como a Hulu, que naturalmente busca caminhos mais identificados com seu público assinante.

O que é de mais próximo à novela e ao filme de Barker no novo *Hellraiser* é a ideia de um mundo paralelo, regido por leis próprias, em constante colisão com o nosso mundo – um cenário tantas e tantas vezes abordado nos contos e romances do autor inglês, aliás. A pomposidade dos cenobitas como emissários desse outro mundo – e nisso Bruckner é muito consciente de estar lidando com imaginário tão adorado, a ponto de a entrada de Pinhead em cena ter um impacto calculado – permite que a perturbação inerente à história original se mantenha. Por mais que Riley faça o possível para rastrear os caminhos da Caixa e os responsáveis pelo sumiço do irmão, ela nunca está totalmente no controle da situação. Suas desventuras estão à mercê de criaturas sobre as quais ela nada sabe e, mesmo que arrisque enfrentá-las, ela jamais consegue alcançar até onde é possível ir. Isso estava no texto de Barker e no filme de 1987 e retorna agora em 2022: na iminência do desgraçamento infernal, só é possível despistar os cenobitas, nunca pará-los.

Imparável também é *Hellraiser*, algo que todos sabemos desde o final dos anos 1980. Em 2020, o canal HBO anunciou a produção de uma série definida como “continuação sofisticada da mitologia existente de *Hellraiser*”. A grande novidade, já na época, era o envolvimento de Clive Barker na produção executiva. Ainda sem data para ir ao ar, a série tem roteiros assinados por Mark Verheiden e Michael Dougherty e direção de David Gordon Green. O cineasta estadunidense Green está atualmente vinculado à retomada de duas outras franquias importantes: *Halloween* (ele dirigiu os três filmes lançados entre 2018 e 2022) e *O Exorcista*, cujo novo exemplar deve ser lançado em outubro de 2023, justamente na forma de sequência-legado. A princípio, parece essa a ideia de *Hellraiser* como série na HBO: expandir conceitos e acontecimentos da trama original de Barker (ele próprio disse, em relação ao projeto, que “é hora de retomar as raízes dessa história”). Se haverá Pinhead e se ele terá agulhas na cabeça, ainda não se sabe. Mas alguém duvida?

REFERÊNCIAS

BARKER, Clive. *Hellraiser – Renascido do inferno*. Traduzido por CALLARI, Alexandre. Rio de Janeiro: Darkside, 2015.

FLEMING JR, Mike. *Just in time for Halloween: Clive Barker's back to raise hell, joining HBO series **Hellraiser** adaptation with David Gordon Green directing early eps*. Deadline.com [S.I.] Disponível em: <https://deadline.com/2020/10/clive-barker-hellraiser-hbo-series-adaptation-1234606166/>. Acesso em: 9 nov. 2022.

IMDB PRO. Box Office Mojo. Página dedicada a *Hellraiser*. Disponível em: https://www.boxofficemojo.com/title/tt0093177/?ref=bo_se_r_2. Acesso: 9 nov. 2022.

JONES, Stephen. *Monsterland*, n.17, 1987. Disponível em <https://www.clivebarker.info/hellraiser.html>.

Acesso: 5 nov. 2022.

KANE, Paul. *The Hellraiser films and their legacy*. EUA: McFarland and Company, 2013.

MANTILLA, Ryan Louis. *'Hellraiser' reboot gets R rating on Hulu*. Collider.com. [S.I.] Disponível em: <https://collider.com/10-disney-princesses-sorted-into-their-hogwarts-house/>. Acesso em: 9 nov. 2022.

POST MORTEM 77. Entrevistado: David J. Schow. Entrevistador: Mick Garris. Dread Central, 26 fev. 2020. Podcast. Disponível em: <https://www.dreadcentral.com/post-mortem-with-mick-garris/>. Acesso: 9 nov. 2022.