

Cido Rossi  
Stéfano Stainle  
Laís Rodrigues Alves Martins  
Jonathan Eliã de Almeida Nunes  
(Organizadores)

# Antornos do Gótico e do Fantástico Vol. 1

# ENTORNOS DO GÓTICO E DO FANTÁSTICO

volume 1

Comunicações do Evento *Halloween Harry 7*



Cido Rossi  
Stéfano Stainle  
Laís Rodrigues Alves Martins  
Jonathan Eliã de Almeida Nunes  
(Organizadores)

# ENTORNOS DO GÓTICO E DO FANTÁSTICO

volume 1

Comunicações do Evento *Halloween Harry 7*



Pedro & João  
editores

**Copyright © Autoras e autores**

Todos os direitos garantidos. Qualquer parte desta obra pode ser reproduzida, transmitida ou arquivada desde que levados em conta os direitos das autoras e dos autores.

---

**Cido Rossi; Stéfano Stainle; Laís Rodrigues Alves Martins; Jonathan Eliã de Almeida Nunes [Orgs.]**

**Entornos do gótico e do fantástico.** Volume 1. Comunicações do Evento Halloween Harry 7. São Carlos: Pedro & João Editores, 2023. 288p. 16 x 23 cm.

**ISBN: 978-65-265-0609-7 [Digital]**

**DOI: 10.51795/9786526506097**

1. Gótico. 2. Fantástico. 3. Literatura. 4. Estudos literários. 5. Teoria Literária. 6. Crítica Literária. I. Título.

CDD – 800

---

**Capa:** Petricor Design

**Ficha Catalográfica:** Hélio Márcio Pajeú – CRB - 8-8828

**Revisão:** Cido Rossi, Stéfano Stainle, Laís Rodrigues Alves Martins e Jonathan Eliã de Almeida Nunes

**Diagramação:** Diany Akiko Lee

**Editores:** Pedro Amaro de Moura Brito & João Rodrigo de Moura Brito

**Conselho Científico da Pedro & João Editores:**

Augusto Ponzio (Bari/Itália); João Wanderley Geraldi (Unicamp/Brasil); Hélio Márcio Pajeú (UFPE/Brasil); Maria Isabel de Moura (UFSCar/Brasil); Maria da Piedade Resende da Costa (UFSCar/Brasil); Valdemir Miotello (UFSCar/Brasil); Ana Cláudia Bortolozzi (UNESP/Bauru/Brasil); Mariangela Lima de Almeida (UFES/Brasil); José Kuiava (UNIOESTE/Brasil); Marisol Barenco de Mello (UFF/Brasil); Camila Caracelli Scherma (UFFS/Brasil); Luís Fernando Soares Zuin (USP/Brasil).



**Pedro & João Editores**

[www.pedroejoaoeditores.com.br](http://www.pedroejoaoeditores.com.br)

13568-878 – São Carlos – SP

2023

*'Tell me one last thing,' said Harry. 'Is this real? Or has  
this been happening inside my head?  
Dumbledore beamed at him, and his voice sounded loud  
and strong in Harry's ears even though the bright mist  
was descending again, obscuring his figure.  
'Of course it is happening inside your head, Harry, but  
why on earth should that mean that it is not real?'*  
J. K. Rowling, *Harry Potter and the Deathly Hallows*



## SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO: COMUNICAÇÕES DO EVENTO HALLOWEEN HARRY 7 Cido Rossi, Stéfano Stainle, Laís Rodrigues Alves Martins, Jonathan Eliã de Almeida Nunes	9
1. ENTRE A REALIDADE E A FICÇÃO: A TRANSPOSIÇÃO DOS SPIN-OFFS LITERÁRIOS DE HARRY POTTER PARA A REALIDADE EMPÍRICA Lígia de Medeiros Nogueira	13
2. A ÂNCORA, O BARCO E O OCEANO: A LITERATURA COMO CAIS Yago José Cipoleta	37
3. HOBBITS, MASMORRAS E DRAGÕES: TOLKIEN E O SURGIMENTO DO ROLE-PLAYING GAME João Vitor Batistute	51
4. UM DIÁLOGO ENTRE RETRATOS: O ESTRANHO EM POE E WILDE Stéfano Stainle	73
5. WILLIAM HOPE HODGSON E H. P. LOVECRAFT: TERROR CÓSMICO COLATERAL Nathalia Sorgon Scotuzzi	93
6. ENTRE MÁQUINAS E MONSTROS: VIRGINIA WOOLF, GÓTICO E FICÇÃO CIENTÍFICA Laís Rodrigues Alves Martins	113



7. ENTROPIA E AS ORIGENS GÓTICAS DA FICÇÃO CIENTÍFICA EM NEON-GENESIS EVANGELION Frederico Negrini Silva	141
8. 2001 – UMA ODISSEIA NO ESPAÇO: O EPOS DA FICÇÃO CIENTÍFICA Samuel Renato Siqueira Sant’Ana	161
9. QUE FRIO QUE ME DÁ O ENCONTRO DESSE OLHAR: O MONSTRO “HOLLYWOOD” E SEU ESPETÁCULO EM NOPE (2022) Pedro Fuscaldo Barreto de Figueiredo	183
10. OUVINDO A VOZ DE DEUS ATRAVÉS DE PALAVRAS CRUZADAS: M. NIGHT SHYAMALAN DIANTE DO FETICHE PELA VEROSSIMILHANÇA NO CINEMA CONTEMPORÂNEO Luís Guilherme Comar Freza	197
11. AS CASAS DE HOGWARTS Cido Rossi	247
AUTORAS E AUTORES	285

APRESENTAÇÃO:  
COMUNICAÇÕES DO EVENTO  
*HALLOWEEN HARRY 7*

Os textos que compõem o presente livro, com exceção ao de autoria de Cido Rossi, são resultantes das comunicações orais apresentadas por seus autores por ocasião do evento *Halloween Harry 7: Fim dos Tempos*, realizado de modo *online* entre os dias 7 e 9 de dezembro de 2021 e transmitido por meio das tecnologias de *streaming* da Faculdade de Ciências e Letras da UNESP em Araraquara (UNESP – FCL-CAR), no interior do estado de São Paulo, e pelo canal *Halloween Harry* no Youtube (<https://www.youtube.com/@Halloween-Harry>). O evento teve como apoiadores o Departamento de Letras Modernas da UNESP – FCL-CAR, a Seção Técnica de Apoio ao Ensino, Pesquisa e Extensão (STAEPE) também da UNESP – FCL-CAR e os grupos de pesquisa (CNPq/UNESP) Vertentes do Fantástico na Literatura (<https://www.dgp.cnpq.br/dgp/espelhogrupo/3669493490315361>) e (CNPq/UERJ) Estudos do Gótico (<https://www.dgp.cnpq.br/dgp/espelhogrupo/7141559542659122>). Tendo sido inteiramente gravado, pode ser assistido na íntegra no link <https://www.youtube.com/playlist?list=PLC8K1hA00X3DwkRCRbguktzFHIQo-fdrK>.

Enquanto evento, o *Halloween Harry 7: Fim dos Tempos* teve a seguinte proposta: a pandemia de COVID-19 chegou no início de 2020, e o mundo mudou. Ao custo de muitas mortes e perdas, o ser humano começou a notar que sua presença no planeta é irrelevante, já que um simples vírus pode erradicá-lo da existência. Tal concepção já vem sendo abordada pela ficção há muito tempo, seja na literatura, seja no cinema, TV, quadrinhos, RPG e videogames, por meio de distopias, de universos fantástico-mitológicos apocalípticos e pós-apocalípticos, da ficção científica, do *cyberpunk*,

dentre tantos outros gêneros-modos. Epidemias, pandemias, invasões alienígenas, alterações na estrutura do espaço-tempo, armas químicas, fúria divina, reações incontroláveis e devastadoras do mundo natural ou do mundo sobrenatural, quando não ambas, são alguns dos recursos a que os fazeres ficcionais recorrem para representar o fim dos tempos, o fim da existência humana na Terra. Em comemoração à sua sétima edição, o evento *Halloween Harry* se volta às manifestações ficcionais da devastação, do fim, da impermanência, da desolação. O assombro é o que move e inspira o evento, assombro em relação à perturbadora semelhança que a realidade humana adquiriu quando aproximada a o que até então era chamado de ficção. É dentro desta proposta — e agregando também suas possíveis contrapropostas — que os textos aqui publicados se inserem (ou diferem).

Transitando pela literatura, RPG (*role-playing game*), anime e cinema, os autores e autoras de cada capítulo gravitam, pousam ou escavam os entornos do Gótico e do Fantástico, dois gêneros-modos de amplo espectro e aderência na ficção ocidental que só muito recentemente consolidaram seus espaços no meio acadêmico brasileiro, de modo que, além de refletirem as comunicações orais apresentadas no *Halloween Harry 7: Fim dos Tempos*, tais capítulos são também resultados das pesquisas de mestrado ou doutorado, em desenvolvimento ou concluídas, de seus autores e autoras, todos/as sob orientação do professor doutor Cido Rossi e vinculados/as ao Programa de Pós-graduação em Estudos Literários da UNESP – FCL-CAR.

Assim, em “Entre a realidade e a ficção: a transposição dos *spin-offs* literários de *Harry Potter* para a realidade empírica”, Lígia de Medeiros Nogueira trata das implicações teórico-críticas para o campo ficcional trazidas pela publicação de obras como *Os Contos de Beedle, o Bardo*, *Animais Fantásticos e Onde Habitam* e *Quadribol Através dos Séculos*, enquanto Yago José Cipoleta, em “A âncora, o barco e o oceano: a literatura como cais”, desenvolve uma reflexão teórica sobre a dimensão terapêutica da literatura a partir da obra de Neil Gaiman. “Hobbits, masmorras e dragões: Tolkien e o surgimento do

*role-playing game*”, de João Vitor Batistute, articula a tese de que o RPG, enquanto gênero-modo ficcional, recebeu profunda influência da ficção do britânico J. R. R. Tolkien, ao passo que “Um diálogo entre retratos: o estranho em Poe e Wilde”, de Stéfano Stainle, promove uma análise do *unheimlich* freudiano nas obras de dois nomes canônicos das literaturas em língua inglesa, ao que é sucedido pela abordagem das obras igualmente canônicas de William Hope Hodgson e H. P. Lovecraft na perspectiva do terror cósmico colateral desenvolvida por Nathalia Sorgon Scotuzzi em “William Hope Hodgson e H. P. Lovecraft: terror cósmico colateral”.

“Entre máquinas e monstros: Virginia Woolf, Gótico e Ficção Científica”, de Laís Rodrigues Alves Martins, traz uma abordagem inédita e inesperada da presença do Gótico e da Ficção Científica na obra da matriarca do Modernismo britânico. Já Frederico Negrini Silva, em “Entropia e as origens góticas da Ficção Científica em *Neon-Genesis Evangelion*”, volta-se às raízes góticas da Sci-Fi em sua análise do anime *Neon-Genesis Evangelion*. Concluindo a sequência de capítulos dedicados aos reinos da Ficção Científica, “2001 – Uma Odisseia no Espaço: o epos da Ficção Científica”, de Samuel Renato Siqueira Sant’Ana, volta-se ao épico e sua relação com a Sci-Fi no clássico filme e romance *2001 – Uma Odisseia no Espaço*.

Por falar em cinema, “Que frio que me dá o encontro desse olhar: o monstro ‘Hollywood’ e seu espetáculo em *Nope* (2022)”, de Pedro Fuscaldó Barreto de Figueiredo, propõe uma reflexão sobre a espetacularização do monstro no filme mais recente de Jordan Peele; e “Ouvindo a voz de deus através de palavras cruzadas: M. Night Shyamalan diante do fetiche pela verossimilhança no cinema contemporâneo”, de Luís Guilherme Comar Freza, debruça-se sobre o todo da obra de M. Night Shyamalan para investigar como o diretor lida com o fetiche pela verossimilhança presente no cinema contemporâneo. Por fim, “As casas de Hogwarts”, de Cido Rossi, conclui o conjunto de textos do presente livro propondo uma análise da composição da espacialidade principal da série *Harry Potter*.

Diversidade; sofisticação analítica; assuntos inéditos abordados por meio de aparatos teórico-críticos clássicos e contemporâneos;

obras e autores/as canônicos e não-canônicos, conhecidos e ainda por se conhecer; o encontro com *spin-offs* de *Harry Potter*, com a literatura de Neil Gaiman, com o RPG, com o *unheimlich*, com o terror cósmico, com as máquinas e monstros de Virginia Woolf, com as origens góticas da ficção científica e *Neon-Genesis Evangelion*, com *2001 – Uma Odisseia no Espaço*, com a espetacularização do monstro em *Nope*, com o cinema de M. Night Shyamalan, com a Escola de Magia e Bruxaria de Hogwarts. É o que o leitor e a leitora vão vivenciar nos textos que seguem. Por isso, os organizadores do presente volume desejam uma leitura assustadoramente fantástica, ou fantasticamente assustadora, a todos/as.

Cido Rossi  
Stéfano Stainle  
Laís Rodrigues Alves Martins  
Jonathan Eliã de Almeida Nunes  
(Organizadores)

ENTRE A REALIDADE E A FICÇÃO:  
A TRANSPOSIÇÃO DOS *SPIN-OFFS* LITERÁRIOS DE  
*HARRY POTTER* PARA A REALIDADE EMPÍRICA

Lígia de Medeiros Nogueira

Ao longo dos sete volumes que compõem a saga *Harry Potter*, escrita por J. K. Rowling, inúmeros livros ficcionais são citados, em sua maioria componentes do currículo da Escola de Magia e Bruxaria de Hogwarts. Dessa vasta lista, duas obras saíram das páginas escritas por Rowling para se tornarem materiais lidos pelos fãs do bruxinho inglês: *Animais Fantásticos e Onde Habitam* (*Fantastic Beasts and Where to Find Them*, 2001), do magizoologista<sup>1</sup> Newt Scamander, e *Quadribol Através dos Séculos* (*Quidditch Through the Ages*, 2001), do fanático pelo esporte quadribol, Kennilworthy Whisp. Um terceiro livro do universo mágico de *Harry Potter* também foi composto pelas mãos de Rowling: dessa vez não um livro exigido por Hogwarts, mas uma coletânea de contos para crianças bruxas, *Os Contos de Beedle, o Bardo* (*The Tales of Beedle the Bard*, 2008), atribuídas a personagem bruxo Beedle, o Bardo. Temos, portanto, três obras que derivam do universo do bruxo Harry Potter, não continuações das histórias escritas por J. K. Rowling, mas materiais que se originaram na saga *Harry Potter* e posteriormente foram incorporados ao cânone literário dessa mesma saga. Trata-se, aqui, de um fenômeno conhecido como “universo expandido”, muito recorrente dentro da cultura *pop* e próprio de narrativas

---

<sup>1</sup> No universo de *Harry Potter*, um magizoologista é um estudioso de criaturas fantásticas.

*contínuas* [...] que precisam ser *autoconsistentes* e que tendem à *completude*. Uma saga ou narrativa *contínua* [...] implica uma possibilidade infinita de novos projetos ou misturas, o que levaria a numerosas *prequels* [produções que contam histórias cronologicamente anteriores ao enredo da saga canônica], *sequels* [produções que contam histórias cronologicamente posteriores ao enredo da saga canônica], *spin-offs*, *reboots*. (FERNÁNDEZ-FÍGARES; GARCÍA, 2017, p. 9-10, grifos das autoras, tradução nossa)

Nessa relação de expansão, o produto que deriva da narrativa canônica faz parte do mesmo universo, mas seu objetivo é acrescentar informações e retratar situações que não foram previamente exibidas na saga/série (THON, 2015). No caso da saga *Harry Potter*, temos um

fenômeno largamente fincado na inter e na hipertextualidade, ostentando uma teia de produtos que estão em constante diálogo com a série e uns com os outros, mutualmente derivativos e referenciais. (FLEGAR, 2017, p. 365, tradução nossa)

O universo expandido de J. K. Rowling é formado por três dos recursos sinalizados por Fernández-Fígares e García (2017): *prequels*, *sequel* e *spin-offs*. As *prequels* – prequelas – dizem respeito à franquia de filmes *Animais Fantásticos e Onde Habitam*, composta até o momento por três filmes: *Animais Fantásticos e Onde Habitam* (2016), *Animais Fantásticos 2: Os Crimes de Grindelwald* (2018) e *Animais Fantásticos 3: Os Segredos de Dumbledore* (2022). Todos eles relatam fatos ocorridos setenta anos antes do início da saga que narra a vida de Potter e dão conta da ascensão e queda do bruxo das trevas Gerard Grindelwald. Em termos de *sequel* – sequela –, contamos com apenas uma produção: a peça de teatro *Harry Potter e a Criança Amaldiçoada* (*Harry Potter and the Cursed Child*, 2016), com roteiro publicado e ainda em cartaz em Londres. Aqui, acompanhamos os filhos das personagens da saga, e alguns dos adultos, utilizando-se do vira-tempo para “consertar” o que eles consideram como erros do passado, dezenove anos após a queda

de Lord Voldemort. É importante ressaltar que o roteiro dessa peça não foi *escrito* por Rowling, apesar de ter o seu aval, mas sim por Jack Thorne, que se baseou nas histórias e no universo criados pela autora. Esse fato já torna esse produto diferente das *prequels* e também da próxima técnica de expansão de universo que descreveremos, os *spin-offs*, pois todos eles foram escritos por Rowling a partir de sua primeira criação, *Harry Potter*.

Os três materiais citados anteriormente – *Animais Fantásticos e Onde Habitam*, *Quadribol Através dos Séculos* e *Os Contos de Beedle, o Bardo* – são o que chamamos de *spin-offs*; por falta de uma definição formal e oficial em artigos ou obras acadêmicas dedicadas ao assunto, tentaremos uma definição. Assim como as técnicas anteriormente citadas – *prequel* e *sequel* –, os *spin-offs* expandem o universo do qual derivam, acrescentando-lhe novas informações e situações, contudo, parecem diferir quanto ao modo de expansão. Ao invés de se preocuparem em relatar eventos anteriores ou posteriores à cronologia oficial da saga, os *spin-offs* focam no acréscimo em si, na ramificação do mundo construído pelo autor. Seu foco pode residir na história de uma personagem secundária, em uma situação mencionada na saga, em uma localização específica, ou, como vemos nas três obras de que tratamos, em materiais que pertencem ao universo bruxo, são manipulados pelos bruxos, possuem muita ou pouca relevância dentro da saga e, até então, eram inacessíveis aos trouxas<sup>2</sup>. Com os *spin-offs*, não parece ser essencial saber se o universo está se expandindo para o passado ou para o futuro: interessa saber *o que* esses novos produtos trazem para a saga original. Vejamos, então, o que essas obras significam na saga *Harry Potter* a fim de compreendermos como elas contribuem para o nosso entendimento do mundo mágico criado por Rowling ao longo de sete volumes.

*Animais Fantásticos e Onde Habitam*, escrita pelo magizoologista Newt Scamander – curiosamente, o protagonista da franquia

---

<sup>2</sup> No original em inglês: *muggles*. Todo aquele que não é nascido bruxo e por isso não possui poderes mágicos.



cinematográfica que leva o mesmo título do livro – é uma enciclopédia de criaturas mágicas utilizada na disciplina de Trato das Criaturas Mágicas, pertencente ao quadro de disciplinas da Escola de Magia e Bruxaria de Hogwarts. Na edição disponibilizada aos trouxas, temos desenhos de algumas das criaturas, o nome dos seres em inglês e em português, sua classificação de acordo com o Ministério da Magia (o número de X corresponde à periculosidade do animal para os seres humanos) e uma breve descrição acerca do animal: aparência, aparições, atributos mágicos, características proveitosas para diversos ramos da magia etc. Essa obra é mencionada duas vezes pela autora durante a saga: a primeira em *Harry Potter e a Pedra Filosofal* (*Harry Potter and the Philosopher's Stone*, 1997), na lista de livros a serem adquiridos pelos alunos do primeiro ano (ROWLING, 2000), e a segunda em *Harry Potter e a Ordem da Fênix* (*Harry Potter and the Order of the Phoenix*, 2003), quando o esquecimento do livro é uma desculpa para o protagonista conversar com outra personagem (ROWLING, 2003). No universo bruxo criado por Rowling, essa enciclopédia funciona tanto como um material didático para os alunos de Hogwarts quanto como um guia para aqueles que desejam conhecer melhor as criaturas mágicas e como lidar apropriadamente com elas sem que alguém saia ferido de um encontro. Em nosso universo trouxa, essa obra apresenta uma função dupla: podemos utilizá-la como fonte de conhecimento acerca das criaturas que povoam o universo no qual Harry vive e que, em alguns casos, também povoam o nosso, ou ao menos, nossas mitologias, dado que Rowling não apenas criou criaturas, mas também reaproveitou e readaptou aquelas que já conhecia, ou então, podemos colocá-la no mesmo patamar de um bestiário medieval, um compêndio de criaturas fantásticas que nos fascinam e amedrontam, ao mesmo tempo em que nos fornecem um vislumbre do imaginário de um determinado povo em uma determinada época. Aqui, temos uma bifurcação: assim como os bestiários medievais, a enciclopédia de Scamander pode ser interpretada de duas formas. Se a olharmos com os olhos daqueles

que escreverem os bestiários e daqueles que os usaram como guias verídicos, mergulharemos por completo na ficção elaborada por Rowling, mas se a interpretarmos com olhos modernos, teremos mais uma ferramenta de compreensão do mundo mágico erigido pela autora e dos mecanismos de criação manipulados pela mesma.

*Quadribol Através dos Séculos*, por sua vez, é uma biografia do esporte quadribol. Acompanhamos a criação do esporte, sua evolução, regras, equipamentos, times e atual situação por meio não somente da narrativa de Kennilworthy Whisp mas também de fragmentos de outros gêneros textuais, como cartas, entradas de diários e recortes de jornais, que dão conta da perspectiva de bruxos que participaram da história do quadribol. Essa obra aparece somente no primeiro volume da série, como fonte de conhecimento tanto para a personagem Hermione Granger quanto para o protagonista Harry Potter, pois este último ocupará a posição de apanhador no time de quadribol da casa Grifinória, uma das quatro casas de Hogwarts. Ainda que não seja mais nomeado ao longo dos outros seis volumes da saga, as informações contidas na biografia aparecem vez ou outra no enredo, quando personagens conversam acerca de times e outras curiosidades relacionadas ao esporte. Logo, assim como *Animais Fantásticos e Onde Habitam*, *Quadribol Através dos Séculos* também assume uma dupla função para os leitores da saga: ao mesmo tempo em que aprofunda o universo de Rowling, exemplificando o método de criação da autora, ampliando os elementos culturais da sociedade bruxa e dando-lhe mais camadas e dimensões, mais detalhes que a tornam ainda mais complexa e palpável, ele nos permite, também, imergir ainda mais nesse mundo alternativo, fazendo-nos sentir conhecedores natos e nativos desse novo cosmos.

Apesar de todos os atributos e funções destacados acima, devemos observar que ambas as obras não possuem grande relevância e significância para o desenvolvimento do enredo da saga, ou seja, ainda que participem da construção de mundo, não interferem no andamento da ação e não contribuem para a descoberta de segredos e para a resolução de mistérios, o que não

se aplica ao terceiro *spin-off*, *Os Contos de Beedle, o Bardo*. A coletânea de contos de fadas para crianças bruxas é mencionada algumas vezes no último volume da saga, *Harry Potter e as Relíquias da Morte* (*Harry Potter and the Deathly Hallows*, 2007), e é responsável por levar o trio de personagens principais a ter conhecimento do que são as Relíquias da Morte e de parte do grande plano do vilão Lord Voldemort – o conto que revela a história desses objetos mágicos, “O conto dos três irmãos”, aparece na íntegra no sétimo volume de *Harry Potter*. A edição que chega para o público-leitor é uma tradução de runas antigas feita por Hermione Granger, com comentários de Alvo Dumbledore, diretor de Hogwarts, e notas dele e da autora, J. K. Rowling. Considerando-se somente o texto dos contos, podemos dizer que ele assume para os bruxos, na infância, o mesmo papel que os contos de fadas assumem para nós, trouxas, quando crianças: são histórias que abordam assuntos difíceis, como a morte e o abandono, de uma maneira mais lúdica, permitindo-lhes ser absorvidas e adoradas pelas crianças. Isso fica claro pela fala da personagem Rony Weasley, que afirma que tais histórias eram lidas por sua mãe, Molly Weasley, para ele e seus irmãos antes de dormirem (ROWLING, 2007). Além disso, permitem que nós, trouxas, conheçamos um pouco mais da cultura bruxa e da formação dos jovens bruxos e conectemos certos tropos e figuras dessa cultura mágica aos contos de fadas que conhecemos de nossa realidade não-bruxa. Quando somamos aos contos os comentários e notas de Dumbledore, nossa compreensão desses relatos e do universo mágico de *Harry Potter* se expandem, pois o diretor não apenas interpreta os contos como também os conecta a elementos da realidade trouxa e faz referência a personagens e elementos da saga do menino bruxo. Portanto, *Os Contos de Beedle, o Bardo* permite-nos acessar o imaginário do mundo bruxo – suas lendas, seu folclore – ao mesmo tempo em que nos transporta para o que já conhecemos desse universo por conta dos sete volumes canônicos e nos reconecta com a nossa própria realidade, levemente transformada em tais relatos, seja em seus próprios contos de fadas, seja em seus fatos históricos.

Mesmo que os três *spin-offs* mencionados acima não estejam no mesmo nível de relevância no universo ficcional em questão, todos eles foram transpostos para a nossa realidade pelas mãos de J. K. Rowling e mantidos em seu caráter real, o que significa dizer que a autora escolheu manter os nomes dos autores ficcionais dessas obras assim como os prefácios que Newt Scamander e Alvo Dumbledore escreveram e as notas que Dumbledore redigiu em seu próprio exemplar das histórias de Beedle, encontrado *post mortem* em seu escritório, não evidenciando que se tratavam de materiais válidos apenas no mundo mágico criado por ela. Inclusive, a edição de *Quadribol através dos séculos* exhibe o cartão da biblioteca de Hogwarts, com nomes de alunos que emprestaram o livro, a data do empréstimo e o aviso ameaçador de Madame Pince (a bibliotecária) contra qualquer um que danifique de alguma forma o material. Junto à imagem desse cartão, temos até mesmo rabiscos supostamente feitos por alunos: um jogo da velha e um coração flechado. Sendo assim, essas obras – conhecidas entre os leitores como “A biblioteca de Hogwarts” – foram inseridas em nossa realidade pela autora como elementos saídos diretamente do universo do bruxo Harry Potter, sem que haja uma quebra do pacto ficcional estabelecido entre os leitores e a história e sem que a suspensão da descrença seja afetada. Ao que tudo indica, espera-se que os leitores, por meio do contato com esses *spin-offs*, tenham acesso a informações e experiências antes exclusivos das personagens de Rowling, mas sem que seus corpos deixem a realidade empírica do mundo trouxa.

Convém definir o que entendemos por realidade empírica, um conceito imprescindível já que se trata do contexto em que ocorre a materialização dos *spin-offs*. Chamamos de realidade empírica o mundo tangível que nos rodeia, formado pelos nossos cinco sentidos, pelas nossas experiências e conhecimento comum; é a nossa realidade material, na qual habitamos e construímos nossas vidas e crenças. É em tal ambiente que as obras em questão foram corporificadas, existindo anteriormente somente como títulos no universo ficcional de *Harry Potter*. Todavia, não podemos falar de

uma transposição passiva, isto é, obras até então imaginárias que possuem liames apenas com seu universo ficcional de origem, pois no caso dos três *spin-offs* aqui tratados, observamos nítidas relações com assuntos e formatos encontrados em nossa realidade, o que acaba por tornar os três materiais uma ponte entre o real e o ficcional e uma experiência imersiva na realidade e mentalidade bruxas. Vejamos, então, como cada um desses materiais se relaciona com elementos e assuntos do mundo trouxa.

Examinando *Animais Fantásticos e Onde Habitam*, notamos, como já apontado, semelhanças com os bestiários medievais, também repletos de animais fantásticos que, em grande parte, eram criaturas comuns mal interpretadas por seus compiladores, mas também seres mitológicos herdados de eras antigas. A principal afinidade é o fato de tanto o livro bruxo quanto os bestiários possuírem valor de verdade dentro do contexto de origem: assim como os bruxos de Rowling guiam seu conhecimento pela enciclopédia de Scamander, crenças medievais atribuíam veracidade aos relatos dos bestiários, levando indivíduos a evitarem certas localidades que abrigavam determinadas criaturas (ou indo até certos locais para caçá-las). Ainda, ambos veiculam desenhos das criaturas que descrevem, fornecendo uma imagem mental aos leitores e, portanto, tornando-as mais críveis, além de indicarem os *habitats* dos animais, situando-os em áreas reais. Outra característica interessante da obra do magizoologista é a inserção de propriedades mágicas em criaturas mundanas, como no caso da salamandra, cujo sangue “tem eficazes propriedades curativas e restauradoras” (ROWLING, 2017a, p. 73). Quanto a *Quadribol Através dos Séculos*, por se tratar de uma biografia do esporte quadribol, constatamos pontos de convergência com obras que versam acerca de futebol, por exemplo, pois também se ocupam da gênese e do desenvolvimento do esporte. Além disso, ambos os esportes compartilham regras semelhantes, como o impedimento – “somente o artilheiro que estivesse carregando a goles podia penetrar na pequena área. Se mais de um artilheiro entrasse, o gol seria impedido” (ROWLING, 2017c, p. 49-50) – e a

presença de bandeirinhas nas laterais do campo, mas com função um pouco modificada e sem tal nome – “Nas partidas profissionais, o árbitro conta com dois assistentes que vigiam os limites do campo para garantir que nem os jogadores nem as bolas ultrapasse o perímetro exterior” (ROWLING, 2017c, p. 58).

Por fim, *Os Contos de Beedle, o Bardo* dialogam em toda a sua extensão com os contos de fadas da nossa realidade empírica, narrando as peripécias de jovens bruxas e bruxos rumo à conquista de seus desejos e o desenvolvimento interior pelo qual passam, tendo em mente que através dos contos de fadas “pode-se aprender mais sobre os problemas interiores dos seres humanos” (BETTELHEIM, 1979, p. 13). Segundo Rowling, “[a]s histórias de Beedle se assemelham aos nossos contos de fadas sob muitos aspectos; por exemplo, a virtude é normalmente premiada e o vício castigado” (ROWLING, 2017b, p. xi), um padrão que advém do fato de a criança sentir “que tudo vai bem com o mundo, e que pode ficar segura nele, apenas se os maus são castigados no final” (BETTELHEIM, 1979, p. 181). Também temos diferenças importantes entre nossos contos maravilhosos e aqueles contados aos jovens bruxos:

Nos contos de fadas trouxas, é comum a magia estar na raiz dos problemas do herói ou da heroína [...]. Em *Os Contos de Beedle, o Bardo*, ao contrário, encontramos heróis e heroínas que, embora capazes de realizar mágicas, descobrem que lhes é quase tão difícil resolver seus problemas quanto o é para nós, trouxas [...]. Outra notável diferença [...] é que as bruxas de Beedle são muito mais ativas quando se trata de partir em busca da fortuna do que as heroínas dos nossos contos de fadas. (ROWLING, 2017b, p. xii)

A despeito dessa diferença na presença da magia nos contos de fadas trouxas e nos contos de fadas bruxos, em termos gerais, “a magia [...] não é um fim em si, sua virtude reside nas suas operações, entre elas a satisfação de certos desejos humanos primordiais” (TOLKIEN, 2013, p. 15), logo, em ambos os universos,

a magia faz-se presente em vistas de resolver problemas humanos, podendo, em algumas situações, ser a causadora dessas dificuldades.

Em termos formais, podemos elencar alguns elementos presentes na estrutura das três obras que contribuem para a formação desses híbridos que afinam o tecido entre realidade e ficção, “obras de literatura que se esforçam para ser tão ambíguas quanto a vida” (ECO, 1994, p. 123), uma vez que mesclam, sem hierarquias ou distinções entre real e ficcional, referências ao nosso universo empírico e ao mundo mágico criado por J. K. Rowling, começando pelos textos introdutórios dessas produções literárias. Na introdução a *Animais Fantásticos e Onde Habitam*, o autor ficcional Newt Scamander deixa claro que a reimpressão de seu livro foi autorizada pelo Ministério da Magia em prol de levantamento de fundos para uma instituição de caridade do nosso universo, a Comic Relief<sup>3</sup>, mas com a condição de incluir um aviso alertando sobre a ficcionalidade de seu relato, tendo em vista o público-leitor não-mágico (ROWLING, 2017a). No mesmo texto introdutório, Scamander preocupa-se em discutir certos aspectos relacionados à primeira publicação do livro – pela editora bruxa Obscurus Books –, à definição de animal no meio bruxo – com direito a citações, notas de rodapé e referências a elementos do universo de Rowling –, à percepção dos trouxas acerca dos animais fantásticos que vivem ocultos – inserindo, portanto, os animais em questão em *nossa realidade*, em situações nas quais poderíamos interagir com as criaturas –, aos meios que a comunidade bruxa utiliza para esconder esses animais de nós, trouxas, à importância da Magizoologia, um ramo do conhecimento bruxo, e às classificações estabelecidas pelo Ministério da Magia de acordo com a periculosidade do animal. Ou seja, temos em mãos uma obra de teor acadêmico, com referências e citações, explicações teóricas e discussões acerca de postulados. A própria divisão da seção

---

<sup>3</sup> Instituição filantrópica que surgiu para combater a fome na Etiópia e hoje angaria fundos para países africanos e para lutar contra a pobreza no Reino Unido.

introdutória nos remete a obras didáticas voltadas para o ensino de estudantes universitários, o que acaba por tornar esse guia da magizoologia uma obra mais fincada na realidade empírica do que um bestiário, sua contraparte em nossa realidade.

Em *Quadribol Através dos Séculos*, o prefácio é assinado por Alvo Dumbledore, diretor de Hogwarts. Ele também faz referência à instituição *Comic Relief* e alerta acerca das consequências para aqueles que vandalizarem o livro, tendo em vista o apego da bibliotecária ficcional Madame Pince para com seu acervo (ROWLING, 2017c). Antes desse texto inicial, contamos com uma seção dedicada às críticas feitas à obra por membros da comunidade bruxa, como escritores, editores e jornalistas, quase todos personagens do universo de Rowling já mencionados nos sete volumes da saga (Rita Skeeter, Bathilda Bagshot, Ludovic Bagman e Gilderoy Lockhart). O andamento da narrativa progride como se espera de um manual acerca de um esporte: história, regras, times, vez ou outra apresentando-nos uma figura que auxilia na compreensão do texto, como é o caso do desenho de um campo de quadribol (ROWLING, 2017c, p. 41) ou uma tabela que organiza detalhes ou informações relevantes, como a tabela que trata das dez faltas comuns no quadribol (ROWLING, 2017c, p. 56-57). Portanto, novamente observamos a transposição de elementos vistos em textos de não-ficção para uma obra ficcional a fim de torná-la não somente mais compreensível e crível para o leitor, mas também, e talvez principalmente, imiscuí-la ao máximo em nossa realidade empírica, tornando-a parte da vida comum dos leitores, uma obra de referência, um tijolo que constrói seu universo trouxa.

Considerando-se pontos de contato entre as duas obras referenciadas acima, vemos que o texto introdutório se repete nas duas, e em ambas, ele parece pertencer ao âmbito das narrativas naturais, aquelas que narram fatos ocorridos na realidade, todavia, também ostentam sinais ficcionais explícitos, como as personagens e locais típicos do universo de *Harry Potter*, ao mesmo tempo em que negam e afirmam a veracidade do relato (ECO, 1994), em uma tentativa de confundir o leitor não-mágico a fim de proteger o povo



bruxo. Em outras palavras, os textos introdutórios incorporam a própria natureza dos *spin-offs* da “biblioteca de Hogwarts”, a saber, a ambiguidade entre o que é real e o que é ficção, além de servirem como exemplos da dificuldade em “determinar diferenças estruturais entre narrativa natural e artificial” (ECO, 1994, p. 127), esta última representada pelos relatos ficcionais.

Por fim, *Os Contos de Beedle, o Bardo* também se inicia com uma introdução, mas dessa vez, da própria autora, J. K. Rowling, voltada não apenas para comparações acerca dos contos de fadas de Beedle e os do nosso universo, mas também para explicações acerca de quem foi Beedle, o Bardo – “Beedle, o Bardo viveu no século XV, e grande parte de sua vida permanece envolta em mistério” (ROWLING, 2017b, p. xiii) – e das anotações feitas por Alvo Dumbledore – “foi uma surpresa descobrir uma coleção de notas sobre *Os Contos de Beedle, o Bardo*, entre os muitos documentos que Dumbledore legou em testamento aos Arquivos de Hogwarts”, (ROWLING, 2017b, p. xiv). A migração de personagens até então habitantes somente dos sete livros da saga *Harry Potter* para uma outra obra – Beedle, o Bardo, um escritor; Alvo Dumbledore, o diretor de Hogwarts; e Hermione Granger, aluna da escola e amiga de Harry, cujo nome aparece na capa do livro como tradutora do texto a partir de runas antigas –, também pertencente ao cânone, produz um tipo incomum de intertextualidade, munindo tais personagens de um sinal de veracidade, posto que “[q]uando se põem a migrar de um texto para o outro, as personagens ficcionais já adquiriram cidadania no mundo real e se libertaram da história que as criou” (ECO, 1994, p. 132).

Quando colocamos a coletânea de contos de fadas bruxos ao lado da biografia sobre quadribol, vemos que o hibridismo opera também na mistura de gêneros textuais que compõem essas duas obras. Em *Quadribol Através dos Séculos*, as descrições e narrativas acerca do esporte são intercaladas com notícias de jornais bruxos como “O profeta diário”, com formato muito semelhante aos nossos jornais, o que acaba por elidir, mesmo que ligeiramente, a impressão de ficção do relato. Além disso, como já mencionado,

vemos entradas de diário e cartas de bruxos que participaram da formação do esporte. Já em *Os Contos de Beedle, o Bardo*, as histórias são comentadas por Alvo Dumbledore em um estilo semelhante ao do ensaio, gênero muito conhecido em nossa realidade empírica, além de contarem com notas de rodapé do próprio Dumbledore e da autora, que conectam as observações do mago a pontos de nossa realidade. Como exemplo, temos a segunda nota de rodapé da parte de comentários de “O conto dos três irmãos”, na qual Rowling remete à citação feita por Dumbledore, “A esperança brota eternamente”: “A citação demonstra que Alvo Dumbledore era não só excepcionalmente instruído em termos de bruxaria, como também familiarizado com os escritos do poeta trouxa Alexander Pope” (ROWLING, 2008, p. 94). De maneira mais direta, Dumbledore situa uma personalidade do mundo bruxo – Lisette de Lapin – na corte do rei Henrique VI, membro de nossa realidade empírica (ROWLING, 2008), colocando-a como uma suposta conselheira desse rei e possível causadora de seu conhecido desequilíbrio mental.

A transferência intertextual já foi pensada por Umberto Eco em termos de personagens cuja vida é intra e extratextual, circulando entre diversos textos. Podemos aplicar esse movimento aos nossos três *spin-offs*, uma vez que eles se propagam do texto da ficção para o texto da realidade. Ainda segundo Eco, essa dupla vivência coincide com fenômenos *cult*, e uma obra poderia ser assim considerada, em uma hipótese levantada pelo autor, se a mesma fosse “desconexa”, “desconjuntada” (ECO, 1994, p. 133), se pudesse ser fragmentada, desarticulada e desorganizada, composta por “citações, arquétipos<sup>4</sup>, alusões, referências retiradas de uma série de obras anteriores” (ECO, 1984 *apud* JENKINS, 2009, p. 140). Entende-se por esses adjetivos e por essas condições uma obra que seja constituída por diversas referências e gêneros e que permita

---

<sup>4</sup> De acordo com Eco em *Travels in hyper reality: Essays* (1984), o termo “arquétipo” não possui, aqui, conotações míticas ou psicanalíticas, mas diz respeito a situações narrativas frequentes, citadas ou replicadas por diversos textos.

diferentes interpretações do texto que contém – dentro das possibilidades oferecidas pelo próprio texto –, o que nos parece ser o caso das obras aqui analisadas, que reúnem referências diversas a elementos do universo de *Harry Potter* e da nossa realidade, apresentam gêneros textuais que fogem da ficção tradicional, e no caso de *Os Contos de Beedle, o Bardo*, permitem diferentes vias de interpretação, já que os contos de fadas oferecem múltiplas possibilidades de abordagem. O efeito que a amálgama de gêneros textuais e de elementos ficcionais e reais causa nos leitores dos *spin-offs*, especialmente nos leitores dos contos de Beedle, é semelhante ao que ocorre quando lemos *Ficções* [*Ficciones*, 1944], de Jorge Luís Borges. Logo na primeira parte da obra, “O jardim dos caminhos que se bifurcam”, temos três contos dedicados a resenhas de livros e autores imaginários: “A aproximação a Almotásim” (1935), “Pierre Menard, autor de Quixote” (1939) e “Exame da obra de Herbert Quain” (1941). Em nenhum momento Borges preocupa-se em evidenciar a ficcionalidade dessas obras e escritores. Na verdade, todo seu esforço reside em deixar o texto o mais próximo possível de uma resenha costumeiramente veiculada em periódicos, o que gera resultados, visto o fato de “Pierre Menard, autor de Quixote” (1939) ter convencido inúmeros leitores da existência de um autor que tentou escrever novamente a narrativa de Cervantes, a ponto de os mesmos terem enviado cartas enfurecidas a Borges, exigindo explicações acerca dessa suposta publicação.

Borges, como Rowling posteriormente também o fará, utiliza-se das notas de rodapé para, entre outros propósitos, conectar elementos de seu universo ficcional com componentes da nossa realidade. No caso do escritor argentino, vemos isso acontecer na primeira nota de rodapé do conto “Tlön, Uqbar, Orbis Tertius” (1940):

Hoje em dia, uma das igrejas de Tlön sustenta, platônicamente [*sic*], que tal dor, que tal matiz verdoso do amarelo, que tal temperatura, que tal som, são a única realidade. Todos os homens, no vertiginoso instante do coito, são o mesmo homem. Todos os homens que

repetem uma linha de Shakespeare *são* William Shakespeare. (BORGES, 1970, p. 11, grifo do autor)

Borges não apenas situa a igreja do ficcional planeta Tlön no momento de sua escrita, como também relaciona a filosofia desse planeta ao escritor William Shakespeare, uma figura não ficcional, assim como Rowling sobrepõe as existências de Dumbledore e Pope em um mesmo universo real-ficcional, do qual o leitor agora faz parte. Inclusive, William Shakespeare parece ser uma personalidade querida por autores que jogam com a realidade e a ficção, dado que nos comentários de Dumbledore ao conto “A Fonte da Sorte”, um bruxo chamado Herbet Berry, ex-professor de Herbologia em Hogwarts, adquire certas características do dramaturgo inglês, como o fato de chamar a peça homônima ao conto de “peça amaldiçoada”, recusando-se a encená-la, algo atribuído a *Macbeth* (c. 1603/1604), de William Shakespeare. Além disso, não podemos ignorar o epíteto “Bardo” que tanto Shakespeare quanto Beedle carregam. Antes de prosseguirmos, é importante dizer que não há indícios de Borges ter sido lido por Rowling, ou até mesmo ser uma influência declarada e direta de sua obra. As relações que estabelecemos aqui entre os dois autores são circunstanciais e advêm de semelhanças que notamos entre as ideias de ambos, portanto, são fruto de nossa interpretação da obra *Ficções* e dos três *spin-offs* de *Harry Potter*.

Quem parece ter operado um meio termo entre a proposta de Borges e a execução de J. K. Rowling foi Julio Cortázar, com sua *magnum opus* *O Jogo da Amarelinha* (*Rayuela*, 1963). Conforme lemos o romance fora da ordem tradicional, mas obedecendo ao tabuleiro proposto pelo próprio Cortázar, entramos em contato com o escritor ficcional Morelli e com a sua nova publicação, ainda em estágio de elaboração: “Meu livro pode ser lido conforme a vontade de cada um. Liber Fulguralis, folhas mânticas, e por aí vai. O máximo que eu faço é armá-lo do jeito que eu mesmo gostaria de reler” (CORTÁZAR, 2020, p. 529). Esse projeto de Morelli é

reforçado por outra personagem quando esta discorre acerca do estilo do escritor:

Você já deve ter observado que ele cada vez se preocupa menos com a ligação entre as partes, com aquela história de que uma palavra puxa outra... Quando leio Morelli tenho a sensação de que ele busca uma interação menos mecânica, menos causal dos elementos que maneja. (CORTÁZAR, 2020, p. 418)

Observando as duas citações arroladas acima, chegamos à conclusão de que o romance pretendido por Morelli é o próprio *O Jogo da Amarelinha*: um romance fora da ordem linear, composto por trechos de uma narrativa e fragmentos de discussões filosóficas e literárias, partes de textos jornalísticos, poemas, fichas e todo tipo de gênero textual, livre para ser lido de maneira tradicional ou de acordo com a ordem sugerida pelo escritor. Logo, temos uma obra proposta não nominalmente por um escritor ficcional em um romance que se assemelha, e muito, ao projeto desse mesmo escritor. Portanto, a obra física que temos em mãos quando lemos o romance de Cortázar poderia ser interpretada como a materialização na realidade empírica do romance pretendido por Morelli, personagem de Cortázar. Dizemos que se trata de um meio-termo numa gradação de intensidade de sinais ficcionais e reais entre Borges e Rowling porque é um passo além daquele dado por Jorge Luís Borges em *Ficções*, porém a transposição não chega a ser tão clara e concreta quanto aquela feita por J. K. Rowling e seus três *spin-offs*. Contudo, Cortázar dedicou-se à outra transposição, muito mais próxima do que Rowling entrega com seus *spin-offs*. No capítulo 62 de *O Jogo da Amarelinha* (2020), é dito que o autor ficcional Morelli pensou em “um livro que acabou em notas soltas”, resumido da seguinte forma: “Psicologia, palavra com ar de velha. Um sueco trabalha numa teoria química do pensamento” (CORTÁZAR, 2020, p. 335). Em tal obra, “as condutas-padrão [...] seriam inexplicáveis com o instrumental psicológico disponível. Os atores pareceriam insanos ou totalmente

idiotas” (CORTÁZAR, 2020, p. 337). Ora, cinco anos após a publicação de *O Jogo da Amarelinha*, Cortázar publica *62/Modelo para Armar* (1968), em cujo texto introdutório o autor afirma que as intenções dessa obra foram “esboçadas um dia nos parágrafos finais do capítulo 62 de *O Jogo da Amarelinha*, que explicam o título deste livro e talvez se realizem em seu curso” (CORTÁZAR, 1968, p. 5). Além disso, o autor argentino declara que no subtítulo *Modelo para Armar*, a armação a qual ele se refere é “sensível no nível da escrita, onde recorrências e deslocamentos procuram eliminar qualquer fixidez causal” e também

no nível do sentido, onde a abertura para um ajustamento é mais insistente e imperiosa. A opção do leitor, sua montagem pessoal dos elementos da narrativa serão, em cada caso, o livro que resolver ler. (CORTÁZAR, 1968, p. 5)

Essas reflexões de Cortázar ressoam não somente a proposta de seu romance anterior, *O Jogo da Amarelinha*, como também remetem às definições de Eco para a obra que faz parte do fenômeno *cult*: desmontável, fragmentada, possível de ser manipulada em sua forma pelo leitor e repleta de referências a outras obras. No caso de *62/Modelo para Armar*, a referência direta é um capítulo específico de outro romance de Cortázar. Logo, esse romance de 1968 conversa com os *spin-offs* de *Harry Potter* não apenas por seu caráter derivativo, como obras que expandem um universo já conhecido, mas ainda, por todas essas produções compartilharem o *status* de *cult* a partir das discussões de Umberto Eco.

As digressões acerca dos dois autores argentinos e suas obras nos mostram que o fenômeno em si já era, antes da execução pela autora inglesa, ao menos uma abstração, uma intuição, dentre aqueles dispostos a questionarem a materialidade e o caráter definitivo da nossa realidade, levados pela noção de que “a realidade [...] é sempre uma realidade convencional, incompleta e parcelada” (CORTÁZAR, 2020, p. 419). Assim, podemos situar as três obras de Rowling aqui analisadas em uma tradição da qual ela

se aproxima e se distancia, mas que de qualquer maneira, lida com as barreiras frágeis e diáfanas entre ficção e realidade, esticando-as ainda mais e mostrando aos leitores que o universo em questão pode expandir-se a tal ponto que ultrapassa os próprios limites e passa a invadir o domínio da realidade empírica, fundindo a biblioteca de Hogwarts ao nosso universo, “que outros chamam a Biblioteca” (BORGES, 1970, p. 61).

A partir do que foi discutido, percebemos que a transposição dos três *spin-offs* literários da saga *Harry Potter* para a realidade empírica é um fenômeno inédito e complexo, que mobiliza formas literárias da nossa realidade, alusões a narrativas de nosso universo, fusão de personagens literárias e personalidades históricas e incorporação dessas personagens na nossa realidade como elementos ativos e relevantes. Esses movimentos entre ficção e não ficção levantam questionamentos acerca do que é a realidade, da sua relação com a literatura e das possibilidades de expansão de universo que autores utilizam para transformar seus universos ficcionais em entidades tentaculares, que fincam seus apêndices em domínios diversos a fim de unir ficção e realidade em uma única dimensão. O *fandom*<sup>5</sup> de *Harry Potter* poderia afirmar que já é responsável por essa prática, essa integração de mundos, pois produz o que conhecemos por *fanfiction*<sup>6</sup>, ou em sua forma curta, *fanfic*, histórias criadas por fãs baseadas no cânone da série ou saga em questão e disponibilizadas em *sites* e fóruns especializados. Falando-se especificamente da saga da Rowling, trata-se de narrativas que se utilizam de elementos da narrativa original, como personagens, lugares, feitiços, poções, objetos, atividades bruxas ou arcos específicos de algumas personagens, para criar histórias que expandem o material disponibilizado pela autora, muitas vezes incluindo-se elementos novos, criados pelos autores das *fanfics*,

---

<sup>5</sup> Tradução literal: “reino dos fãs”. Em outras palavras, conjunto de fãs de uma determinada produção cultural. O *fandom* de *Harry Potter* costuma se autodenominar “*potterheads*”.

<sup>6</sup> Tradução literal: “ficção de fã”.

pertencentes ao domínio da magia ou retirados da nossa realidade, a fim de expandir o que foi criado pela escritora britânica. De acordo com as classificações do site “Sugar Quill”, um dos maiores repositórios de *fanfics* de *Harry Potter*, há determinados modelos mais recorrentes de envolvimento com o texto de Rowling:

“Pontos de Vista Alternativos”, que reestrutura os eventos do livro pelos olhos de outro personagem, não de Harry Potter; “E Se?”, que explora “possibilidades” sugeridas mas não desenvolvidas nos romances; “Momentos Perdidos”, que preenche as lacunas entre os eventos do enredo; e “Verão Após o Quinto Ano”, que se estende além do ponto do último livro publicado<sup>7</sup>, mas não entra em eventos que Rowling provavelmente irá incluir no próximo livro. O Sugar Quill exige que os escritores façam uma interpretação exata e literal, insistindo para que as informações incluídas nas histórias sejam compatíveis com o que Rowling já revelou. (JENKINS, 2009, p. 254)

E o que difere, então, a *fanfiction* dos *spin-offs*? Em primeiro lugar, seu caráter oficial. No primeiro caso, trata-se de uma técnica de expansão de universo ficcional elaborada e aplicada por fãs, que *imaginam* novos caminhos; no segundo caso, a técnica é desenvolvida por Rowling, que *cria* novos elementos a partir da lógica de seu universo e *reestrutura* esse mesmo universo a partir do conhecimento que possui acerca da saga que gerou. Logo, ao passo em que as *fanfics* podem ser discutidas apenas como narrativas criativas, que poderiam ter sido um caminho percorrido pela autora, os *spin-offs* de fato alimentam o cânone, podendo ser discutidos como materiais que ampliam verdadeiramente o conhecimento dos fãs e leitores em geral, servindo, inclusive, de bases para novas produções tanto do *fandom* quanto da própria Rowling, como é o caso da franquia *Animais Fantásticos e Onde Habitam*, que inclui em sua narrativa os animais descritos no *spin-off* literário homônimo.

---

<sup>7</sup> À época das pesquisas de Jenkins, o último livro publicado fora *Harry Potter e a Ordem da Fênix*.



A segunda diferença entre os dois modos de expansão de universo é a proposta. As *fanfics* suprem um desejo pessoal dos leitores: a biografia pouco aprofundada de uma personagem, um casal que não se concretizou, uma morte que não deveria ter acontecido (na opinião deles) etc. Essas produções recriam a saga para os leitores, mas não acrescentam nada para o universo ficcional. Já os *spin-offs* ampliam, de fato, o universo mágico, pois adicionam informações, explicam certos mecanismos daquele mundo, fornecem um folclore para aquele povo, ampliam a cultura na qual aqueles personagens vivem e permitem que os leitores compreendam melhor as perspectivas daqueles indivíduos, suas decisões, suas crenças, seu modo de vida ficcional. Por fim, o conteúdo dessas narrativas diverge. As *fanfics* recriam o que Rowling já estabeleceu, enquanto a autora, ao mesmo tempo em que retoma elementos já conhecidos, foca também em criar novos cenários, introduzir novas personagens e, mais importante, situar cada vez mais o mundo bruxo na realidade trouxa, entrelaçando vidas reais e ficcionais, localizando eventos bruxos em espaços trouxas, mostrando o quanto as ações dos bruxos afetam a vida dos trouxas e vice-versa. Enquanto os fãs tentam trazer um pouco de magia para sua realidade empírica, Rowling tenta destruir essas barreiras, transportando todas as dimensões, mágicas ou não, para um único espaço: o aqui e o agora.

Portanto, por manipular o real a seu favor a fim de criar um objeto ficcional que não apenas expande o universo de *Harry Potter* como também se infiltra na nossa realidade empírica de tal maneira que confunde as barreiras entre ficção e não-ficção, a “biblioteca de Hogwarts” merece uma atenção especial, acadêmica, que desvende seu formato como técnica de expansão de universo, pois trata-se de um material inédito em sua concepção e concretização: obras saídas diretamente de uma saga literária e mantidas em nosso universo em seu caráter ficcional, utilizando-se, contudo, de elementos da realidade empírica que lhes garantem veracidade, verossimilhança e *status* ambíguo, criando no leitor o efeito estético da indecidibilidade acerca de ficcionalidade ou realidade e

proporcionando-lhe um tal conhecimento acerca do mundo mágico criado por Rowling que não apenas enriquece esse conhecimento em termos de informação, mas, principalmente, torna tal universo complexo, palpável, tão inteligível para o leitor quanto sua própria vida cotidiana, pois a cultura, o folclore e o imaginário do povo mágico estão sendo elaborados pelas mãos de sua criadora.

## Referências

BETTELHEIM, Bruno. *A psicanálise dos contos de fadas*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1979.

BORGES, Jorge Luís. *Ficções*. Porto Alegre: Globo, 1970.

CORTÁZAR, Julio. *62/Modelo para armar*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1968.

\_\_\_\_\_. *O jogo da amarelinha*. São Paulo: Companhia das Letras, 2020.

ECO, Umberto. *Seis passeios pelo bosque da ficção*. São Paulo: Companhia das Letras, 1994.

ECO, Umberto. *Travels in Hyperreality*. New York: Harcourt Brace, 1984.

FERNÁNDEZ-FÍGARES, Mar Campos; GARCÍA, Aitana Martos. El Ciclo de Penélope y Su Universo Expandido: Aproximación a la Recepción del Mito y Reescrituras Textuales en la Era Digital. *Tonos Digital: Revista de Estudios Filológicos*, v. 2, n. 33, p. 1-19, jul-dez. 2017. Disponível em: <<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6039967>>. Acesso em: 17 jun. 2022.

FLEGAR, Željka. A Tale within a Tale: Mise en Abyme Adaptations of the Twenty-first Century. *Anafora*, v. 4, n. 2, p. 361-379, dez. 2017. Disponível em: <[https://www.academia.edu/43986161/A\\_Tale\\_Within\\_a\\_Tale\\_Mise\\_en\\_Abyme\\_Adaptations\\_of\\_the\\_Twenty\\_fir st\\_Century](https://www.academia.edu/43986161/A_Tale_Within_a_Tale_Mise_en_Abyme_Adaptations_of_the_Twenty_first_Century)>. Acesso em: 17 jun. 2022.

JENKINS, Henry. *Cultura da convergência*. São Paulo: Aleph, 2009.

ROWLING, J. K. *Animais fantásticos e onde habitam*. Rio de Janeiro: Rocco, 2017a.

\_\_\_\_\_. *Os contos de Beedle, o Bardo*. Rio de Janeiro: Rocco, 2017b.

\_\_\_\_\_. *Harry Potter e a Ordem da Fênix*. Rio de Janeiro: Rocco, 2003.

\_\_\_\_\_. *Harry Potter e a pedra filosofal*. Rio de Janeiro: Rocco, 2000.

\_\_\_\_\_. *Harry Potter e as relíquias da morte*. Rio de Janeiro: Rocco, 2007.

\_\_\_\_\_. *Quadribol através dos séculos*. Rio de Janeiro: Rocco, 2017c.

THON, Jan-Noël. Converging Worlds: from Transmedial Storyworlds to Transmedial Universes. *Storyworlds: A Journal of Narrative Studies*, v. 7, n. 2, p. 21-53, Winter 2015. Disponível em: <<https://www.jstor.org/stable/10.5250/storyworlds.7.2.0021>>.

Acesso em: 17 jun. 2022.

TOLKIEN, J. R. R. Sobre contos de fadas. In: \_\_\_\_\_. *Árvore e folha*. São Paulo: Martins Fontes, 2013, p. 7-70.



## A ÂNCORA, O BARCO E O OCEANO: A LITERATURA COMO CAIS

Yago José Cipoleta

Fui para outro lugar em minha cabeça, para dentro de um livro. Era para onde eu ia sempre que a vida real ficava muito difícil ou muito inflexível.  
(GAIMAN, 2013, p. 46)

É curioso, senão belo, quando nos deparamos com obras como *O Oceano no Fim do Caminho*, de Neil Gaiman, *Coração de Tinta*, e *Labirinto do Fauno*, de Cornelia Funke, nas quais a literatura assume uma posição enfática de ajuda, uma *dimensão terapêutica* que percorre e transborda, nos seus elementos sensíveis e psicológicos, as obras literárias dos mais diversos autores e dos mais diversos gêneros. Não é necessária uma leitura mais aprofundada para compreender que os livros, tanto o objeto em si quanto seu conteúdo, em obras como as citadas anteriormente, atuam como um organismo vivo, uma espécie de amigo ou conselheiro da pessoa — o/a leitor/a, no caso — que recorre às suas páginas para redescobrir o mundo à sua volta. Ao entrar a bordo de um novo mundo com novas personagens e diferentes realidades, quando cenários e situações se constroem na leitura através de páginas e letras, é possível abstrair de uma única obra o apoio necessário para a superação das mais variadas problemáticas. Isso ocorre devido a um processo de identificação entre o leitor e as personagens, que por se tratar de figuras representacionais dentro do texto literário, figuras essas que têm seus conflitos expostos no decorrer da narrativa e conseguem por vezes superá-los de maneira triunfal,

inspirar o leitor a prosseguir da mesma forma em seus conflitos reais, seguindo as mesmas ações ou linhas de pensamento de uma certa personagem em seu próprio cotidiano.

Em *O Oceano no Fim do Caminho*, o personagem principal da obra, dentre as adversidades que remontam de sua memória, acaba por encontrar desde pequeno seu porto-seguro nos livros. A literatura vem a ele como uma janela para um novo mundo. Um vislumbre de novas terras e novos mares. E da mesma forma com que Mo – *Coração de Tinta* – se perde nos livros, ele se naufraga nas páginas. A principal função dessa intercambialidade temática não é apenas enfatizar dentro das narrativas a importância sistêmica da leitura, mas entender que a literatura pode atuar como um importante auxiliar não apenas dessas personagens, mas também daqueles que em carne e osso se encantam com suas histórias, os leitores.

Gaiman, em sua obra, nos coloca lado a lado de um adulto sem nome, que, enquanto dirigia em direção a um funeral, encontra-se inconscientemente tomando o rumo de sua antiga casa, onde dividia, ainda criança, morada com sua mãe, seu pai, e sua irmã mais nova. Tempos depois, ao chegar no local, ainda pensativo sobre o porquê de estar ali, o homem encontra uma nova construção, feita após a demolição da residência que pertencia à sua família, e após um curto período de reflexão sobre a arquitetura e a pintura, o protagonista segue rumo à sua antiga vizinha, a família Hempstock. É a partir desse momento, quando ele adentra a fazenda e senta-se em um banco de madeira frente ao lago – o Oceano, segundo Lettie Hempstock, sua amiga – que seus pensamentos são tomados por antigas memórias de sua infância, imergindo o leitor, pouco a pouco, em uma sequência de acontecimentos passados, uma cascata de eventos estranhos que inunda cada página com temas que vão desde problemáticas familiares, assunto de extrema relevância em meio aos leitores e sua relação afetiva com a narrativa, até o autodescobrimento infantil, outro tema que, apesar de constituir uma grande parcela das obras pertencentes à literatura infantil juvenil, pode ser, ainda assim, um

fator relevante no papel identificatório decorrente do indivíduo para com a história contada.

Seja na literatura e seu papel como terapia, ou na identificação do leitor junto à obra, como citados nos parágrafos anteriores, ambos são assuntos abordados por Clarice Fortkamp Caldin em *A Leitura como Função Terapêutica: Biblioterapia*, no qual já na introdução a autora afirma que

a função terapêutica da leitura admite a possibilidade de a literatura proporcionar a pacificação das emoções. [...] A leitura do texto literário, portanto, opera no leitor e no ouvinte o efeito de placidez, e a literatura possui a virtude de ser sedativa e curativa. (CALDIN, 2001, p. 32)

Essas características não são apenas devido ao fato de que gostamos do universo literário criado pelo autor, mas porque nos identificamos com suas personagens. De certa forma, o leitor passa a fazer parte da narrativa como um sujeito entrepresente, alguém capaz de momentaneamente transpor-se a um lugar distante e fantasioso, de conduzir-se pelo mar do imaginário e encontrar na vastidão da leitura, em uma cena ou em uma personagem, um pouco de si mesmo. Esse processo de identificação é trabalhado por Marc-Alain Ouaknin, filósofo e autor citado por Caldin em que, sob sua óptica, a autora relata que o ser humano tem sua identidade estável, constituída por “marcas distintivas do homem” (CALDIN, 2001, p. 37), como sua posição social e profissão. Em conjunto, existe também sua identidade dinâmica, sendo esta “construída pelas identificações adquiridas nos modelos, heróis ou valores nos quais a pessoa se reconhece” (CALDIN, 2001, p. 37). Ambas são identidades essenciais na construção do indivíduo, pois formalizam o ser humano como um todo em sociedade, mas é através da identidade dinâmica que se pode abstrair dos heróis e suas narrativas o suporte emocional e psicológico capaz de mudar nossa percepção de mundo e a forma como lidamos com as diferentes problemáticas cotidianas. Ao ver como a personagem de



uma certa obra é capaz de lidar com suas dificuldades independentemente de suas falhas e limitações, isso reconforta o leitor de que o mesmo é possível com ele, o que acaba, portanto, integrando traços característicos do protagonista – como a coragem para aceitar e enfrentar seus problemas – à própria individualidade do sujeito. Dessa forma, os livros – como *O Oceano no Fim Do Caminho* – demonstram-se uma porta aberta para a edificação dessa identidade, e simultaneamente para a reintegralização de um *eu* sustentado nesse espelhamento direcionado pelo leitor para a obra e suas personagens.

O nome das personagens, dentro da construção narrativa criada por Neil Gaiman, principalmente naquelas direcionadas ao público infantil e juvenil, como é o caso de *O Oceano no Fim do Caminho*, é trabalhado pelo autor sobre um aspecto que, em parte abranja um eixo filosófico dentro da obra, destacando questões identitárias de um *eu-náufrago*, ou seja, alguém à deriva de uma identidade concreta. Trata-se também de uma ferramenta responsável por dar dimensão e profundidade significativa à sua história e personagens, pois discute a importância do nome na construção e formação de um indivíduo a partir da sua separação do sujeito (é o nome que me traz significação ou sou eu quem dou significação ao nome?). Seja com *O gato em Coraline*, seja com a *Velha Sra. Hempstock* – que segundo consta no enredo já chegou a possuir vários nomes –, alguns personagens-chave dentro de sua obra são simplesmente denominados e identificados por fatores característicos comuns relacionados à idade, físico ou gênero. De certa forma, o fato de que o próprio narrador, personagem principal da história, tenha seu nome e aparência ocultados, e a todo momento durante a narrativa seja identificado apenas por nomes genéricos como “garoto”, pode vir a ser uma das características referentes à obra que facilitem um processo de identificação por parte do leitor. O nome é o principal atributo de identificação sobreposto a um sujeito, ele carrega consigo toda a concretização de um ser – quem somos, o que fizemos –, traz junto de sua palavra todo um oceano de significados. O

personagem sem nome é também um espelho sem reflexo, e o leitor como agente ativo — alguém receptivo a esse espelhamento — em seu processo constante de procura assume, nesse espaço aberto, o reflexo até então faltante. Dá-se forma à sua abstração imaginária, aquele que lê torna-se, junto das personagens, o coração que alimenta e interpreta o livro. Sou o que sou, mas em partes também o que leio. Os contos de fadas utilizam desse recurso de maneira magistral e recorrente, e não à toa são um expoente na questão do processo identificatório referente aos leitores e a literatura — em especial os indivíduos mais novos — já que a grande maioria das histórias são protagonizadas por personagens sem nomes e, quando os possuem, tratam-se de nomes genéricos como “João” ou então “Maria”, mesmo “as fadas e feiticeiras, gigantes e fadas-madrinhas permanecem da mesma forma sem nome, facilitando assim as projeções e identificações” (BETTELHEIM, 1976, p. 41).

Essa questão é pensada e refletida pela personagem criada por Neil Gaiman. Enquanto remontava suas memórias do passado, o homem que desde pequeno “sempre pegava várias ideias emprestadas dos livros” (GAIMAN, 2013, p. 58) revela, em suas próprias palavras, que os livros eram seus professores e conselheiros. Não apenas isso. Os livros são para ele, no decorrer da história e no redescobrimto de suas lembranças, um apaziguador de seus conflitos internos, uma calma em seu mar de tormenta, não sendo ao acaso que “livro” é um dos substantivos mais utilizados na obra, ocorrendo num total de cinquenta e duas vezes, incluindo os agradecimentos, nos quais o autor expressa sua gratidão dizendo: “Sou grato a tantas pessoas, as que estavam presentes na minha vida quando precisei, as que me trouxeram chá, *as que escreveram os livros que fizeram de mim quem eu sou*” (GAIMAN, 2013, p. 124, grifo nosso). O trecho em questão expressa um relato que se enquadra amplamente junto da questão aqui trabalhada: enquanto por um lado Gaiman teve sua vida transformada pelos livros, por outro, ele realoca essa transformação em sua obra criada, mostra ao leitor o poder da leitura, e ajuda a transmitir a ideia, reforçada por Seitz, de que no ato da leitura cria-se

um universo independente, como se mergulhasse em um mundo novo de aventuras e fantasias. Essa viagem provoca um desligamento dos problemas, das angústias, do medo e das incertezas, proporcionando um alívio das tensões emocionais. (SEITZ, 2000, p. 66-67)

O indivíduo, através de um deleite autônomo, coexiste no mundo tangível e no mundo criado, realça sua “realidade” feito um andarilho de irrealidades paralelas; saboreia, degusta, devora um mundo de letras, metáforas e imagens para viver em seu mundo de alma. O leitor também se cria nas páginas, desenvolve-se com as personagens, fomenta ainda mais seu *eu* a cada capítulo lido. Todo esse processo só é possível ocorrer quando o indivíduo se vê na obra e se identifica junto dela, quando recolhe a âncora que finda a realidade, e por um momento deixamos nosso imaginário navegar pelo Oceano desconhecido e prazeroso das palavras.

O leitor que permite esse processo de identificação com uma história específica é porque encontra nela questões e soluções importantes para seu momento atual de vida, seja pela coragem do protagonista frente às adversidades impostas no mundo fantástico, seja pelo apaziguamento de suas ansiedades face às problemáticas familiares, além da falta de um nome do protagonista – o que acaba trazendo-o mais próximo da realidade de quem lê –, sua vitória triunfante no final da obra e sua transição a uma forma de vida mais madura, reasseguram o leitor de que, da mesma forma como o protagonista prevalece no livro, ele irá também prevalecer em sua realidade tangível, vencendo tanto seus conflitos internos quanto os externos, mesmo que isso demande tempo e esforço. Como afirma Bettelheim, “[t]odos os bons contos de fadas têm significados em muitos níveis; só a criança pode saber quais significados são importantes para ela no momento” (BETTELHEIM, 1976, p. 182). Se tomarmos a liberdade de substituir a palavra *criança* por *leitor*, é possível entender então a importância da leitura na construção do ego e da individualidade subjetiva daquele que lê.

O benefício da literatura não se limita apenas aos contos de fadas, mas sim aos mais diversos romances dos mais diversos gêneros literários. Seja em *O Oceano no Fim do Caminho*, seja em qualquer um dos livros da série *Harry Potter*, a literatura, quando tomada em um escopo psicanalítico, assume no sujeito-leitor uma dimensão terapêutica já relatada anteriormente por Freud em *Escritores Criativos e Devaneio*, texto no qual o psicanalista afirma que “a verdadeira satisfação que usufruímos de uma obra literária procede de uma libertação de tensões em nossa mente” (FREUD, 1908, p. 85); dessa maneira, a obra literária possui a capacidade de livrar-nos do medo, de acalantar nossas ansiedades, e acima de tudo, ao apaziguar nossos receios, ajuda-nos no enfrentamento de nossas próprias problemáticas. É prazeroso para o leitor ver o final feliz de uma história ou a vitória de uma personagem frente aos mais diversos problemas, pois de certa forma, acaba assegurando que ele também é capaz de vencer os seus próprios.

A questão psicanalítica está intrinsecamente ligada à literatura. Em *Ficções que Curam – Psicoterapia e Imaginação em Freud, Jung, e Adler*, James Hillman nos lembra de que a linguagem da psicanálise, em seu processo de criação, é também literária, seja para o estudo do autor, do leitor, do conteúdo da obra, ou de sua construção formal. A psicanálise entropõe-se à literatura como um auxiliar, um escopo analítico para a interpretação e exploração das diferentes camadas de significados de uma narrativa. Através de elementos e acontecimentos do texto, ou mesmo a construção e desenvolvimento de uma personagem, a psicanálise torna possível destrinchar diversas características da obra para uma compreensão mais profunda da temática estudada — como faz Bruno Bettelheim em *A Psicanálise nos Contos de Fadas* ao explorar sobre um escopo psicanalítico contos como “Chapeuzinho Vermelho” e “A Branca de Neve”. Questões que envolvam a razão de uma obra ter a preferência de um leitor em relação a outras são também uma área na qual a psicanálise tem forte poder de atuação já que consegue alinhar os motivos emocionais do sujeito com as possíveis características da narrativa que o levaram a esse processo de

identificação. A obra *O Oceano no Fim do Caminho* não é exceção, o título criado por Neil Gaiman se estrutura, linha após linha, como um rico e complexo universo capaz de atrair o leitor aos seus mais profundos níveis de significações. Por tinta e papel dá-se alma à obra; faz-se de um ditado muito antigo uma verdade: *o livro tem vida*. E há na obra uma espécie de inconsciente:

As introvisões da obra, como ocorre com todos os escritos, estão profundamente relacionadas com sua cegueira: aquilo que ela não diz, e como não o diz, pode ser tão importante quanto o que diz; e o que parece estar ausente, ser marginal ou ambivalente a respeito dela, pode constituir uma chave mestra para as suas significações. (EAGLETON, 1943, p. 268)

Portanto, toda a estruturação da narrativa, a forma como a obra é escrita, suas personagens, histórias, e problemáticas, fomentam no leitor o que mais de intrínseco resguarda em si mesmo — como o reconhecimento de seus próprios medos — de forma a evocar durante o desenrolar da trama um redemoinho de emoções distintas capaz de suprir quaisquer que sejam as necessidades com as quais o texto dialoga e o leitor se identifica. A leitura, em alguns casos, torna-se uma comunicação bilateral de *ser* para *ser*, uma complexa caminhada de internalização. E por mais que um livro se abra a todos, toda leitura, por mais branda que seja, é individual. De uma mesma história, em diferentes etapas da vida, é possível abstrair diferentes significados. A narrativa, de certa forma, modela-se conforme o leitor e o momento de sua leitura, ela entrega para o sujeito, no momento que lê, aquilo que compreende seu universo exterior e sua realidade subjetiva. Se a obra em questão fosse lida pelas lentes curiosas de uma criança, ou pelos olhares agitados de um adolescente, embora debruçados sobre o mesmo título, a experiência, o impacto, seus aprendizados e abstrações, muito provavelmente não seriam o mesmo. Bettelheim indica que, conforme se cresce, “descobre[-se] novos aspectos desses contos bem conhecidos, e isso lhe dá convicção de que

realmente amadureceu em compreensão, já que a mesma história agora revela tantas coisas novas” (BETTELHEIM, 1976, p. 181).

Por esse motivo, uma mesma obra pode manter seu papel de importância para um leitor em diferentes momentos de sua vida, ou perder esse papel, ou ter esse papel relativizado. Enquanto a inabalável curiosidade da personagem, junto de seu desbravamento frente a um mundo fantasioso e desconhecido, atuam, possivelmente, como atributos que tornam propícia a identificação de indivíduos específicos, questões mais complexas como a competição familiar e a falta de comunicação paterna podem se fazer mais presentes em uma leitura posterior. Alguns leitores — aqueles que se identificam com a obra em questão — tendem, portanto, a encontrar no livro aquilo que de importante reflete no escopo de sua vivência atual. Cada página lida introduz a possibilidade de um novo aprendizado, os olhos atentos de um leitor assíduo, que se deixam levar pelo encanto das letras e a mágica das palavras, acabam encontrando nesse universo imaginário um pouco de si próprio, de maneira a permitir que o seu *eu* floresça na obra — cresça e se desenvolva junto a ela —, assim como a obra floresce dentro de si.

Em *O Oceano no Fim do Caminho*, Gaiman constrói um universo irrigado pelo imaginário do fantástico, e acrescenta no cerne de sua obra elementos clássicos e necessários do gênero. Da mesma forma que em *Coraline* (2002), seja em sua construção inicial do universo, ou na retratação de seu mundo ficcional, é possível perceber que ocorre um espelhamento do mundo real, um realismo que, segundo David Roas, é “uma necessidade estrutural de todo texto fantástico” (ROAS, 2014, p. 51). E conforme a personagem começa a se lembrar dos eventos passados, essa realidade, até então fixa e estabelecida, é quebrada, devorada por uma narrativa que a todo momento caminha entre *aquilo que é* e *aquilo que deixa de ser*, a realidade resume-se a cortinas de fumaça, uma não Aletheia que naufraga o leitor em um oceano de abstrações pessoais e subjetividades, as verdades que conhecemos não sustentam aquilo que pensamos ser real. Nossa realidade é frágil, destrutível, “uma fina camada de glacê num

grande bolo de aniversário escuro revolvendo-se com larvas, pesadelos e fome” (GAIMAN, 2013, p. 101).

Uma cena icônica da obra, que com o desenrolar do enredo demarca toda a narrativa, é o embate entre o personagem principal e seu pai. Em um momento de tensão entre ambos, na tentativa vã de se esconder da figura paterna, o filho se tranca no banheiro e permanece ali até o momento que seu pai quebra o trinco da porta e força sua abertura. O garoto, sob um olhar assustado, é acuado pela fúria e “as bochechas vermelhas de raiva” (GAIMAN, 2013, p. 54) de seu pai, então, como se não pesasse nada, o menino é submerso completamente na banheira fria, quase se afogando, debatendo-se e relutando contra o homem que se supunha proteção. Quando a situação se ameniza, e ele volta ao seu quarto com a camisa ainda encharcada, é possível perceber uma mudança da personagem principal em relação à própria narrativa.

A reação do protagonista contra o ato de violência, ao entender como a atitude de seu pai foi danosa e errada, enraíza no garoto a compreensão do quão prejudicial pode ser o uso da força, e como ela não deve ser usada para subjugar outras pessoas. É perceptível uma maior sensibilidade e maturidade quanto à sua forma de pensar, e na maneira com que lidará com as circunstâncias – muda-se, basicamente, o escopo com que o garoto enxerga sua posição no mundo, deixando de usar a imagem paterna como um espelho de si, para buscar por conta própria sua elevação moral e espiritual. A água, dentre suas diversas simbologias, relaciona-se também com o útero materno — começo, recomeço — e podemos, portanto, encontrar simbolicamente nesse momento, em que há uma reação contra a violência de seu pai, o que seria uma espécie de renascimento. A personagem criada por Neil Gaiman, dessa forma, renasce como um indivíduo mais maduro, alguém apto a enfrentar melhor os obstáculos que dão seguimento à obra. Essa característica literária do renascimento, porém, não é encontrada apenas nos universos de Gaiman, mas com grande frequência nos contos de fadas:

Muitos heróis de contos de fadas, num ponto crucial de seu desenvolvimento, caem num sono profundo ou renascem. Cada novo despertar ou renascimento simboliza a conquista de um estado mais adiantado de maturidade e compreensão. É uma das formas do conto de fadas estimular o desejo de um sentido mais elevado na vida: uma consciência mais profunda, mais autoconhecimento e maior maturidade. (BETTELHEIM, 1976, p. 229)

Esse renascimento que também encontramos em clássicos como *Chapeuzinho Vermelho* e *A Bela Adormecida* insere o leitor, juntamente da personagem, em uma espécie de transmutação para uma nova fase da vida. Ao ver as personagens de diferentes obras literárias nesse constante fluxo de evolução, o leitor *per se* envolve-se com o decorrido a ponto de facilitar sua passagem pelo mesmo processo de desenvolvimento pessoal. O leitor que presencia no universo literário essa ascensão das personagens abstrai esse conteúdo para si, e possibilita uma porta de entrada para a sua própria elevação individual.

As crianças (e também os adultos) devem ser capazes de acreditar que é possível atingir uma forma de existência mais alta, se dominam os graus de desenvolvimento que isso requer. As histórias contando que isso, além de ser possível, têm uma tremenda atração para as crianças, porque combatem o temor sempre presente de que não conseguirão fazer essa transição. (BETTELHEIM, 1976, p. 192)

Dessa maneira, embora seja amedrontador essa transição, o sentimento constante da necessidade de crescer, junto da hesitação de adentrar uma nova forma de existência, são fatores que acabam sendo canalizados por uma espécie de leitura identificatória que, através de um testemunho das personagens, presenciando e vivenciando suas ações — como acontece na obra de Gaiman —, o leitor externaliza sua relação com a obra a ponto de espelhar na própria realidade suas abstrações em relação ao enredo.

Outro fator chave para as questões aqui discutidas são os temas abordados pelo autor na obra. Dentre as constantes



aventuras testemunhadas no universo ficcional de Gaiman, sob a fina camada da fantasia e do mistério, o escritor britânico preenche a narrativa com assuntos de suma importância no que concerne às engrenagens sociais e principalmente à hierarquização parental. A retratação de temáticas complexas, e possivelmente presentes na vida de muitos leitores, é uma característica que, por um lado, aprofunda aquele que lê sobre o tema em questão e, por outro, acaba por arrastar o leitor em uma divagação ainda mais individual e subjetiva. Da mesma forma como o testemunho do renascimento de personagens estimula o leitor ao *desejo de um sentido mais elevado de vida*, o testemunho dessas personagens lidando com problemas que, em certos grupos de leitores, são recorrentes em sua realidade tangível, pode também auxiliar o sujeito na resolução de seus conflitos pessoais.

Portanto, dentre as afirmações expostas pelo psicanalista Bruno Bettelheim, passando pelas ideias literárias de Caldin, é possível estabelecer na construção narrativa de *O Oceano no Fim do Caminho* um paralelo com o que vimos comentando até aqui. Desde o fator da identificação leitor-obra, juntamente com a questão do poder terapêutico da literatura, torna-se evidente nesse universo fantástico, de suas personagens e histórias contadas, a habilidade de resolução das problemáticas internas daquele que se entrega ao que a obra tem a oferecer. Ao exibir para o leitor um conjunto de personagens únicas, cada uma com suas próprias individualidades, com seu próprio caminho a percorrer, e em diferentes momentos de suas vidas, a obra demonstra para o sujeito, no ato da leitura, uma janela para um novo mundo de possibilidades. A obra, ao ser aberta, deixa de ser somente um objeto estático para tomar uma nova função de conector, uma ponte para um novo universo de fantasia e autodescobrimento. O sujeito que lê é também um sujeito que se descobre e se completa; o indivíduo, quando se identifica com o conteúdo lido, vai se construindo conforme a própria narrativa se constrói. As páginas são mais que histórias, são, momentaneamente, abrigo, um verdadeiro caos para aqueles que, cansados do automatismo

cotidiano, buscam explorar o mar infindável da literatura; o leitor que se permite naufragar por esse horizonte desconhecido da fantasia também deixa seu papel passivo para se tornar uma espécie de receptor, alguém capaz de abstrair a leitura de forma que as temáticas apresentadas pela obra exerçam um papel identificatório e terapêutico em sua realidade tangível.

Dessa forma, conforme exposto nos parágrafos anteriores, é fundamental que compreendamos o papel da leitura na construção do sujeito e na transformação de sua vivência e de sua existência. As aventuras destacadas em *O Oceano no Fim Do Caminho*, as relações humanas que circundam a obra e os demais temas que permeiam suas páginas e prendem o leitor ao universo ficcional são consequências do que existe de mais humano na humanidade: a Arte. Encontramos nas palavras o que sonhamos para o mundo, e tentamos encontrar no mundo o que achamos nas palavras; cada qual encontra no livro o que de melhor espera encontrar em si — a coragem, a fantasia, os conselhos —, aprendizados que, conforme são acessados pelo leitor, mais envolvente acaba se tornando a narrativa. Assim, mais concreto se torna o universo criado, pois, embora tenhamos sede por algo que possamos nos identificar, algo que nos ajude a fazer de nós o que somos, temos ainda mais sede de abrir novas portas, de olhar por diferentes janelas — e talvez, com sorte, encontrar na fresta semiaberta de nossa alma uma história que consiga abraçar nosso mundo.

## Referências

BETTELHEIM, Bruno. *A psicanálise dos contos de fadas*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1980.

CALDIN, Clarice Fortkamp. A leitura como função terapêutica: biblioterapia. *Revista Eletrônica de Biblioteconomia e Ciência da Informação*, Florianópolis, 2001. Disponível em: <<http://www.periodicos.ufsc.br/index.php/eb/article/view/36/5200>>. Acesso em: 17 jul. 2022.

EAGLETON, Terry. *Teoria da literatura: uma introdução*. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

FREUD, Sigmund. Escritores críticos e devaneio. In: \_\_\_\_\_. *Edição standard brasileira das obras psicológicas completas de Sigmund Freud*. Rio de Janeiro: Imago, 1969, v. IX, p. 145-158.

FUNKE, Cornelia. *Coração de Tinta*. São Paulo: Companhia das Letras, 2006.

GAIMAN, Neil. *Coraline*. Trad. Bruna Beber. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2020.

GAIMAN, Neil. *O oceano no fim do caminho*. Trad. Renata Pettengil. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2013.

ROAS, David. *A ameaça do fantástico*. São Paulo: Editora UNESP, 2014.

HOBBITS, MASMORRAS E DRAGÕES:  
TOLKIEN E O SURGIMENTO DO  
*ROLE-PLAYING GAME*

João Vitor Batistute

É como se houvesse um feitiço nas palavras que compõem e constroem o mundo de *O Senhor dos Anéis* (*The Lord of the Rings*, 1954-1955). Do primeiro contato aos eternos recontatos na leitura, a Terra-Média impõe seus encantamentos fazendo penetrar cada vez mais fundo em suas histórias e personagens. Ali nasce a semente da paixão pela *High Fantasy*, que J. R. R. Tolkien (1892-1973) trabalha tão bem enquanto compõe seu universo ficcional. Nesse caminhar enquanto leitores pode-se deparar com um tipo de jogo da cultura pop envolvido em tramas polêmicas e em histórias que transitam por outras formas de arte: o *Role-Playing Game* (RPG). Sua manifestação mais popular se dá por meio da fantasia, presente em manuais de jogo como *Dungeons and Dragons* (1974) (D&D), fundador dessa plataforma ficcional. Na atualidade, o D&D já se desenvolveu em múltiplos cenários e passa por constantes atualizações e revisões, tanto em termos de regras de jogo (forma), quanto em termos de absorção de novas ideias e universos temáticos (conteúdo). Conforme se tem contato com as diversas publicações de D&D, ganha-se mais e mais experiência com seu universo ficcional e com seu sistema de regras de jogo, depara-se com fazeres artísticos múltiplos, bestiários, aventuras escritas como romances etc.

Quanto mais o jogador se aprofunda nos mundos de D&D, mais ele começa a perceber que existem muitos elementos artísticos dessa plataforma em comum com um universo ficcional literário: a

Terra-Média criada por Tolkien, a qual se faz presente por meio de raças de personagens, criaturas ficcionais e a questão do heroísmo, tendo em vista que os jogadores de RPG ocupam o lugar dos heróis em uma aventura. Mesmo a composição e estéticas percebidas no mundo ficcional de Tolkien são transmigradas para os reinos do RPG, em particular no sistema-cenário D&D. Por certo que, para se ter essa percepção, é necessário que o jogador conheça minimamente a ficção de Tolkien, mas isso não constitui um problema, visto a popularidade que o autor e sua obra adquiriram a partir do início do século XXI em razão das adaptações cinematográficas de *O Senhor dos Anéis*<sup>1</sup>, sua obra-prima, e de *O Hobbit* (*The Hobbit*, 1937), primeiro romance que publicou. Feita essa ressalva, cabem aqui perguntas (aparentemente retóricas): qual o grau de influência da obra de Tolkien sobre a plataforma ficcional chamada RPG e, de modo particular, sobre o D&D? E qual a relação dessa influência e do RPG com a *High Fantasy*, o subgênero ficcional consolidado por Tolkien? O presente texto intenta investigar essas questões.

O D&D foi publicado na década de 1970, impactando a cultura pop como um todo nos anos posteriores ao seu lançamento. Concebido pela mente de Gary Gygax (1938-2008) e Dave Arneson (1947-2009), essas publicações concebem ferramentas capazes de instruir a composição e estruturação de mundos de fantasia para jogar, interagir e imergir na companhia de outros fruidores.

Enquanto plataforma ficcional, o RPG tem sua própria estrutura de funcionamento: primeiramente, tem-se um *Dungeon Master* (DM), ou seja, o que popularmente é conhecido como “Mestre de RPG”, alguém que escreve, planeja e compõe os elementos formal-conteudísticos necessários para que ocorra a experiência do jogo; o DM também atua como juiz em situações de impasse entre personagens e/ou jogadores causadas ao longo do desenvolvimento lúdico de uma aventura, e cria/controla os adversários e monstros (NPCs – *Non-Player Characters*, ou

---

<sup>1</sup> Direção de Peter Jackson; lançadas no cinema entre 2001 e 2003.

personagens que não são jogadores reais, não são pessoas da realidade empírica) com os quais os fruidores interagem. Cabe ainda ao DM descrever e ambientar o universo ficcional que será vivenciado pelos jogadores (localidade, temporalidade, enredo etc.), bem como proporcionar e controlar os combates nos momentos de ação.

Quanto aos jogadores, estes devem construir seus personagens sob orientação do DM e dos manuais de RPG específicos para jogadores, os quais contêm as possibilidades de escolha para a composição de personagens, a qual se dá antes do início de uma sessão, a partida de jogo propriamente dita. Uma vez feitas as preparações por parte do DM e compostas as personagens por parte dos jogadores, inicia-se a aventura, o ato de jogo inerente ao RPG enquanto plataforma ficcional. O DM articula a narrativa que previamente construiu, enquanto os jogadores reagem, *interpretam*, suas personagens de modo que a história proposta pelo primeiro se desenvolva, o que pode implicar alterações dos planos e ideias inicialmente elaborados pelo DM — é importante que se tenha em mente que o RPG é um fazer ficcional lúdico colaborativo, bem como um jogo de atuação, entre os seus participantes.

No que concerne ao ato de jogar *per se*, a “ação é desenvolvida no enredo, por meio do qual as personagens assumem seu perfil e agem sempre pela influência de comportamentos humanos anteriormente observados e considerados significativos para o bom desempenho da ação” (RODRIGUES, 2004, p. 37). Além da ação, o ato de jogar permite a absorção e a aplicação de referências advindas de outras artes, não só da escrita (Literatura), havendo planejamento e interpretação de cenas e diálogos (Teatro), bem como ambientação por meio da música (Música), pinturas — profissionais que desenham armas, personagens ou cenários ou os próprios jogadores que montam seus desenhos destes objetos pessoais e personagens —, por fim o artesanato — construção de armas, roupas e acessórios — para fazer cosplay e utensílios que dão suporte à narrativa. O que articula esse conjunto de múltiplas referências na composição do ato de jogar é a imaginação, elemento

fundamental e determinante para o RPG enquanto plataforma ficcional, pois a imaginação é a fonte temático-estrutural de todas as aventuras propostas pelo DM e fruídas pelos jogadores. Por trás dessa fonte estão os elementos primordiais que sustentam o RPG em todas as suas características e dimensões: o ato de contar histórias, um dos aspectos que definem a condição humana, e o jogar, já que no “jogo existe alguma coisa ‘em jogo’ que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação” (HUIZINGA, 2019, p. 2). São esses elementos primordiais que resultam na proposta de aventura, no compartilhamento de uma história, na derrota de um dragão e no sobrepujar de um rei maligno no contexto da experiência do RPG, pois “todo jogo significa alguma coisa [...]. Seja qual for a maneira como o considerem, o simples fato de o jogo encerrar um sentido implica a presença de um elemento não material em sua própria essência” (HUIZINGA, 2019, p. 2).

O ato de jogar é organizado por meio do que se denomina, na plataforma ficcional do RPG, sessão ou partida:

Seu personagem é um aventureiro, um herói que se envolveu numa missão épica em busca de fortuna e glória. Outros personagens se unirão a ele, em um grupo de aventureiros, para explorar masmorras e combater monstros, como os terríveis dragões ou os trolls carnívoros. Estas buscas se transformarão em histórias, determinadas pelas ações que o seu personagem executa e pelas situações que o Mestre apresenta.

Uma aventura em *Dungeons & Dragons* é composta de ação, combates espetaculares, monstros aterrorizantes, desafios épicos e vários tipos de mistérios a serem desvendados. O que existe no coração daquela masmorra? O que está espreitando no próximo túnel ou atrás daquela porta de ferro? Interpretando os seus personagens, você e seus amigos enfrentarão esses perigos e explorarão um mundo inteiro de fantasia medieval.

Cada aventura é diferente da outra. Cada missão é única. Seu personagem pode explorar ruínas antigas, protegidas por armadilhas letais, ou investigar a tumba de um mago antigo,

esquecido pelo tempo. Ele poderia se esgueirar até um castelo para espionar o inimigo ou enfrentar o toque dilacerador de almas de um morto-vivo terrível. Tudo é possível num jogo de Dungeons & Dragons e o seu personagem pode fazer qualquer coisa que você imaginar. (COOK; TWEET; WILLIAMS, 2004, p. 4)

Desde sua origem, o D&D apresenta uma estrutura básica para ensinar e compartilhar as ferramentas necessárias para se construir um jogo de RPG. Há três livros: *Livro do Jogador* (*Player's Handbook*, 1978), *Livro do Mestre* (*Dungeon Masters Guide*, 1979) e *Livro dos Monstros* (*Monster Manual*, 1977-1981). O *Livro do Jogador* contém todas as informações necessárias para a construção de personagens jogáveis, abordando tanto os elementos narrativos quanto estéticos e estatísticos necessários para tal construção — os elementos estatísticos são os limites impostos por números e quantidades em concordância com as regras tanto do RPG em geral quanto do D&D, números e quantidades estes que são delimitados pelos referidos manuais e obtidos pela rolagem de dados específicos por parte dos jogadores. No *Livro do Jogador* também estão contidas as raças (humanos, elfos, *halflings* etc.) e classes (guerreiros, magos, clérigos etc.) disponíveis para serem escolhidas no momento da composição. São as raças e classes que conferem características e personalidade às personagens criadas. Já o *Livro do Mestre* contém todas as informações para um DM estruturar, modelar e planejar a aventura que deseja propor; também contém as regras detalhadas do sistema de jogo. Por fim, o *Livro dos Monstros* é um bestiário contendo as possíveis criaturas que o DM pode utilizar ao longo do desenvolvimento da aventura por ele trazida aos jogadores.

Além dos manuais, há ainda os guias de universos ficcionais, livros que trazem cenários ficcionais previamente compostos e arquitetados em todos os seus detalhes (origens, história, eventos, cidades, locais, criaturas, heróis e vilões famosos). Nesses guias, “as dimensões temporal, espacial e sociopolítica descritas não são independentes umas das outras, mas sistematicamente interconectadas para formar uma totalidade complexa” (VECKO,



2009, p. 50, tradução nossa), e “[e]sse tipo de inter-relação e integração de vários aspectos do universo ficcional alternativo e sua organização lógica provêm a esse mundo secundário um alto nível de autenticidade, coerência e integridade internas” (VECKO, 2009, p. 50, tradução nossa). Como exemplos desses guias há, no caso de D&D, *Forgotten Realms* (1987), *Dragonlance* (1984), *Ravenloft* (1983), *Greyhawk* (1980) e *Darksun* (1991), dentre outros.

Ainda sobre esses guias, é possível entendê-los como uma “Panela de Sopa, o Caldeirão das Histórias” que “estava sempre fervendo, e que lhe foram continuamente acrescentados novos bocados, saborosos ou não” (TOLKIEN, 2010, p. 33), ou seja, as diversas histórias contidas nesses guias fazem a imaginação se voltar ao que os precede, ao universo de onde vieram, o Caldeirão de Histórias chamado Terra-Média criado por Tolkien. Uma vez que se conheça as referências, que se tenha lido as três obras principais do autor — *O Hobbit*, *O Senhor dos Anéis* e *O Silmarillion* (*The Silmarillion*, 1977) —, é possível observar paralelos entre os elementos formal-conteudísticos do D&D, traduzidos em seus manuais e guias, e a Terra-Média.

Os hobbits, criação original de Tolkien e sua principal contribuição para a literatura e ficção fantásticas e de fantasia, por exemplo, são uma das raças mais recorrentes, influentes e características de D&D. No universo ficcional de Tolkien, de onde se originam,

Os hobbits são um povo discreto mas muito antigo, mais numeroso outrora do que é hoje em dia. Amam a paz e a tranqüilidade e uma boa terra lavrada: uma região campestre bem organizada e bem cultivada era seu refúgio favorito. Hoje, como no passado, não conseguem entender ou gostar de máquinas mais complicadas que um fole de forja, um moinho de água ou um tear manual, embora sejam habilidosos com ferramentas. [...] Têm ouvidos agudos e olhos perspicazes, e, embora tenham tendência a acumular gordura na barriga e a não se apressar desnecessariamente, são ligeiros e ágeis em seus movimentos.

[...].

São um povo pequeno, menores que os anões: menos robustos e truncudos, quer dizer, mesmo que na realidade não sejam muito mais baixos. Sua altura é variável, indo de 60 centímetros a 1 metro e 20 centímetros na nossa medida. Raramente chegam a 1 metro e meio; mas eles diminuíram, pelo que dizem, e em tempos antigos eram maiores. (TOLKIEN, 2001, p. 1-2)

Na segunda edição de D&D, publicada em 1978 e que apresenta, pela primeira vez, breves descrições de raças de personagens, há os *halflings*<sup>2</sup>, palavra da língua inglesa também utilizada por Tolkien para se referir aos seus hobbits e incorporada pelo D&D e por diversos outros sistemas de RPG posteriores para identificar esses seres criados pelo autor: “Halflings são muito parecidos com humanos pequenos” (GYGAX, 1978, p. 17, tradução nossa). Na terceira edição de D&D, que fora extensamente revisada para a utilização dos jogadores, há uma melhor descrição dos *halflings*, a qual torna clara a influência de Tolkien sobre a composição de tal raça no jogo ao mesmo tempo em que cria um contraste paródico com a descrição presente na obra do autor:

Os halflings são espertos, competentes e oportunistas. [...]. Eles são sobreviventes astutos e engenhosos.

Muitos halflings preferem uma encrenca ao tédio. Eles são notavelmente curiosos, mas confiam em suas habilidades para sobreviver e escapar do perigo, e demonstram uma coragem que raros indivíduos maiores são capazes de superar.

[...].

A altura dos halflings raramente ultrapassa 90 centímetros e seu peso varia entre 15 e 18 quilos. Sua pele é rosada e seus cabelos são pretos e lisos. Eles possuem olhos castanhos ou negros. Os halflings muitas

---

<sup>2</sup> A editora responsável pelas primeiras publicações do D&D, TSR (Tactical Studies Rules Inc.), foi processada juridicamente por direitos autorais no ano de 1974 pela Tolkien Enterprises, atual Middle-earth Enterprises, em razão de transposições diretas dos nomes originais das criaturas e raças criadas por Tolkien na composição de seu sistema-cenário. Houve então a alteração do nome “hobbits” pelo termo genérico “*halflings*”, por exemplo, dentre diversas outras.

vezes ostentam longas costeletas, mas as barbas são raras e eles quase nunca têm bigodes. Eles gostam de usar roupas simples, confortáveis e práticas. (COOK; TWEET; WILLIAMS, 2004, p. 17-18)

Ainda sobre a questão das classes e/ou raças de personagens de D&D, há a figura do *ranger* (“patrulheiro”, “guardião”, “sobrevivencialista” são traduções possíveis para essa palavra), uma das mais comuns nesse RPG, que o descreve das seguintes formas: “O Ranger é uma subclasse de guerreiro que é hábil em sobrevivência em floresta, rastreamento, observação, infiltração e espionagem” (GYGAX, 1978, p. 24, tradução nossa), e

As florestas e as colinas abrigam criaturas poderosas e astutas, como os sanguinários ursos-coruja e as maliciosas panteras deslocadoras. O ranger é ainda mais poderoso e perspicaz que essas criaturas e um caçador habilidoso. Ele conhece a floresta como se ela fosse sua casa (e na verdade ela é) e cada detalhe de sua presa.

[...].

Muitas vezes, os rangers aceitam o papel de protetores, ajudando todos que habitam ou viajam pelas florestas. Além disso, um ranger detesta algumas espécies de criaturas e não desperdiça oportunidades para encontrá-las e destruí-las. Ele também pode se aventurar pelas mesmas razões que os guerreiros. (COOK; TWEET; WILLIAMS, 2004, p. 47)

Em *O Senhor dos Anéis*, a personagem Aragorn, que faz parte do grupo dos Dúnedain, homens do norte de origem muito antiga, é um *ranger* (a palavra é geralmente traduzida pela termo “guardião” nas traduções dessa obra existentes em português) assim descrito em uma das passagens da obra:

O povo de Bri os chamava de guardiões [*Rangers*], e nada se sabia de sua origem. Eram mais altos e tinham a pele mais escura que os homens de Bri; acreditava-se que possuíam estranhos poderes de audição e visão, e que entendiam a linguagem das aves e dos animais. (TOLKIEN, 2001, p. 156)

Um terceiro e último exemplo das transposições de D&D do universo ficcional de Tolkien traz as influências do autor na criação dos cenários do RPG. Em *O Senhor dos Anéis* há uma importante passagem do enredo que ocorre nas Minas de Moria, localizadas nas entranhas de uma cadeia de montanhas na qual outrora existiu um grande reino dos anões na Terra-Média. O narrador de Tolkien a enfoca da seguinte maneira:

A riqueza de Moria não estava no ouro ou nas pedras preciosas: estes eram brinquedos para os anões; nem no ferro, seu servo. Essas coisas se encontravam aqui, sem dúvida, especialmente o ferro; mas não precisavam escavar para encontrá-las: todas as coisas que desejam podiam ser obtidas através do comércio. Pois aqui é o único lugar do mundo onde existia a prata de Moria, ou a prata verdadeira, como alguns a chamaram: *mithril* é o nome élfico. Os anões têm um nome que não revelam. O valor desse metal era dez vezes maior que o do ouro, e agora é incalculável: pois resta muito pouco *mithril* acima do solo, e nem mesmo os orcs ousam escavar aqui à procura dele. [...]. Os anões não dizem nada, mas do mesmo modo que o *mithril* foi a base de sua riqueza, também foi a sua destruição: escavaram com muita ganância, e muito fundo, e descobriram aquilo de que fugiam. (TOLKIEN, 2001, p. 337)

Em *Forgotten Realms*, um dos mais importantes e famosos manuais de cenário de D&D, há claras referências espaciais que são inegavelmente inspiradas na Terra-Média. Observe-se, a título de comparação com o excerto acima, o modo pelo qual o Salão de Mitral — note-se a semelhança entre o nome “Mitral” e a palavra “*mithril*”, o metal que caracterizava as Minas de Moria no universo ficcional de Tolkien —, uma fortaleza, é descrito no referido manual:

Outrora, o Salão de Mitral foi a maior fortaleza dos anões do escudo do norte. Há cerca de 190 anos, ele caiu perante um dragão das sombras chamado “Trêmulo Obscuro”, libertado do Plano das Sombras sobre Faerûn quando os membros do Clã Martelo de

Batalha cavaram fundo demais em busca de mitral. (GREENWOOD; REYNOLDS; WILLIAMS; HEINSOO, 2002, p. 172)

Como mencionado, estes são alguns breves exemplos das várias transposições da ficção de Tolkien, diretas e indiretas, que D&D utiliza em sua composição enquanto representante mais bem acabado da plataforma ficcional RPG. Um outro elemento de cabal importância para a compreensão tanto do RPG como modo de fazer ficção, quanto do D&D como sistema-cenário de ficção, bem como a determinância da obra de Tolkien para ambos, é o subgênero *High Fantasy*, um desdobramento do gênero maravilhoso.

O maravilhoso é um tropo ficcional no qual os acontecimentos sobrenaturais do enredo, tanto para o leitor quanto para as personagens, não são questionados, mas sim naturalizados ao ponto de fazerem parte da normalidade da realidade narrada, a qual pode ser estruturada por meio de regras diferentes do mundo empírico vivido pelo leitor. Quando se “decide que se devem admitir novas leis da natureza, pelas quais o fenômeno pode ser explicado, entramos no gênero maravilhoso” (TODOROV, 2017, p. 48) — contos de fada, dragões, magia, gatos falantes, demônios e anjos etc. Logo, pode-se entender que o maravilhoso “não tem limites claros” (TODOROV, 2017, p. 60) em sua composição temático-estrutural. Dentro desse entendimento, ramificações podem ser formadas pelas estruturas convencionais do gênero. Uma dessas ramificações se dá quando um autor/a explora o próprio caráter ilimitado do gênero, sua falta de perímetros e fronteiras claros. Em outras palavras, o ilimitado do maravilhoso conecta a literatura e a ficção às profundezas do imaginário sem os filtros de realidade exigidos por fazeres ficcionais diferentes deste (Realismo, Naturalismo, Modernismo etc.). Nesse ponto, maravilhoso e imaginário acabam por se tornar sinônimos. No entanto, o maravilhoso enquanto gênero literário e ficcional ainda mantém algum vínculo, referencial que seja, com o mundo empírico do leitor; o imaginário não tem essa dependência ou

comprometimento, podendo funcionar de modo diverso e avesso à estrutura da realidade empírica.

Quando esse funcionamento é transposto para a ficção, surge o subgênero *High Fantasy*, cujos limites e perímetros se circunscrevem ao puramente imaginário, traduzindo-se no fazer ficcional, por exemplo, por meio da criação de mundos fechados em si mesmos, com suas próprias características temático-estruturais, apartados de qualquer conexão com uma História cronológica humana. É o que faz Tolkien ao criar a Terra-Média. Por mais que existam seres humanos nesse universo ficcional, o que poderia ser tomado como um ponto de identificação para os leitores, tais humanos são seres heroicos, versões melhoradas, por assim dizer, do humano que habita a realidade empírica.

A *High Fantasy*, “as vezes chamada de romance heroico” (JOSEPH, 2004, p. 2), possui especificidades que incorporam uma das possíveis vias de entrada para os mundos ficcionais ao remeter aos passados heroicos e fazer empréstimos dos mitos e das lendas. Sua narrativa se volta e *participa* do épico valendo-se, por exemplo, da representação do desafio de salvar a existência de um povo. A aventura, ou *quest*, é o confronto dos sujeitos que habitam um universo ficcional de *High Fantasy* pautado pelas ameaças trazidas por forças malignas usurpadoras, corruptoras e vis que querem submeter o mundo à sua vontade, o que gera uma batalha que envolve duas visões distintas de existência, uma boa e outra má, mas apenas uma delas sairá vitoriosa, invariavelmente a boa. A batalha pode fazer parte da *quest*, mas não constitui uma característica que lhe seja determinante. Dentro dessa configuração, as temáticas do sacrífico, da luta pela liberdade e da continuidade do equilíbrio são recorrentes na *High Fantasy*, do mesmo modo que a ênfase na ação narrativa, ou seja, no desenvolvimento do enredo por meio de sequências de eventos e/ou acontecimentos interconectados. Nas palavras de Lloyd Alexander, o primeiro pensador a conceituar a *High Fantasy*, entende-se então que,

de fato, a *High Fantasy* acelera o coração e atinge níveis de emoção, áreas de sentimento nas quais nenhuma outra forma toca da mesma maneira. Alguns livros podem entreter, outros admirar, e outros se fazer amar. Entre os que podem se fazer amar quando somos crianças, os que melhor lembramos enquanto adultos são os de fantasia. (ALEXANDER, 1971, *online*, tradução nossa)

Pensando-se ainda na questão da ação, ela determina o ritmo da narrativa (se mais lento ou mais rápido) e o grau de envolvimento dos leitores com a história, ou seja, o pacto ficcional. Pode-se dizer que o maravilhoso exige dos leitores um pacto ficcional limitado à aceitação de novas leis incorporadas à representação narrativa da natureza (o que vimos chamando de realidade empírica). Já a *High Fantasy* exige dos leitores um pacto ficcional aos moldes do entendimento de Coleridge do assunto, ou seja, “aquela suspensão voluntária da incredulidade” (1995, p. 151), a famosa *suspensão da descrença*, que cria um senso de compartilhamento do ritmo imposto aos desfechos narrativos. Em outras palavras, o leitor acompanha o grupo de personagens envolvidas na ação narrativa, participando efetivamente daquela realidade ficcional construída no enredo, na qual sente, respira e se encanta pelos locais, ocorrências e situações desenvolvidos no enredo. Trata-se de uma imersão emocional que “oferece [...] a oportunidade de viajar a bordo das comitivas presentes nas narrativas [possibilitando] ao leitor vivenciar e se constituir como herói concomitantemente com os próprios heróis da narrativa” (STAINLE, 2019, p. 256).

Durante esse processo de imersão, com o selar do pacto ficcional, destaca-se outro pilar central da *High Fantasy*: o sobrenatural. Nesse gênero-modo de ficção, o sobrenatural é um elemento estrutural da narrativa, de modo que não há *High-Fantasy* sem a presença do sobrenatural. O que é o sobrenatural? A resposta para essa pergunta é bastante complexa. Todavia, um ponto de partida para uma possível resposta é o entendimento todoroviano (2017) de que o sobrenatural é uma percepção do leitor em relação à

sua própria realidade empírica, visto que expressa aquilo que não existe na vivência concreta do leitor, ao mesmo tempo em que expressa igualmente o desejo desse mesmo leitor de que aquilo existisse na sua realidade. Essa literatura do sobrenatural é essencial ao gênero maravilhoso e, por consequência, à própria *High-Fantasy*, pois se trata de uma fenomenologia meta-empírica que

pretende significar que a fenomenologia assim referida está para além do que é verificável ou cognoscível a partir da experiência, tanto por intermédio dos sentidos ou das potencialidades cognitivas da mente humana, como através de quaisquer aparelhos que auxiliem, desenvolvam ou supram essas faculdades. (FURTADO, 1980, p. 20)

Tanto no universo criado por J. R. R. Tolkien quanto nos universos de D&D, há uma vasta presença desses elementos sobrenaturais. Não há hesitação ou descrença por parte daqueles que habitam esses mundos e universos, convivendo e combatendo com as mais variadas localidades, seres e naturezas. Dragões, vampiros, ogros, fadas, castelos flutuantes, pedras mágicas, tomos proibidos, gênios, tapetes voadores, dentre outros, ocorrem em larga escala, conforme a proposta de narrativa de cada mundo ficcional. O fruidor “deve aceitar todos os fenômenos [...] surgidos de forma apriorística, como dados irrecusáveis e, portanto, não passíveis de debate sobre a sua natureza e causas” (FURTADO, 1980, p. 35), consolidando a já citada suspensão da descrença. Para exemplificar o elemento sobrenatural da *High Fantasy*, tome-se duas obras contemporâneas pertencentes ao subgênero.

Primeiramente, *As Crônicas de Gelo e Fogo (A Song of Fire and Ice)*, 1996), série de livros escrita por George R. R. Martin e popularizada pela série de televisão produzida pelo canal HBO intitulada *Game of Thrones* (2010). A narrativa se ambienta, em sua grande parte, no continente ficcional de Westeros, onde a trama dos Sete Reinos se desenrola em diferentes desfechos e arcos da história. A principal temática que rodeia o cenário e o elenco de



personagens é uma trama de intrigas palacianas aos moldes tradicionais das novelas: conspirações entre famílias, traições, guerras e amores proibidos. Mesmo em um universo ficcional, o realismo descritivo do autor confere formas bem moldadas paralelas aos eventos ocorridos na época do feudalismo europeu. Logo, onde está o sobrenatural nesse universo? — além, é claro, da realidade ficcional estabelecida para os leitores. Para as personagens que ali habitam, o sobrenatural é tão excêntrico quanto para a realidade empírica dos leitores, sendo pouco exposto e muitas vezes negado, desacreditado em razão das histórias e criaturas antigas terem desaparecido. Ned Stark, uma das principais figuras do primeiro livro, afirma:

Você ouve em demasia as palavras da Velha Ama. Os Outros estão tão mortos como os filhos da floresta, desaparecidos há oito mil anos. Mestre Luwin lhe diria que nunca sequer chegaram a estar vivos. Nenhum homem alguma vez viu um. (MARTIN, 2010, p. 23)

Os Outros, também conhecidos como *White Walkers*, são generais de uma legião de mortos-vivos isolados em uma região para além da Muralha, no extremo norte do continente. Os filhos da floresta são um povo antigo, os primeiros habitantes do continente de Westeros, seres mágicos que relembram por relance as tradicionais fadas do folclore europeu. Isso não significa que o sobrenatural não exista, mas não está em exposição, não é “natural” aos habitantes humanos que criaturas mágicas/místicas perambulam por aquele mundo. A saga de livros caminha para um retorno à *High Fantasy*, inserindo elementos sobrenaturais pouco a pouco — muitas vezes com grande parte do elenco das personagens relativizando e questionando os relatos dos acontecimentos e eventos sobrenaturais que são mencionados por outras personagens — conforme o desenvolvimento da narrativa, instigando os leitores com os segredos e magias que foram esquecidos ou proibidos.

O segundo exemplo, *As Crônicas de Artur (The Warlord Chronicles, 1995)*, trilogia escrita por Bernard Cornwell, narra a lenda do Rei Artur na perspectiva da ficção histórica, mesclando fragmentos históricos reais de época com elementos ficcionais. Acompanhamos uma narrativa em primeira pessoa de Derfel Cadarn, após sua longa trajetória ao lado do lendário guerreiro bretão, relatando os acontecimentos, batalhas e reviravoltas. A trilogia é recheada de referências à figuras icônicas do folclore arturiano, incluindo Morgana, Mordred, Merlin e Lancelot. Mesmo com toda a preocupação de estabelecer um realismo histórico, buscando confundir a realidade empírica com a ficção, não deixa de lado a ambiguidade da presença do sobrenatural nessa Idade das Trevas pós-romana. Em um universo rodeado de lendas e cantigas, há um questionamento por parte dos leitores de “será que houve magia ou foi simples coincidência?”, nunca se entregando uma resposta definitiva ao longo dos três livros:

Pensei a respeito

- Sim. E mesmo como cristão podemos acreditar. O que são os milagres, se não magia?

- E Merlin era mesmo capaz de criar uma neblina?

Franzi a testa.

- Tudo o que Merlin fazia, senhora, tinha outra explicação. As névoas vêm do mar; e coisas perdidas são encontradas todos os dias.

- E os mortos voltam à vida?

- Lázaro voltou, e nosso Salvador também – Eu me persignei. Igraine obedientemente fez o sinal da cruz.

- Mas Merlin voltou dos mortos?

- Não sei se ele estava morto – falei cautelosamente.

- Mas Ceinwyn tinha certeza?

- Até o dia em que morreu, senhora. (CORNWELL, 2012, p. 154)

No trecho citado, a protagonista Derfel relata um episódio específico sobre a figura Merlin, no qual não soube racionalizar se foi o druida que invocou uma neblina para permitir a fuga das personagens e, também, se ele retornou do mundo dos mortos após

um grave ferimento ao ser colocado em um Caldeirão deixado pelos Deuses. Essa ambiguidade rodeia as figuras que caminham próximas ao conhecimento mágico e antigo, tanto Merlin como Nimue e Morgana, com pitadas do narrador buscando meios de racionalizar, sem dar conclusões que afastem por completo a possibilidade de interferência do sobrenatural sobre suas vidas.

Logo, nota-se divergências entre as duas obras citadas quando comparadas ao universo estabelecido por J. R. R. Tolkien e o universo de D&D. Os elementos sobrenaturais, criaturas mágicas, instrumentos esotéricos, saltam aos olhos tanto na Terra-Média quanto em D&D, enquanto no Westeros de Martin e nas Ilhas Britânicas de Cornwell ou estão colocados de maneira ambígua ou não são expostos de maneira clara e normalizada pelas condições estabelecidas no universo da obra. Os autores que ousam transpassar o realismo e abraçar o sobrenatural, promovendo viagens a mundos que são impossíveis aos humanos presos em suas realidades, mostram que

uma história do que teria permanecido uma simples narrativa de um evento tão fantástico que nunca lhe daríamos a menor credibilidade. Na exposição, mais do que qualquer outra coisa, o artista aparece, desafia e derrota a realidade em nome da poesia, torna-se demiurgo e mágico. (PENZOLDT, 1952, p. 23, tradução nossa)

Pode-se aventar, então, a possibilidade de que a *High Fantasy* possui não só o sobrenatural em si como pilar central, mas a sua vasta e contínua presença na construção do gênero-modo narrativo se manifestando não só como uma realidade meta-empírica, mas também naqueles que ali habitam, sua natureza e geografia.

No caso da *High Fantasy*, a composição desse sobrenatural é feita por meio da recorrência à convenções estéticas e referências ao imaginário medieval. A ambientação narrativa, para mais ou para menos, geralmente possuirá características medievais europeias e seres sobrenaturais que rondavam os mitos e lendas daquela época. Esses passeios pelos bosques da *High Fantasy* denotam que “por

trás da fantasia [há] vontades e poderes reais, independentes da mente e dos propósitos dos homens” (TOLKIEN, 2010, p. 20) que levam à viagens para reinos além da empírica e limitada realidade. Se existe esse âmbito e desejo de participação, a obra literária convida a uma viagem para dentro das suas realidades ficcionais, ou seja, uma vivência interna através do imaginário. A leitura da obra literária proporciona essa jornada apenas por meio de uma participação individual, própria e única da parte do leitor. Já no RPG, não fica somente a cargo do imaginário individual suprir esse desejo de vivência do ficcional.

Para que ocorra o jogo de RPG, há condições externas para a imersão narrativa, pois no momento em que o sujeito joga, seu imaginário tem que dar espaço a um outro além de seu próprio eu, qual seja a personagem, a qual ganha vida na realidade empírica por meio do que se pode compreender como a manifestação de um *avatar*, ou seja, a personagem a ser interpretada pelo jogador de RPG empresta o corpo, mente e ser do sujeito e adquire, desse modo, vida no mundo real. A dinâmica do RPG dá vida à personagem, resultando em uma experiência ultrarrealista de ficção *High-Fantasy* para o jogador, pois o coletivo exige que todos que compartilham a mesa na qual o jogo se realiza abandonem a própria individualidade e incorporem os seus avatares. Ressalte-se a importância de que no “jogo [de RPG] não existem leitores. Os jogadores, ao mesmo tempo que interpretam as personagens, são receptores da narrativa que está se desenrolando naquele momento, de forma improvisada até para o mestre” (RODRIGUES, 2004, p. 58).

Pode-se, neste ponto, se colocar a pergunta: quais elementos estruturais proporcionam o entendimento do RPG como um jogo? Se se tomar o pensamento de Huizinga sobre o jogo e o jogar em busca de possíveis respostas a tal pergunta, pode-se dizer que o RPG “não se estabelece apenas ‘por’ alguma coisa, mas também ‘em’ e ‘com’ alguma coisa” (HUIZINGA, 2019, p. 66). Esse “em” é a imaginação, o ato de entrar na narrativa, selar o pacto ficcional, fruir na história que está sendo contada; o “com” seria o grupo — amigos, colegas, conhecidos — necessário para que haja jogo, pois

sem outros sujeitos não há jogo; o “por” tem seus motivos, se alterando por meio das individualidades que se voluntariam para a experiência. Desse modo, o RPG enquanto jogo cria uma realidade que “ultrapassa a esfera da vida humana, [de modo que] é impossível que tenha seu fundamento em qualquer elemento racional, pois nesse caso, limitar-se-ia à humanidade” (HUIZINGA, 2019, p. 4). Logo, tem suas próprias convenções, regras e funcionalidades resultando em uma realidade ficcional cuja “existência [é] inegável” (HUIZINGA, 2019, p. 4). Vale ressaltar que “seu [do leitor] tempo e imaginação são os únicos fatores limitantes, e o fato de você ter comprado essas regras tende a indicar que aqui não há falta de imaginação” (GYGAX; ARNESON, 1974, p. 4, tradução nossa).

O RPG é uma manifestação nova do fazer artístico, recente, vindoura da década de 1970, que demonstra que a

fantasia criativa, por estar principalmente tentando fazer outra coisa (fazer algo novo), pode abrir nosso tesouro [permitindo ao seu conteúdo voar] como pássaros engaiolados todas as coisas trancadas. Todas as joias se transformam em flores ou chamas, e seremos alertados de que tudo o que tínhamos (ou conhecíamos) era perigoso e poderoso, não realmente acorrentado com eficácia, livre e selvagem, tão pouco nosso quanto éramos nós. (TOLKIEN, 2010, p. 67)

Se existe um potencial infinito de análises focadas diretamente nas obras literárias, um campo vasto ainda com tanto a ser explorado, o RPG é seu irmão mais novo, que a cada nova década se revoluciona na maneira de elaborar narrativas e histórias. O fim de uma aventura de RPG nunca significa seu término definitivo, o ponto final. As personagens ainda estão vivas, se tornando figuras da narrativa, participantes do mundo ficcional, e não só memórias na mente daqueles que as deixaram tomar emprestados seus corpos e identidades, independentemente se retomadas para uma

nova história ou descansando nos contos sobre as lendas antepassadas daquele mundo.

Tolkien revolucionou os meios formal-conteudísticos do maravilhoso e da *High-Fantasy* ao ponto de que as referências a seu mundo ficcional, por parte da cultura pop, não se limitam ao campo literário, mas a permeiam como identidade central, com legiões de fãs espalhadas pelo mundo inteiro. Entender os intercâmbios entre a sua obra e o RPG é entender os processos de mudança do fazer ficcional. Não há RPG sem Tolkien. O RPG, hoje, também é outra figura imensa da cultura pop, estendendo suas raízes por diversos meios, não só consolidado enquanto jogo de mesa, mas sendo modelo referencial para outras artes. Captar as reinterpretações presentes nas obras contemporâneas pós-Tolkien é fazer parte do processo que permite não só uma compreensão da infinidade de sua obra, mas um descobrimento dos sujeitos sobre si mesmos. Ver essas trilhas que foram abertas pelo universo da Terra-Média é “observar como, a partir de uma mesma origem, são gerados obras, trajetórias, produtos tão diferentes. Não é privilégio da narrativa e de seus sucedâneos, lógico, mas é apaixonante da mesma forma este dado incontrolável da evolução. Na ficção, como na vida” (RODRIGUES, 2004, p. 58).

## Referências

ALEXANDER, Lloyd. High Fantasy and Heroic Romance. *Horn Book*, 1971. Disponível em: <<https://www.hbook.com/?detailStory=high-fantasy-and-heroic-romance>>. Acesso em: 23 mar. 2021.

COLERIDGE, Samuel Taylor. Do capítulo XIV [de *Biografia literária*]. In: \_\_\_\_\_. *Poemas e excertos da Biografia Literária*. Trad., sel. e notas de Paulo Vizioli. São Paulo: Nova Alexandria, 1995, p. 150-159.

COOK, Monte; TWEET, Jonathan; WILLIAMS, Skip. *Dungeons and Dragons: livro do jogador: livro de regras básicas V. 3.5*. São Paulo: Devir, 2004.

CORNWELL, Bernard. *As Crônicas de Artur*. Rio de Janeiro: Record, 2012, v. 2: O Inimigo de Deus.

FURTADO, Filipe. *A construção do fantástico na narrativa*. Lisboa: Livros Horizonte, 1980.

GREENWOOD, Ed; REYNOLDS, Sean. K; WILLIAMS, Skip; HEINSOO, Rob. *Dungeons and Dragons: Forgotten Realms: os reinos esquecidos*. São Paulo: Devir, 2002.

GYGAX, Gary. *Advanced Dungeons and Dragons: Player's Handbook*. Lake Geneva: TSR Games, 1978.

GYGAX, Gary; ARNESON, Dave. *Dungeons and Dragons: Rules for Fantastic Medieval Wargames Campaigns Playable With Paper and Pencil and Miniature Figures*. Lake Geneva: Tactical Studies Rules, 1974.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*. São Paulo: Perspectiva, 2019.

JOSEPH, Michael. Fantasy Genre Lecture. *Material for Young Adults*, 7 Oct. 2004.

MARTIN, George R. R. *A Guerra dos tronos: As crônicas de gelo e fogo*. São Paulo: Leya, 2010.

PENZOLDT, Peter. *The Supernatural In Fiction*. London: Peter Nevill, 1952.

RODRIGUES, Sônia. *Roleplaying game e a pedagogia da imaginação no Brasil*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2004.

STAINLE, Stéfano. Tolkien, D&D e a construção do narrador. In: VIEIRA, Brunno Vinicius Gonçalves; PEREIRA, Maria Júlia; ANDRADE, Rangel; SANTOS, Jonatan de Souza (orgs.). *Trabalhos completos do XX Seminário de Pesquisa do PPG em Estudos Literários / V Seminário Internacional de Estudos Literários / Seminários de Literatura Negra / III Jornada do GEN*, Programa de Pós-graduação em Estudos Literários, Faculdade de Ciências e Letras de Araraquara, UNESP - Universidade Estadual Paulista “Julio de Mesquita Filho”, período 15 a 17 de outubro de 2019. Araraquara, SP: FCL-UNESP, 2019, p. 256-262. Disponível em: <[https://www.fclar.unesp.br/Home/Pos-Graduacao/StrictoSensu/EstudosLiterarios/tccomisbn\\_compressed.pdf](https://www.fclar.unesp.br/Home/Pos-Graduacao/StrictoSensu/EstudosLiterarios/tccomisbn_compressed.pdf)>. Acesso em: 01 jun. 2021.

TODOROV, Tzvetan. *Introdução à literatura fantástica*. São Paulo: Perspectiva, 2017.

TOLKIEN, J. R. R. *O hobbit*. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

\_\_\_\_\_. *Sobre histórias de fadas*. São Paulo: Conrad, 2010.

\_\_\_\_\_. *O Senhor dos Anéis*. São Paulo: Martins Fontes, 2001, v. 1: A Sociedade do Anel.

\_\_\_\_\_. *O Silmarillion*. São Paulo: Martins Fontes, 2011.

VECKO, Matic. William Morris and The Critical Utopia of High Fantasy. *Acta Neophilologica*, v. 42, n. 1-2 (2009), p. 45-55. Disponível em: <<https://revije.ff.uni-lj.si/ActaNeophilologica/article/download/5998/5726/>>. Acesso em: 10 fev. 2020.





## UM DIÁLOGO ENTRE RETRATOS: O ESTRANHO EM POE E WILDE

Stéfano Stainle

A manifestação do estranho freudiano é muito comum nas obras literárias, tanto que, para formular sua teoria psicanalítica sobre este tema, foi ao texto literário de E. T. A. Hoffman intitulado “O Homem da Areia” (“*Der Sandmann*”, 1817) que o pai da psicanálise recorreu para embasar suas teorias de manifestação da duplicação do “eu”, a ambiguidade e o processo de estranhamento através do texto “O Estranho” (“*Das Unheimliche*”, 1919). O texto de Hoffman ficou conhecido por englobar tanto a manifestação do estranho e do duplo quanto a primeira aparição do autômato na arte literária através da personagem Olímpia. Freud dissecou com precisão o texto de Hoffman a fim de explicitar e exemplificar sua teoria sobre a manifestação da duplicidade e o estranhamento voltados para a teoria dos estudos que compõem a psicanálise.

O duplo se encontra manifesto em tantos textos da literatura que seria demasiado complicado tentar citar todos, porém alguns destes merecem ser mencionados. *O médico e o monstro* (*Strange case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde*, 1886) de Robert Louis Stevenson, a saga *Harry Potter* (1997-2007) de J. K. Rowling, *O Senhor dos Anéis* (*The Lord of the Rings*, 1954-1955) de J. R. R. Tolkien e “William Wilson” (1839) de Edgar Allan Poe, são algumas das obras em que o processo, tal qual proposto por Freud, aparece.

Alguns críticos de literatura gostam de classificar o processo de duplicação através de suas diferentes formas de manifestação. Tal classificação seria basicamente a ideia de que existem três tipos de duplo, ou seja, o Clássico, o Vitoriano e o Contemporâneo. Tal classificação, apresentada aqui somente a título de curiosidade, se baseia na forma como se manifesta o processo de duplicação, sendo

o Duplo Clássico encontrado em “O Homem da Areia”, o Duplo Vitoriano encontrado em *O Retrato de Dorian Gray* ou em *O Médico e o Monstro* e o Duplo Contemporâneo na saga de *Harry Potter*. Tal classificação, apesar de interessante, não norteará as discussões que por hora se desenvolverão na presente reflexão que limitar-se-á a trabalhar o fenômeno do Duplo tal como descrito nos estudos de Freud, tampouco entrará nos méritos das discussões o trabalho basilar de Otto Rank, também sobre o fenômeno do duplo, intitulado *O Duplo (Der Doppelgänger - Eine Psychoanalytische Studie, 1925)*.

O que se pretende é traçar aproximações e distanciamentos entre as duas manifestações do fenômeno, sem a pretensão, em absoluto, de tentar esgotar ou pontuar de forma total e finalizada todos os aspectos que se assemelham ou diferem no processo experimentado nos dois textos. Alguns outros autores serão convidados a participar das discussões pelo motivo de se aproximarem da teoria de Freud, ou mesmo para elucidar certas particularidades da relação humana com determinados aspectos que aparecem nos textos literários.

Em seu trabalho sobre a manifestação do estranho enquanto tema da estética que engloba a teoria das qualidades do sentir, Freud define o fenômeno por diversas vezes, porém, uma das mais contundentes dentre as definições, emprestada de Jentsch, parece aquela na qual ele “atribui o fator essencial na origem do sentimento de estranheza à incerteza intelectual; de maneira que o estranho seria sempre algo que não se sabe como abordar” (FREUD, 1969, p. 239). Partindo deste ponto, pode-se associar o sentimento de estranheza a uma incerteza, uma inquietação, um conflito provocado pelos sentidos em oposição à racionalidade do cérebro, um “conflito entre o real e o impossível que caracteriza o fantástico” (ROAS, 2014, p. 9), fantástico este que também “propõe revelar a anormalidade inserida na própria ordem do real por meio de imperceptíveis alterações que transformam, de repente, o normal e familiar em inquietante instabilidade” (ROAS, 2014, p. 18).

Quando Roas define o fantástico como algo que transforma o normal e familiar em inquietante instabilidade, pode-se entender

que o traço comum entre este e o estranho está na incerteza experimentada pela personagem, ou mesmo o leitor, em face de um acontecimento ambíguo posto que mostra-se ao mesmo tempo como “nada novo ou alheio, porém algo que é familiar e há muito estabelecido na mente, e que somente se alienou desta através do processo de repressão” (FREUD, 1969, p. 258) e também segundo Schelling como “tudo que deveria ter permanecido secreto e oculto mas veio à luz” (SCHELLING *apud* FREUD, 1969, p. 243).

Fica difícil tentar compreender os motivos que levam a algo que não seja novo nem alheio precisar ficar secreto ou oculto. Se, por exemplo, um objeto já é conhecido e familiar não há motivos para que ele seja secreto a quem já o conheça, a não ser que sua presença/lembrança tenha se alienado através de alguma repressão e o retorno do mesmo ameaça desestabilizar o Ego (Consciente). Caso seja este o motivo, o Inconsciente tem por obrigação manter distante a possibilidade do retorno. Quando esta repressão retorna, pode-se notar “uma duplicação, divisão e intercâmbio do eu (*self*)” (FREUD, 1969, p. 252, grifo do autor), duplicação essa que, a priori, segundo Rank “era uma segurança contra a destruição do ego, uma ‘enérgica negação do poder da morte’ (...) Depois de haver sido uma garantia da imortalidade, transforma-se em estranho anunciador da morte” (RANK *apud* FREUD, 1969, p. 252).

Quando se analisa de forma mais profunda essa afirmação de Rank, pode-se pensar em casos da literatura em que o Duplo aparece como anunciador ou mesmo responsável pela morte do indivíduo que se encontra fragmentado. Abordar-se-á, a título de curiosidade e de forma breve, alguns casos em que isto ocorre. Em “William Wilson” de Poe, o pobre rapaz mata a si mesmo no intuito de assassinar seu outro Eu (seu duplo),

Venceste, e me rendo. E contudo, daqui por diante também estás morto – morto para o Mundo, para o Céu e para a Esperança! Em mim existias – e, em minha morte, vê por esta imagem, que é a tua própria, quão absolutamente assassinaste a ti mesmo. (POE, 2012, p. 47)

Outro caso em que isto ocorre é em *O Senhor dos Anéis* de Tolkien, quando o hobbit Sméagol, tendo duplicado seu Eu (Gollum X Sméagol) através da cobiça pelo poder e a interferência dos poderes “mágicos” e maléficos do Um Anel, tenta roubá-lo de Frodo na Montanha de Perdição e acaba caindo no fogo sem querer, o que leva à sua morte. Na saga *Harry Potter* de Rowling pode-se perceber que, também a cobiça por poder e imortalidade, leva Tom Riddle a dividir sua alma em sete partes e depositá-las em objetos distintos conhecidos como Horcruxes. Durante sua busca por matar Harry e não deixar com que a profecia se revele, as horcruxes começam a ser destruídas, porém, o que Tom não sabia é que quando tentou matar Harry que ainda era um bebê, uma parte de sua alma se alojou no menino, constituindo um Duplo de si. Durante a batalha final entre Harry Potter e Lord Voldemort, de forma recorrente às obras que trabalham com o duplo, os dois morrem. O mesmo acontece com Natanael em “O Homem da Areia” de Hoffman e com Dorian Gray em *O Retrato de Dorian Gray* de Oscar Wilde, mas este último será tratado com detalhes um pouco adiante.

Esta duplicação, ambiguidade, incerteza, ou “manifestação da inquietante estranheza na literatura” (SILVA, 2011, p. 228) como preferem alguns teóricos e que caracteriza o conflito entre o real e o impossível, dá lugar à psicanálise, ou seja, “no lugar da hesitação ou dúvida, surge a realidade psíquica, amálgama que condensa os pólos aparentemente opostos” (SILVA, 2011, p. 229). Partindo desse intercâmbio de sensações comuns ao fantástico e ao estranho, sejam elas a hesitação, a dúvida, a incerteza intelectual, o conflito entre o real e o impossível, a inquietante instabilidade ou a inquietante estranheza, é que se pode notar os motivos que levaram Freud a buscar subterfúgios muito consistentes para o embasamento de sua teoria psicanalítica tanto na mitologia quanto nas obras literárias como, por exemplo, “O Homem da Areia”, de Hoffman, e os mitos de Narciso e Édipo.

Estudando-se a teoria freudiana sobre o estranho e as classificações feitas por Todorov em seus estudos sobre a literatura

fantástica, pode-se entender que o impasse em que se encontra a personagem ou o leitor perante o estranhamento aproxima-se de forma considerável à hesitação todoroviana: “num mundo que é exatamente o nosso, aquele que conhecemos (...) produz-se um acontecimento que não pode ser explicado pelas leis deste mesmo mundo familiar (TODOROV, 2010, p. 30). O quesito familiaridade que aparece tanto em Freud quanto em Todorov parece nortear tanto a classificação do estranhamento quanto de toda a literatura fantástica. Para que haja uma familiaridade capaz de levar o leitor a hesitar com a personagem é necessário que o mundo em que se passa a trama seja verossímil. O leitor acompanha a personagem em suas realizações e se identifica, ou ao menos crê, que tudo aquilo poderia, de fato, acontecer no mundo “real” em que vivemos.

Os grandes expoentes da literatura fantástica criam um universo povoado de personagens que levam o leitor a se identificar com suas opiniões, atitudes, ou mesmo a admirar, invejar ou odiar seus pensamentos e declarações, mas mesmo sendo contrário à opinião ou atitude de alguma personagem, isso leva a compreender que, para tanto, o universo fez-se crível e verossímil. Tendo conquistado a verossimilhança e carregado essa lealdade do pacto ficcional adiante, em muitos casos por centenas de páginas, o autor espera até o último momento para revelar o elemento que contradiz essa suspensão da descrença, postulada por Todorov, e leva o leitor a hesitar ou questionar-se diante da impossibilidade de tal feita ocorrer, de maneira convincente, no mundo familiar ou real tal qual o conhecemos.

Partindo da afirmação de que “um dos objetivos do fantástico atual é oferecer ao leitor histórias que o façam experimentar uma indescritível inquietação ante a falta de sentido revelada e percebida no seu contexto real e cotidiano” (ROAS, 2014, p. 21), pode-se pensar que o universo ficcional criado pelo autor se transporta para a realidade do leitor e faz com que este se questione sobre suas próprias certezas, ou seja, o fantástico espera do leitor que ao hesitar – não somente sobre o universo ficcional, mas também sobre o próprio universo tido como “real” em que se encontra a humanidade

– possa “descobrir-se completamente desprovido de sentido, imerso num mundo povoado de convencionalismos e banalidades, que o levam à constatação de sua insignificância diante do que não consegue explicar satisfatoriamente para si mesmo” (ROAS, 2014, p. 21). Muito próximo a essa situação se encontra o efeito do estranho quando Freud diz:

Refiro-me a que um estranho efeito se apresenta quando se extingue a distinção entre imaginação e realidade, como quando algo que até então não considerávamos surge diante de nós na realidade, ou quando um símbolo assume as plenas funções da coisa que simboliza, e assim por diante. (FREUD, 1969, p. 261)

Aproveitando a afirmação de Freud e unindo-a às afirmações de David Roas, pode-se pensar que tanto o estranho, quanto a literatura fantástica em geral, têm por objetivo mostrar que a ficção pode mudar o conceito de realidade através da incerteza presenciada pelo leitor, que muitas vezes questiona a “veracidade” desta realidade diante do mundo irreal e fantástico. Retornando ao tema do processo de repressão como forma de alienar algo familiar, entende-se que a repressão “é a condição necessária de um sentimento primitivo que retorna em forma de algo estranho” (FREUD, 1969, p. 259), o que revela a duplicidade do próprio conceito e da própria fundamentação do processo que leva ao estranhamento, já que “a palavra ‘heimlich’ não deixa de ser ambígua (...) por um lado significa o que é familiar e agradável e, por outro, o que está oculto e se mantém fora de vista” (FREUD, 1969, p. 242 – 243).

Parece conveniente salientar que as condições necessárias para o aparecimento do estranho (ou duplo) sejam a familiaridade e a repressão. A repressão como forma de evolução “cultural” e o duplo como anunciador da morte. Neste quesito tem-se que a Evolução Cultural e o Impulso de Morte andam lado a lado. A repressão social diante das convenções morais e culturais, ainda que estas sejam puramente subjetivas, impõe uma evolução

constante ao indivíduo mediante castrações provindas do Ideal do Eu e tudo aquilo que não se enquadra aos padrões aceitos por uma comunidade, tende a ser ocultado.

Desta forma, a própria sociedade, com a qual os seres humanos têm familiaridade torna-se o algoz que impulsiona os indivíduos a reprimir seus desejos e atos que não se emparelham com essa grande voz comunitária. Os indivíduos dependem da sociedade para a constituição do seu Eu (*self*) tanto fisiológica quanto psicologicamente e desta forma a própria sociedade catalisa o processo de repressão. Se o indivíduo se constitui em função das relações que mantém com o Mundo, “logo, nossas possibilidades de felicidade são restringidas por nossa constituição. É bem menos difícil experimentar a infelicidade” (FREUD, 2011, p. 20). Parece paradoxal que a sociedade impulsiona o indivíduo para a morte interior enquanto a única forma de se manter vivo e seguro é a proteção dos outros indivíduos.

Retornando ao conceito de estranho,

Jentsch acredita que se cria uma condição particularmente favorável para despertar sentimentos de estranheza, quando existe uma incerteza intelectual quanto a um objeto ter ou não vida, e quando um objeto se torna excessivamente parecido com um objeto animado. (FREUD, 1969, p. 250)

Tal afirmação justifica o fato de Freud ter utilizado o texto de Hoffman como exemplo para criar sua teoria. A incerteza diante da boneca Olímpia cria a condição perfeita para que haja o estranhamento e se alinha perfeitamente ao fato da necessidade de que se tenha “dúvidas quanto a saber se um (...) objeto sem vida não pode ser na verdade animado” (JENTSCH *apud* FREUD, 1969, p. 244). Daí parece surgir tanto na literatura, quanto na cultura em geral, a ideia de que o espírito possa se apoderar ou infiltrar em objetos inanimados. Como exemplo há o Um Anel de *O Senhor dos Anéis*, as horcruxes em *Harry Potter*, a boneca Olímpia de Hoffman,



e no campo religioso isto também se faz notar como forma da constituição simbólica do cristianismo, judaísmo e islamismo.

Isso se mostra de maneira bastante interessante na Torá judaica quando o pai de Abraão sai em viagem e neste meio tempo Abraão fica cuidando de sua “loja” de ídolos. Ao perceber um ídolo maior, possuidor de um martelo, Abraão apanha o martelo e quebra todos os demais. Quando seu pai retorna de viagem, fica irritado com ele e questiona o motivo de ter quebrado todos os ídolos, porém Abraão responde que quem quebrou os ídolos menores foi o ídolo maior que possuía o martelo. Seu pai não acredita nesta possibilidade e o repreende dizendo que o ídolo não se move e, portanto, não poderia ter quebrado os demais. Abraão questiona, então, o motivo que levava o pai a adorar esses objetos que não se movem e não falam, ou seja, qual o motivo de venerar objetos em que não se crê que possam fazer algo por si.

Talvez a arte represente esse impulso contrário à “modelação cultural” e repressiva em que a humanidade se encontra, esse impulso de morte que leva à adoração da obra de arte como forma de imortalizar o sentimento humano. Independente do material utilizado, a arte tem este caráter imitativo/representativo, mas mais do que isto, ela se importa em imortalizar os impulsos de seu criador. A forma como um indivíduo consegue fugir do sistema repressivo que constitui a sociedade é através da arte que se imortaliza, estanque e imutável, para contradizer a natureza humana que está fadada a fenecer. Parece que o ser humano inveja a arte em si e essa inveja é que impulsiona à criatividade e inovação dos conceitos já, talvez, muito invejados para continuarem como são. Em seu tratado intitulado *A Brevidade da Vida*, Sêneca resume esse jogo entre Morte x Imortalidade quando afirma que “[d]aí advém aquela lamúria (...) a vida é breve; longa é a arte” (SÊNECA, 2007, p. 19), lamúria esta que será abordada mais adiante.

Durante a atenta leitura do romance de Wilde e do conto de Poe pode-se perceber que existe uma imensa cobiça, por parte dos pintores, sejam eles o marido em “O Retrato Oval” ou Basil Hallward em *O Retrato de Dorian Gray*, pela perfeição em retratar os

modelos (a esposa do pintor em Poe e o próprio Dorian Gray em Wilde). Na narrativa de Wilde o retrato mantém a beleza de Dorian inalterada, porém “rouba” a essência de sua alma, ou seja, dá a imortalidade ao corpo do rapaz, mas lhe tira as faculdades do sentir. Inversamente, a narrativa de Poe propõe que, a cada pincelada do marido, a mulher torna-se gradualmente mais debilitada até o momento da morte com a pincelada do último detalhe.

Contraopondo-se arte e vida, pode-se tentar dizer que, em Wilde, a arte prolonga a vida corpórea (não indefinidamente) e gera uma série de detalhados sentimentos do retratado para com o quadro. Já em Poe, a arte (as pinceladas) diminui gradualmente a força vital da esposa retratada. Em ambos os casos, o ato artístico da pintura personifica a busca humana pela perfeita imitação da natureza (realidade). Outra semelhança comum às duas narrativas é o fato de que os pintores mantêm relações amorosas com seus modelos retratados. Ainda há que se salientar que alguns seletos excertos merecem ser expostos para que se exemplifique, de forma detalhada, as afirmações dadas.

Começando pelo conto de Poe, merecem ser destacados os aspectos utilizados pelo autor para criar uma atmosfera verossimilhante, condição necessária para que o leitor se identifique com o narrador, creia na veracidade dos fatos e então possa hesitar e estranhar junto com ele. O primeiro recurso utilizado por Poe baseia-se na sutil descrição da ambientação medieval, campestre e gótica do local em que chega o narrador: “[o] castelo no qual meu criado estava (...) era um grande edifício senhorial e melancólico que durante muitos e muitos séculos fora grito de guerra nos montes Apeninos” (POE, 2008, p. 254). Enquanto adentra o monstruoso castelo, o narrador continua descrevendo o interior indicando que o mesmo tenha pertencido a uma família da realeza ou de aristocratas: “[s]obre as paredes, caíam tapeçarias e troféus heráldicos, bem como grande quantidade de quadros modernos encerrados em molduras de ouro e madeiras finíssimas” (POE, 2008, p. 254).

Poe deixa o leitor em dúvida sobre a confiabilidade do relato do narrador, posto que o mesmo indica: “eu, ferido como estava” (POE, 2008, p. 254) e “[d]evido talvez ao delírio que me produzia a alta febre” (POE, 2008, p. 254); não dá segurança ao leitor que tenta se situar diante de uma ilusão ou um relato verdadeiro. Utilizando palavras como *enganado, inesperado, duvidar, imaginação, sonho, delírio, encantamento, aterrorizado* e *meia-noite*, Poe cria uma atmosfera de inquietação, hesitação, estranhamento e ambiguidade que leva o leitor a construir uma imensa expectativa através da perfeita utilização das palavras que gradualmente aumentam o suspense.

Outro recurso utilizado por Poe é o conceito de metanarrativa, posto que o narrador conta sobre “um livro de pergaminho que havia encontrado sobre a almofada, o qual parecia conter a descrição e a história de todas as obras de arte que se achavam encerradas naquele castelo” (POE, 2008, p. 254) e “procurei ansiosamente o livro que continha a análise do quadro e sua história. Fui em busca do número que designava o retrato oval e li o seguinte relato” (POE, 2008, p. 256). Esse recurso utilizado por Poe é ideal para criar um efeito de veracidade do relato, pois aquele que conta a história não está mais ali, ou seja, o discurso é apenas reproduzido pelo narrador e fica mais crível. A distância temporal, indeterminada no caso do conto, parece ser imensa em virtude de o livro ser feito de pergaminho e contribui, também, para a confiabilidade que o leitor deposita na figura do narrador. O narrador reproduz as palavras de outro narrador que já não se faz presente fisicamente e isto contribui para a credibilidade da descrição dos detalhes da narrativa.

Criada a atmosfera e expostos os recursos narrativos de Poe, pode-se penetrar no aspecto do estranhamento experimentado pelo primeiro narrador do conto. Ele nota o retrato e recorre ao pergaminho escrito por outra pessoa, deste modo a história do retrato se apresenta ao leitor e ao primeiro narrador (que neste momento se faz leitor também) ao mesmo tempo possibilitando o processo de estranhamento. O estranho se revela pela primeira vez

no conto quando o retrato que estava envolto em sombras se revela para o narrador, como pode-se perceber no trecho seguinte: “aquela troca de luz produziu um efeito inesperado. Os fachos das numerosas velas projetaram-se então sobre um quadro da alcova que uma das colunas do leito havia anteriormente envolto em sombra profunda” (POE, 2008, p. 255).

O quadro, que anteriormente mantivera-se escondido, aparece como algo novo no ambiente em que se encontra o narrador e caracteriza o efeito de estranheza posto que o quadro estivera ali o tempo todo e só depois é que foi percebido e literalmente veio à luz.

Outro fator que chama a atenção durante a cena em que o narrador contempla o retrato é de que atribui à sua imaginação o fato de ter “tomado aquela mulher por uma pessoa viva” (POE, 2008, p. 255) o que contribui para a afirmação, sobre o estranhamento, feita por Jentsch: “dúvidas quanto a saber se um (...) objeto sem vida não pode ser na verdade animado” (JENTSCH *apud* FREUD, 1969, p. 244) e ainda

se cria uma condição particularmente favorável para despertar sentimentos de estranheza, quando existe uma incerteza intelectual quanto a um objeto ter ou não vida, e quando um objeto se torna excessivamente parecido com um objeto animado. (JENTSCH *apud* FREUD, 1969, p. 250)

Fica claro na afirmação do narrador que a esposa retratada não gostava da arte, “odiando apenas a Arte que era sua rival” (POE, 2008, p. 256), ou seja, a esposa odeia a arte e a tem como uma rival diante do amor do marido que “amava, mais do que sua esposa, a sua Arte” (POE, 2008, p. 256). Cria-se uma intriga entre a esposa e a arte e o leitor fica sabendo que esse ódio experimentado pela esposa se deve ao fato de o marido “cultuar” mais a arte do que a própria esposa. Quando o autor opta pelo uso da palavra “rival”, fica claro que existe uma oposição de vida e morte entre o retrato (arte) e a retratada (esposa). Essa dialética insinua, de maneira muito sutil, o desfecho da trama e ressalta a afirmação de Otto Rank sobre o duplo

aparecer como um anunciador da morte, sendo que a priori representava uma garantia de que o ego permaneceria intacto. Outro trecho revelador sobre o desencadeamento da narrativa mostra que “o pintor, punha seu destino e sua glória no retrato” (POE, 2008, p. 256), desta forma o retrato representa não só o destino do pintor, mas também o destino de sua esposa e da narrativa.

O retrato materializa a dialética entre vida e morte, posto que “avançava em cores de hora para hora e de dia para dia” (POE, 2008, p. 256) enquanto o fato de posar para a pintura “extenuava a saúde e a alma de sua mulher, que enfraquecia visivelmente aos olhos de todo o mundo” (POE, 2008, p. 256). A materialização das oposições é facilmente percebida, enquanto o retrato ganha vida a esposa enfraquece: “as cores que gravava na tela, ele as ia tirando das faces daquela que estava sentada à sua frente” (POE, 2008, p. 257).

O clímax do conto, que se situa no seu último parágrafo, retrata a última pincelada do pintor e através disso há a experimentação do efeito do estranho, segundo Rank, como anunciador da morte ou mesmo como, segundo Schelling, o revelador de algo que estava oculto (no caso, o que estava oculto era a fato de que o marido estava aprisionando a “alma” da esposa no quadro) e neste exato momento a *inquietante estranheza* se mostra tanto ao leitor quanto ao primeiro narrador que se hospedara no castelo,

o pintor deu a pincelada sobre os lábios e a sombra sobre os olhos e, durante um momento, ficou em êxtase ante o trabalho realizado; um minuto depois, quando o olhava extasiado, um estremecimento de terror percorreu seu corpo, e ele começou a gritar com voz aguda e destemperada. ‘É a vida, é a própria vida que aprisionei na tela!’ E quando se voltou para contemplar a esposa, viu que *ela estava morta*. (POE, 2008, p. 257, grifo do autor)

Considerando-se, agora, os elementos constitutivos da narrativa de Wilde, pode-se selecionar alguns excertos que definam de maneira um pouco generalizante a temática e os recursos utilizados pelo escritor. Começando pelo retrato, pode-se dizer que

materializa a beleza do modelo de forma que, desde o início do romance, o autor preocupa-se em salientar a semelhança do quadro com a realidade, “[o] pintor contemplava aquela forma bonita e graciosa que, com sua arte, espelhara com tamanha habilidade” (WILDE, 2010, p. 14). O uso da ideia de espelhamento dá indícios, desde o começo, de que o quadro será a grande personagem do romance, sendo ele o duplo de Dorian Gray, o retrato norteia o posicionamento do narrador que se preocupa em descrevê-lo periodicamente.

O pintor, que é a personagem Basil Hallward, afirma sobre sua arte e o retrato: “[p]osso, agora, recriar a vida de uma maneira que antes se encontrava oculta dentro de mim” (WILDE, 2010, p. 24). Esta ideia de que o ser humano pode recriar a vida através da arte é um conceito muito antigo que remonta às raízes cosmogônicas de qualquer povo primitivo, sejam eles os Egípcios, Hebreus, Persas, Australianos, Zulus (Africanos) ou os Vikings da Escandinávia. O fato de tentar colocar “vida” nos trabalhos humanos reproduz o ato da criação divina, demonstra que os seres humanos se julgam, também, criadores de algo e isso faz-se notar diante do posicionamento do pintor ante seu quadro, “coloquei nele um pouco da expressão de toda essa curiosa idolatria artística” (WILDE, 2010, p. 25).

Diante da demora em terminar o quadro, Dorian, assim como a esposa do pintor no conto de Poe, se irrita e reclama com Basil, “eu estou cansado de posar; não quero um retrato de vida inteira” (WILDE, 2010, p. 30); apesar da demora, o efeito produzido pelo quadro assemelha-se ao efeito do retrato do conto de Poe, e isso fica evidente na afirmação de Basil, “eu consegui captar o efeito que desejava... os lábios entreabertos e a expressão vívida dos olhos” (WILDE, 2010, p. 36).

A relação entre Dorian e o retrato se revela gradualmente ao leitor, até que esta se aprofunde de maneira muito detalhada. Um dos sentimentos de Dorian pelo retrato é a inveja de sua imutabilidade diante do tempo, esse sentimento para com o retrato é proposto pela personagem de lorde Henry que instiga o rapaz a

invejar a beleza e juventude eternas. Henry afirma, “a juventude é a única coisa que vale a pena possuir” (WILDE, 2010, p. 38) e ainda

Quando a juventude se for, a beleza irá com ela e você descobrirá, de repente, que não restaram triunfos por conquistar, ou terá que se contentar com os triunfos perversos que a memória do passado tornará ainda mais amargos que as derrotas. E cada mês que feneça o fará aproximar-se, mais e mais, de algo medonho. O tempo tem inveja de você e abre guerra contra seus lírios, suas rosas. (WILDE, 2010, p. 38 – 39)

Deste modo, fica claro o sentimento que Dorian começa a criar pelo quadro, ou seja, a inveja pela imutabilidade do retrato que, segundo Basil, tão bem captou a essência da beleza do rapaz. Sêneca, em seu tratado sobre a brevidade anteriormente citado, expressa com clareza essa angústia do ser humano diante da imutabilidade da arte diante dos efeitos do tempo, ou seja, como se a natureza da arte fosse a própria imortalidade enquanto a natureza humana está fadada ao declínio e “daí advém aquela lamúria (...) a vida é breve; longa é a arte” (SÊNECA, 2007, p. 19). Diante da necessidade do ser humano em se sentir belo e fazer coisas belas, Freud afirma que

a felicidade na vida é buscada sobretudo no gozo da beleza, onde quer que ela se mostre a nosso sentidos e nosso julgamento, a beleza das formas e dos gestos humanos, de objetos naturais e de paisagens, de criações artísticas e mesmo científicas. Essa atitude estética para com o objetivo da vida não oferece muita proteção contra a ameaça do sofrer, mas compensa muitas coisas. (FREUD, 2011, p. 27)

Analisando ainda a função da beleza na cultura humana, o pai da psicanálise ressalta que “não há utilidade evidente na beleza, nem se nota uma clara necessidade cultural para ela; no entanto, a civilização não poderia dispensá-la” (FREUD, 2011, p. 27). A utilidade da beleza para Dorian parece ser a necessidade de manter-se apresentável diante do mundo, a necessidade da

perfeição estética enquanto forma de conseguir conquistar seus intuitos sociais. A busca pela eterna beleza faz-se o mote do romance, bem como a antiga tradição literária diante da vida eterna e da riqueza, sendo elas através dos processos alquímicos que compõe a Pedra Filosofal ou mesmo a busca incessante pelo segredo do Santo Graal, sendo este o cálice usado por Jesus Cristo durante a última ceia e também por José de Arimatéia para recolher seu sangue durante a crucificação. Percebe-se a partir daí que os sentimentos de Dorian confirmam esse paradoxo da humanidade,

— Como é triste! Eu vou ficar velho, horrível, pavoroso. E este quadro permanecerá jovem, para sempre. Não envelhecerá um dia além deste dia específico de junho... Ah, se fosse o contrário! Se fosse eu a permanecer jovem para sempre, se fosse o quadro a envelhecer! Eu daria... eu daria tudo por isso! É isso mesmo, não há nada neste mundo que eu não daria em troca! Daria até mesmo minh'alma! (WILDE, 2010, p. 43)

Esta vontade de Dorian indica um imenso amor-próprio que começa, gradualmente, a se opor à beleza do quadro, e a crescente necessidade de esconder o quadro por parte de Dorian reafirma o postulado de que “o amor se opõe aos interesses da cultura; por outro lado, a cultura ameaça o amor com sensíveis restrições” (FREUD, 2011, p. 48). Dorian, mais uma vez, demonstra ter inveja do retrato

— Tenho ciúmes de qualquer coisa cuja beleza não morra. Tenho ciúmes do meu retrato, que você pintou. Por que ele vai ficar com as coisas que vou perder? Cada momento que passa leva alguma coisa de mim e dá alguma coisa a ele. Ah, se fosse o contrário! Se fosse o quadro a mudar, e eu a permanecer como sou agora! (WILDE, 2010, p. 44)

O estranho freudiano revela-se para Dorian quando este percebe que sua vontade foi realizada e que, ao invés de envelhecer e pagar pelos próprios erros, é o quadro que envelhece e se deforma:



“aproximou-se do quadro, examinou-o novamente. Ao contemplar o quadro real, não viu sinais de mudança, mas, não havia dúvida, toda a expressão alterara. Não se tratava de simples fantasia. A coisa estava ali, aparente, horrível” (WILDE, 2010, p. 122).

Com o passar do tempo o quadro piora cada vez mais até o momento em que Dorian decide escondê-lo por medo de ter o segredo revelado. Dorian demonstra sentir prazer pela situação de não “pagar” pelos próprios erros, e escondendo o retrato, ele segue “a tendência a isolar do Eu tudo o que pode se tornar fonte de tal desprazer, a jogar isso para fora, formando um puro Eu-de-prazer, ao qual se opõe um desconhecido, ameaçador ‘fora’” (FREUD, 2011, p. 10) e ainda que sua relação de amor e ódio pelo objeto, aliados à vontade de escondê-lo alinham-se ao fato de que “[a]lgumas coisas a que não se gostaria de renunciar, por darem prazer, não são Eu, são objeto, e alguns tormentos que se pretende expulsar revelam-se como inseparáveis do Eu, de procedência interna” (FREUD, 2011, p. 10 – 11).

Alinhando-se as afirmações de Freud e os excertos destacados, entende-se que o princípio do prazer busca eliminar a lembrança das deformações do retrato que se apresenta como fonte de repulsa e desprazer. Ao mesmo tempo, o prazer do Eu em não sofrer modificações estéticas provenientes de seus atos, impede a “destruição” do quadro e dessa forma o jogo entre o prazer e desprazer proporcionados pelo retrato se torna ambíguo (duplo/paradoxal). A força de vontade para “eliminar” a fonte (o retrato) de prazer é menor do que a força experimentada pela sensação de não pagar pelos próprios crimes (erros/pecados), ou seja, a sensação de impunidade frente aos preceitos morais/sociais e a ação do tempo (velhice). Como o quadro personifica e materializa todos os maus atos de Dorian, ele funciona como o inconsciente (o peso na consciência) do rapaz. Tudo de ruim e traumático ali se registra e muito se engana Dorian, um pouco mais à frente da narrativa, quando pensa que, por não cometer “maldade” alguma por um curto período de tempo, o retrato

(inconsciente) apagaria as “marcas”, ou seja, destruiria os traços mnemônicos que revelam os traumas (repressão) do seu passado.

O estranhamento no romance de Wilde aparece quando Dorian, pela primeira vez, nota a modificação no rosto retratado. Ele hesita diante da possibilidade de um objeto se modificar graças a um “desejo” (desejo esse que alguns críticos chamaram de “pacto com o Diabo”) feito diante da obra de arte. O quadro que representa algo conhecido e familiar, passa a designar algo estranho, algo que não deveria ter aparecido, mas surgiu diante de seus olhos. O retorno daquilo que antes fora reprimido faz com que o rapaz sinta o estranho.

Outro momento em que Dorian se vê diante da estranheza é quando, depois de ter assassinado Basil Hallward, retira o pano mortuário que pertencera ao avô e era utilizado para cobrir o retrato. O fato de usar um pano mortuário indica que o quadro representa a morte, seja ela a morte fatídica (corporal) ou mesmo a morte moral de Dorian. Há um paradoxo no uso de tal símbolo (o pano) em conjunto com o quadro, posto que o pano simboliza a morte enquanto o retrato simboliza o segredo da juventude eterna. Em uma das passagens, Dorian retira este pano de cima do retrato e percebe que o quadro se modificara através de manchas de sangue na mesma mão que utilizara para esfaquear Basil. O horror experimentado diante de tal mudança plasma, de modo muito distinto, o estranhamento postulado por Freud, posto que, algo familiar apresenta-se como algo novo e não percebido, ou seja, o que deveria ter se mantido oculto vem à luz e revela o íntimo de Dorian. Quando se fala em “algo familiar”, pode-se pensar tanto na familiaridade do retrato quanto na familiaridade de Dorian com as mudanças advindas de suas ações.

Através dessa breve reflexão e das aproximações entre os textos teóricos e literários, pode-se dizer que as narrativas de Oscar Wilde e Edgar Allan Poe se utilizam de elementos estilísticos, temáticos e estruturais para criar, cada uma a seu modo, o efeito da *inquietante estranheza*. Este efeito parece híbrido, no sentido de que, o efeito de estranhamento se alinha muito bem às definições dos

sentimentos causados no leitor, através da literatura fantástica em geral, sendo elas definidas, comumente, como um tipo de literatura que se situa à margem pelo motivo de propor uma reavaliação da realidade em face do sobrenatural.

As duas narrativas analisadas se enquadram diante deste aspecto quando propõe ao leitor uma inquietação e questionamento diante do que, convencionalmente, se entende como realidade empírica (a Verdade dos filósofos). Infelizmente, o conto de Poe não oferece descrições, dada a sua curta extensão, suficientes para uma análise mais aprofundada dos sentimentos experimentados pelas personagens. Em contrapartida, o romance de Wilde apresenta um número tão grande de descrições e diálogos, sendo estes de grande profundidade e complexidade, que não foi possível abordar de maneira adequada todas as passagens relevantes.

Espera-se que, de uma forma ou de outra, seja através da exposição e aproximação teórica ou de aproximações e distanciamentos entre as duas narrativas, que as reflexões aqui construídas tenham sido claras o suficiente para que se entenda a complexidade e amplitude das obras literárias que apresentam o aspecto da duplicidade e fragmentação das personagens.

## Referências

FREUD, Sigmund. O estranho. In: \_\_\_\_\_. *Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud*. Rio de Janeiro: Imago, 1969, v. XVII.

\_\_\_\_\_. *O mal-estar na civilização*. São Paulo: Penguin Classics; Companhia das Letras, 2011.

HOFFMANN, E. T. A. O homem da areia. In: \_\_\_\_\_. *Contos fantásticos*. Trad. Claudia Cavalcanti. Rio de Janeiro: Imago, 1993, p. 113-147.

POE, Edgar Allan. O retrato ovalado. In: \_\_\_\_\_. *Histórias extraordinárias*. Trad. José Paulo Paes. São Paulo: Companhia das Letras, 2008, p. 254-257.

\_\_\_\_\_. William Wilson. In: \_\_\_\_\_. *Contos de imaginação e mistério*. Trad. Cássio de Arantes Leite. São Paulo: Tordesilhas, 2012, p. 25-47.

RANK, Otto. *O duplo: um estudo psicanalítico*. Porto Alegre: Dublinense, 2013.

ROAS, David. *A ameaça do fantástico: aproximações teóricas*. São Paulo: Editora UNESP, 2014.

ROWLING, J. K. *Harry Potter e a câmara secreta*. Rio de Janeiro: Rocco, 2000.

\_\_\_\_\_. *Harry Potter e a Ordem da Fênix*. Rio de Janeiro: Rocco, 2003.

\_\_\_\_\_. *Harry Potter e a pedra filosofal*. Rio de Janeiro: Rocco, 2000.

\_\_\_\_\_. *Harry Potter e as relíquias da morte*. Rio de Janeiro: Rocco, 2007.

\_\_\_\_\_. *Harry Potter e o cálice de fogo*. Rio de Janeiro: Rocco, 2001.

\_\_\_\_\_. *Harry Potter e o enigma do príncipe*. Rio de Janeiro: Rocco, 2005.

\_\_\_\_\_. *Harry Potter e o prisioneiro de Azkaban*. Rio de Janeiro: Rocco, 2000.

SÊNECA. *A brevidade da vida*. Trad. Luiz Feracine. São Paulo: Escala, 2007.

SILVA, Maria das Graças Gomes Villa da. O fantástico e a inquietante estranheza. In: VOLOBUEF, Karin; ALVAREZ, Roxana Guadalupe Herrera; WIMMER, Norma (org.). *Dimensões do fantástico, mítico e maravilhoso*. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2011, p. 225 -239.

STEVENSON, Robert Louis. *O estranho caso do Dr. Jekyll e Mr. Hyde*. Trad. Braulio Tavares. São Paulo: Hedra, 2011.

TODOROV, Tzvetan. *Introdução à literatura fantástica*. São Paulo: Perspectiva, 2010.

TOLKIEN, J. R. R. *O Senhor dos Anéis*. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

TORÁ – A Lei de Moisés – תורה. São Paulo: Sêfer, 2001.

WILDE, Oscar. *O retrato de Dorian Gray*. Trad. José Eduardo Ribeiro Moretzsohn. São Paulo: Abril, 2010.

## WILLIAM HOPE HODGSON E H. P. LOVECRAFT: TERROR CÓSMICO COLATERAL

Nathalia Sorgon Scotuzzi

William Hope Hodgson foi um escritor inglês cujo nome costuma ser mencionado entre os escritores de textos *weird*, especialmente devido à sua influência na obra de H. P. Lovecraft. Apesar dessa influência proporcionar um pouco de atenção ao seu nome, a popularidade de seus textos nos dias de hoje é bem menor do que sua qualidade. A proximidade com a obra de Lovecraft, inclusive, é muito maior do que se pode imaginar à primeira vista.

A carreira literária de Hodgson foi curta, tendo durado entre os anos de 1904 e 1918, quando o escritor morreu lutando na Primeira Guerra Mundial. Antes disso, ele fora marinheiro e, depois, instrutor de fisiculturismo. De sua carreira literária resultaram quatro romances e diversos contos que trabalham com o sobrenatural de diferentes formas. Alguns deles apresentam o nosso próprio universo, porém em uma versão mais sombria na qual monstruosidades então ocultas da natureza são reveladas. Da mesma forma que Lovecraft — porém, antes dele, Hodgson trabalhava com a ideia de que existem camadas da realidade que a nós ainda são desconhecidas, o que não implica em coisas sobrenaturais, mas coisas simplesmente inexplicáveis pela falta do conhecimento humano a seu respeito. Essas camadas na obra de Hodgson são habitadas em grande parte por entidades que são nefastas à vida humana, que é representada como frágil e passageira.

Essa é uma das premissas fundamentais do terror cósmico, divulgado e desenvolvido em seu maior primor por Lovecraft. Vários de seus fundamentos, entretanto, são parte crucial para a

mitologia de Hodgson. A questão de que a humanidade é efêmera é apresentada com bastante força no romance *A casa no limiar*, de 1908. Nessa história, há um manuscrito abandonado escrito por um Recluso que descreve as experiências assombrosas pelas quais passou. A casa, ao que tudo indica, está localizada em um ponto específico do planeta no qual a possibilidade de se atravessar os limites entre diferentes camadas da realidade é maior. Esse acesso a essas camadas acontece de duas formas: a primeira delas se desenvolve nas experiências transcendentais do narrador, que acessa de forma mental localidades que o ser humano não deveria conhecer. Essas experiências acontecem por meio de uma espécie de transe que mescla o quarto do personagem com a visão de localidades desconhecidas. Em uma cena dos primeiros capítulos do livro, o personagem tem a sua primeira experiência astral. Sentado em sua poltrona, começa a sentir-se estranho e percebe que a iluminação do cômodo está se alterando:

A primeira coisa que reparei era que a luz havia diminuído significativamente, de modo a não mais forçar meus olhos. Então, conforme ia ficando mais opaca, de repente, eu me dei conta que, ao invés de olhar para a vermelhidão, eu estava olhando através dela e através da parede além.

Enquanto eu me acostumava à ideia, percebi que olhava para uma vasta planície, iluminada com a mesma luz sombria que preenchia a sala. A imensidão dessa planície era inconcebível. Não consegui perceber seus limites. Parecia se expandir e se estender, de modo que os olhos falhavam em captar seus confins. Lentamente, os detalhes mais próximos ficavam mais claros. (HODGSON, 2020, p. 36)

Esse tipo de experiência torna-se frequente na vida do narrador e assim pode-se supor que a casa seja uma espécie de portal afixada na fronteira entre as realidades: “Fica abundantemente claro que a casa está situada em algum limite transdimensional — um local onde há um ‘estreitamento’ evidente no tecido da realidade” (BLACKMORE, 2016, p. 83). Em um momento mais a frente, suas viagens se tornam muito mais intensas e, por muitos capítulos, o

personagem simplesmente assiste ao passar das eras e todas as mudanças que acontecem no cosmos nesse período. Ele vê a humanidade ter seu fim e até mesmo observa seu próprio corpo reduzido a cinzas. Ele assiste ao fim do sistema solar e observa o surgimento de novos corpos celestes:

Durante um tempo, olhei ao redor. A enorme massa do sol surgiu em cima de mim. A distância entre ele e a Terra diminuía rapidamente. De repente, a Terra pareceu disparar. Em um momento, ela atravessou o espaço que a separava do sol. Não ouvi nenhum som, mas, da face do Sol, foi jorrada uma crescente língua de chama ofuscante. Ela quase parecia saltar para o distante Sol Verde, esculpindo, através da luz esmeralda, uma grande catarata de fogo cegante. Chegou ao seu limite e se apagou, deixando no sol um vasto esguicho de branco intenso, o túmulo da Terra. (HODGSON, 2020, p. 136)

O fim do planeta e da humanidade, em *A casa no limiar*, acontece devido à passagem natural do tempo, ou seja, a entropia, a qual não se pode impedir. O personagem assiste eras e eras se passarem, mostrando que até mesmo o planeta e as estrelas são efêmeros, quem dirá a humanidade. Essa questão é apresentada, portanto, de forma macrocós mica, é a devastação crua e direta que apenas o tempo tem a capacidade de causar. Isso não significa, entretanto, que ameaças diretas à vida humana não estejam presentes na obra.

A segunda consequência da localização da casa no limiar é que não apenas o narrador pode acessar outras realidades como também criaturas monstruosas podem acessar a sua. As experiências cósmicas do personagem, apesar de surpreendentes, acontecem de forma que ele é apenas um observador passivo, ele assiste à passagem de tempo, mas não se envolve nesse processo. Em outros momentos da trama, entretanto, suas ações são necessárias para que ele proteja a si e sua casa. O Recluso havia observado criatura bastante peculiar na Planície do Silêncio, local



que conhece em suas viagens astrais e que apresenta uma espécie de réplica de sua própria casa:

Pouco a pouco, eu me aproximei do grande edifício. De repente, algo atraíu meu olhar, algo que surgia de trás dos enormes contrafortes da Casa, até aparecer por completo. Era um ser gigantesco, que se movia com um curioso trotar, ficando quase ereto como um homem. Estava completamente despido e tinha uma aparência luminosa marcante. Mas foi seu rosto que mais me atraía e assustava, pois era a face de um suíno. Silenciosa e atentamente, observei a horrível criatura, e, por um momento, esqueci meu medo, absorto em seus movimentos. Dirigia-se à casa desajeitadamente, parando em cada uma das janelas para espiar e sacudir as grades que as protegiam, como as desta casa, e, a cada vez que chegava a uma porta, empurrava-a e manejava o fecho furtivamente. Evidentemente, estava procurando uma forma de entrar. (HODGSON, 2020, p. 43-44)

Após o início do contato do Recluso com a outra dimensão, as criaturas-suínas ganham também acesso ao caminho contrário. De um fosso abaixo da mansão, começam a surgir em tentativas de adentrar a residência, assim como o faziam no duplo astral da casa. Essas criaturas são descritas como uma espécie de híbrido entre um ser humano e um porco:

— Por Júpiter, um porco! — exclamei e me levantei. Vi o ser por completo, mas não era um porco. Só Deus sabe o que era. [...] Tinha boca e mandíbula grotescamente humanas, mas sem queixo. O nariz se prolongava em um focinho, e, junto com os pequenos olhos e orelhas esquisitas, dava uma enorme aparência suína. Havia pouco de uma testa, e a cara inteira era de uma cor branca doentia. Por um minuto, fiquei parado, fitando o ser com uma sensação crescente de nojo e medo. Sua boca estava entreaberta e balbuciente, emitindo de novo um grunhido quase suíno. Creio que foram seus olhos que mais me chamaram a atenção, brilhavam com uma inteligência horrivelmente humana e pareciam se afastar do meu

rosto para contemplar os detalhes da sala, como se meu olhar o perturbasse. (HODGSON, 2020, p. 136)

A figura do híbrido de porco com humano não aparece apenas nesse romance, mas tem também um papel fundamental no conto “O porco”<sup>1</sup>, publicado postumamente apenas em 1947, quase duas décadas após a morte do autor. De acordo com a mitologia espalhada entre seus romances e contos, existem seres chamados de “Monstruosidades Exteriores” que habitam círculos gasosos localizados há quilômetros de distância do planeta Terra. O objetivo dessas criaturas para com a humanidade é em relação à sua entidade psíquica, ou seja, somos presas dessas criaturas. Algumas dessas monstruosidades têm sua forma visível semelhante ao porco, como é o caso dos monstros de *A casa no limiar* e também do conto acima mencionado. A escritora Anne M. Pillsworth comenta que, em seu ponto de vista, “as entidades por si mesmas não se PARECEM de fato com porcos — essa é apenas a forma como nós humanos entendemos — visualizamos — sua tremenda ganância e fome. (De forma similar, entendemos os vorazes seres de Tindalos como ‘cães’)” (PILLSWORTH, *online*, tradução nossa). A mesma comparação pode ser feita com Cthulhu, de Lovecraft. Sua descrição física o coloca como algo semelhante a um polvo com asas de dragão. O narrador de “O chamado de Cthulhu” (1926), entretanto, deixa claro que isso são apenas comparações devido à falta do referencial exato para se compreender a criatura.

Leigh Blackmore dedica um artigo para analisar a figura do porco na literatura fantástica para comparar os monstros de Hodgson com a tradição. De acordo com seu levantamento, a presença desse animal não é escassa na ficção, sendo representado

---

<sup>1</sup> “The Hog”, no original. A palavra *hog*, em inglês, possui diferenças de significado em relação a *pig*: geralmente, este termo é usado para se tratar de animais já adultos e selvagens, em oposição ao porco doméstico. Neste texto, entretanto, usarei a palavra “porco” de forma genérica, na falta de um termo mais preciso em português.

tanto positivamente, como no caso dos contos de fada e histórias infantis, como negativamente, em histórias de terror. Os textos de Hodgson, entretanto, apresentam uma diferença crucial: “A coisa mais notável a respeito da maioria dessas aparições do motivo do suíno na literatura e cultura popular é que em quase todas está presente o porco *natural*, não *sobrenatural*. A maior exceção é o mito de Circe e histórias modernas que derivam dele.” (BLACKMORE, 2016, p. 78, tradução nossa, grifo do autor). Os porcos de Hodgson são aterrorizantes pois, além de se apresentarem como algo híbrido entre suíno e humano, mostram-se claramente mais poderosos do que o ser humano e são extremamente perigosos. Isso porque demonstram possuir inteligência, aumentando essa carga de perigo que não é apenas em relação à força física. Antonio Alcalá González analisa essa questão em torno das preocupações que povoaram a literatura fantástica do *fin-de-siècle* repleto de transições, sendo uma delas resultante das teorias da evolução: se o ser humano e tudo na natureza evoluiu, o caminho contrário pode ser também percorrido em direção à degeneração. Desse medo, surgem na literatura monstros híbridos e perigosos para a humanidade. De forma geral, a ideia era de que

O monstro torna-se um marco, uma representação das barreiras e o risco de ultrapassá-las. [...] O primitivo, o anormal, o inapropriado torna-se sinônimo para degeneração em relação à característica da civilização ocidental como norma do que é apropriado. Dentro desse discurso, era ambíguo poder afirmar se o homem do fim do século XIX era realmente o ápice da evolução na Terra. (GONZÁLEZ, 2020, p. 1211, tradução nossa)

Os porcos de Hodgson surgem justamente para contestar essa falsa ideia de superioridade que o ser humano possuía nesse período. Que são superiores fisicamente, é mostrado em *A casa no limiar*, apesar de levarem a história inteira para conseguirem chegar ao personagem. Sua atitude violenta, entretanto, assusta-o profundamente em todos

os seus encontros. Ao fim da narrativa, pode-se concluir que por fim as criaturas conseguiram pegar o Recluso:

Shiu! Ouço alguma coisa lá embaixo... embaixo nos porões. É um rangido. Meu Deus, é a abertura do grande alçapão de carvalho. O que pode estar fazendo isso? O arranhar da minha pena me ensurdece... Eu devo escutar... Há passos na escada, estranhos passos abafados que sobem e se aproximam... Jesus, seja piedoso comigo, um velho homem. Há alguma coisa apalpando a maçaneta. Oh, Deus, ajude-me agora! Jesus... A porta está se abrindo... lentamente. Alg... (HODGSON, 2020, p. 166)

A narração em primeira pessoa em formato de diário não permite que se saiba o que de fato deu fim à vida do narrador. Fica subentendido, entretanto, pelo caminhar da trama, que alguma criatura-suína — possivelmente a que ele vira na Planície do Silêncio — tenha conseguido adentrar a casa. Ultrapassando essa única dificuldade, não há mais forma do Recluso se defender. Se o medo no *fin-de-siècle* era de que surgissem criaturas inferiores e degeneradas em um processo de involução, na hibridização de Hodgson o resultado é o contrário — a mescla de homem com porco leva o que cada um deles tem de superior: a inteligência do humano e a força brutal do animal. Além disso, ele possui uma habilidade a mais: seu olhar gera um poder hipnótico sobre o narrador que, em alguns momentos da trama, age contra a sua vontade devido ao erro de mirar os olhos dos animais. González comenta que:

O poder de hipnose dos antagonistas é o sinal irrefutável de sua supremacia. O evento descrito exhibe a aparente degeneração mostrada em seus corpos híbridos como algo que existe apenas do ponto de vista humano, já que suas faculdades superiores fazem com que sejam um espelho que permite ao protagonista reconhecer a vulnerabilidade de sua posição no cosmos. (GONZÁLEZ, 2020, p. 1211, tradução nossa)

Como apontei nos primeiros parágrafos desse texto, a compreensão de que o ser humano não é soberano neste planeta é um ponto chave para o terror cósmico. Tudo o que acabam por descobrir, antes partes de esferas da realidade ainda desconhecidas, serve para aprofundar essa noção de que a ideia de superioridade humana é apenas uma ilusão resultante da ignorância quanto a tudo que existe na Natureza. Alex Houston analisa essa questão em contos de Lovecraft, mas suas afirmações podem, também, serem aplicadas nesses trabalhos de Hodgson:

A criaturas e objetos desconhecidos nas histórias de Lovecraft, enquanto descritos em um estilo semelhante ao sublime, têm a intenção de revelar o estado patético da humanidade e destruir seu conceito de auto importância e poder dentro do mundo — referindo-se tanto à Terra quanto ao cosmos em geral. (HOUSTON, 2011, p. 161, tradução nossa)

As criaturas-suínas em *A casa no limiar* explicitam para o Recluso que o ser humano não está sozinho neste planeta e que basta apenas uma oportunidade para que iniciem uma possível tomada de controle. Como o diário do personagem é encontrado em meio às ruínas da casa em um futuro em relação às suas desventuras e a sociedade humana continua a mesma, conclui-se que o plano dos seres híbridos foi frustrado; porém jamais se descobre por quais motivos a casa e seus arredores chegaram a esse estado de destruição. Assim, a leitura do diário propõe uma ameaça que nunca se concretiza, mas que ainda paira no campo das possibilidades, fazendo com que o terror surgido ao se conceber essas ideias permaneça. Agora, o leitor compartilha desse conhecimento profano:

O perigo é tão iminente que o próprio leitor pode ser infectado em seu papel de espectador da narrativa do cativo, que ele compartilha com Berreggnog<sup>2</sup>. Isso marca a virada final na técnica de Hodgson

---

<sup>2</sup> O personagem que encontra o diário.

que permite que ele deixe sua audiência sentindo-se desamparada contra as forças que vão para além do escopo da compreensão e transcendência do homem no espaço e tempo que o cercam. (GONZÁLEZ, 2020, p. 1211, tradução nossa)

O conto “O porco” apresenta detalhadamente a mitologia criada por Hodgson que aparece de forma difusa por diversos de seus contos. Assim como a leitura dos textos do *Cthulhu Mythos* de Lovecraft resulta na junção de pontos e informações que acabam por estruturar sua mitologia, a obra de Hodgson parte dessa mesma premissa. *Nas montanhas da loucura*, novela de Lovecraft, é o trabalho que junta as informações espalhadas por outros contos; “O porco” tem esse mesmo papel, sendo as monstruosidades antagonistas da história as criaturas híbridas entre homem e porco. Essa história faz parte de um conjunto de contos que apresentam as aventuras de Thomas Carnacki, detetive do oculto criado por Hodgson. Os textos desse conjunto apresentam aventuras individuais vividas pelo personagem durante suas investigações, sendo a conclusão de alguns casos de fato sobrenatural, e em outros há uma explicação racional por detrás das manifestações insólitas da histórias. Algo muito característico desse personagem é a mistura que ele faz entre o uso de aparatos de ocultismo e ciência para solucionar seus casos. Uma maquinaria clássica dessas histórias é seu “pentáculo elétrico”, uma versão moderna dos círculos de proteção ocultistas. Há, também, um equipamento chamado de “espectro de defesa”, no qual por meio de tubos de vácuo o personagem trabalha com o uso das cores, capazes de auxiliar na defesa contra forças malignas. A fonte de Carnacki para essa parafernália é um manuscrito fictício chamado de *Manuscrito de Sigsand*, mencionado brevemente em cada um de seus contos de forma muito semelhante ao *Necronomicon*, de Lovecraft. O grimório é apresentado como um livro misterioso repleto de segredos, e há uma história de fundo a respeito de sua criação, seus uso através dos séculos e suas possíveis origens. Diferentemente do livro de Lovecraft, entretanto, o Manuscrito não é uma obra maldita

utilizada para rituais nefastos ou com objetivos obscuros, ela contém rituais de proteção e uma explicação do funcionamento do mundo astral de Hodgson e as entidades que nele habitam. Um dos ensinamentos do livro são teorias da cor, as quais, associadas ao pentáculo, maximizam o poder de proteção (BLACKMORE, 2016).

Outro dos pontos fundamentais ensinados no *Manuscrito de Sigsand* é a respeito das entidades que habitam outras esferas do universo. Em uma dessas esferas, localizada há alguns quilômetros da Terra, existem seres de composições materiais totalmente diferentes do ser humano na Terra devido justamente às diferenças desse ambiente e os compostos específicos dessa esfera. Eles são, antes de tudo, fruto do seu meio, e assim suas necessidades podem ser malignas à humanidade, ainda que não haja intenção de maldade, apenas reflexos de sua natureza:

As monstruosidades do Círculo Externo são malignas para tudo o que consideramos mais desejável, da mesma forma que um tubarão ou um tigre pode ser considerado maligno, de uma forma física, para tudo o que consideramos desejável. Eles são predatórios — pois toda força positiva é predatória. Eles têm desejos a nosso respeito que são incrivelmente mais terríveis para nossas mentes quando compreendidos do que uma ovelha inteligente consideraria nossos desejos em relação a sua própria carcaça. Eles saqueiam e destroem para satisfazer as luxúrias e as ânsias exatamente como outras formas de existência saqueiam e destroem para satisfazer suas luxúrias e ânsias. E o desejo desses monstros é principalmente, se não sempre, pela entidade psíquica do humano. (HODGSON, 2021, p. 69)

Leigh Blackmore comenta que “enquanto as vastas forças que ameaçam a humanidade (aqui representadas pelas coisas suínas) parecem sobrenaturais à primeira vista, elas estão para fora da experiência usual da humanidade, na verdade, elas são racionalizadas” (2016, p. 101, tradução nossa). Isso significa que essas forças e seres que podem parecer simplesmente sobrenaturais são, na realidade, elementos reais pertencentes ao cosmos que apenas são desconhecidas e até mesmo incompreensíveis ao ser

humano. A entidade híbrida entre porco e humano é um desses seres. Não há nenhuma menção direta no conto à história de *A casa no limiar*, mas, apesar disso, as criaturas são muito semelhantes tanto em suas descrições, quanto em seus objetivos. Para Lee Weinstein:

As histórias de Carnacki são baseadas em seres do além cientificamente racionalizados, que causam fenômenos aparentemente sobrenaturais. O porco da história acima [“O porco”] pode ser uma tentativa retroativa de incluir as criaturas suínas de *A casa no limiar* no mito que se desenvolvia; as descrições são similares. (WEINSTEIN, 2012, n.p., tradução nossa)

Na trama de “O porco” um personagem chamado Bains procura Carnacki, pois tem sonhado com um suíno monstruoso que parece o chamar para seu antro nefasto. O personagem diz ter de lutar terrivelmente para conseguir acordar e, quando o faz, percebe que está grunhindo como um porco. Para Carnacki, isso acontece, pois, as barreiras psíquicas do personagem que o protegem contra essas ameaças estão baixas, fazendo com que Bains sirva como uma forma de veículo para que o monstro consiga romper de vez com elas (BLACKMORE, 2016). Assim como as criaturas-suínas de *A casa no limiar* se aproveitaram da localização fronteira da casa e do acesso do Recluso para passar para nossa esfera, o porco que aflige Bains tenta o fazer por meio de seu corpo. De acordo com o *Manuscrito de Sigsand*, em tempos remotos O Porco governou a Terra; ele continua, portanto, em busca de retomar esse poder:

Pois vós, Hogge<sup>3</sup>, sois de vós, monstruosos exteriores, e nenhum humano se aproximará dele nem continuará se intrometendo quando ouvirdes sua voz, pois na vossa vida anterior sobre o mundo o Hogge tinha poder, e voltará novamente a ter em vós no final. E, no que vós, Hogge, outrora, tínheis um poder sobre vós, assim ele anseia ardentemente por ter novamente. (HODGSON, 2021, p. 45)

---

<sup>3</sup> O tradutor do conto decidiu por não traduzir a versão arcaica da palavra *hog*.



Alguns autores apontam a imensa similaridade desse trecho com algo que é apresentado em “O horror de Dunwich” (1929), de Lovecraft:

Os Anciões foram, os Anciões são e os Anciões serão. [...] *Yog-Sothoth* sabe onde os Anciões ressurgiram da antiguidade, e onde Eles não de ressurgir outra vez. [...] O Homem reina hoje como Eles reinaram outrora; mas logo Eles não de reinar tal como o Homem reina hoje. [...] Os Anciões esperam, pacientes e poderosos, pois é aqui que Eles não de reinar outra vez. (LOVECRAFT, 2012, p. 40-41, grifo do autor)

O conto de Lovecraft foi publicado pela primeira vez dois anos após a publicação de “O horror sobrenatural na literatura” (1927), ensaio no qual o autor discorre a respeito de algumas histórias fantásticas — chamadas por ele de *weird*, ainda que essa fosse uma versão bastante primitiva do conceito —, apresentando seus pontos principais e os autores que considera serem os melhores representantes do gênero. Entre esses autores, consta o nome de Hodgson:

De qualidade estilística bastante irregular, mas com um vasto poder ocasional para sugerir mundos e seres à espreita ocultos da superfície ordinária da vida, é a obra de William Hope Hodgson [...] Poucos podem igualá-lo no modo em que esboça a proximidade de forças inomináveis e de entidades monstruosas ameaçadoras por meio de sugestões casuais e detalhes insignificantes, ou para transmitir sensações do espectral e do anormal em relação a regiões e edifícios. (LOVECRAFT, 2020, p. 153)

Apesar disso, mesmo sendo um grande conhecedor da obra de Hodgson, Lovecraft não leu “O porco”, uma vez que este texto foi publicado pela primeira vez uma década após sua morte, como mencionei anteriormente. A coincidência é enorme, e pode-se interpretá-la, talvez, como uma grande influência que resultou em confluência. As qualidades descritas por Lovecraft a respeito da obra de Hodgson são parte fundamental de seus próprios contos

de terror cósmico, escritos, em sua grande maioria, após 1926 — ano da publicação de “O chamado de Cthulhu” —, ou seja, após a leitura do autor da obra de Hodgson. A similaridade das estruturas de seus textos e seus temas é inegável, assim como a já mencionada mitologia monstruosa e o tomo fantástico. Lee Weinstein acredita que “essa ideia de uma barreira nos protegendo de entidades malignas do Exterior é central para o mito que junta várias de suas histórias posteriores, e evoca ao *Cthulhu Mythos* de Lovecraft” (2012, n.p., tradução nossa).

A forma com que Carnacki tenta salvar Bains é por meio de um ritual baseado no *Manuscrito de Sigsand* e sua parafernália tecnológica. Desta vez, ele utiliza seu espectro de defesa na tentativa de compreender o fenômeno que perturba o homem. Colocando-o em uma mesa no centro do espectro, o detetive aciona as cores de proteção e pede para que Bains não durma, apenas se concentre. Não sendo capaz de seguir a instrução, os dois homens se veem presos à situação que cada vez mais se agrava: utilizando uma câmera com uma fita especial, Carnacki consegue registrar os sons ouvidos pelo homem dormite e, colocando-a em um gramofone modificado, consegue também escutar aqueles sons. A explicação do processo é bastante extensa e se assemelha às explicações dadas pelos personagens de “Um sussurro nas trevas” (1931), de Lovecraft, a respeito da tecnologia dos seres alienígenas presentes no conto. De início, Carnacki ouve os grunhidos suínos e, conforme o tempo passa e as criaturas se aproximam, passa também a visualizá-las tentando sair de uma espécie de poço de sombras que surgira sob a mesa:

Naquele momento, o bramido do barulho do porco parou e eu parecia estar olhando para baixo, em milhas de éter preto, para algo que estava pendurado ali — um rosto pálido flutuando muito abaixo e remoto — um grande rosto de porco. E enquanto olhava, via-a crescer. Uma cara de porco pálido, aparentemente sem movimento, subindo para fora das profundezas. E de repente percebi que estava realmente olhando para o Porco. (HODGSON, 2016, p. 46)

A essa altura, Carnacki percebe que não conseguirá salvar a si e a seu amigo, e cogita acabar com suas vidas antes que algo pior aconteça. Entretanto, a situação do conto é resolvida com o artifício de *Deus ex machina* na qual outras forças do universo — neste caso, benéficas — surgem e repelem o Porco de volta para seu antro. O uso desse recurso por Hodgson faz com que o conto perca muito de sua força, uma vez que infere que existem forças do bem e do mal ativas em relação à humanidade. Para Blackmore, “Incapaz de salvar Bains sozinho, Carnacki depende da sorte de que ‘certos poderes’ estão assistindo à distância. [...] Essa força protetora que intervém não é necessariamente ‘deus’ no sentido cristão. De fato, parece que seja uma entidade de outro tipo” (BLACKMORE, 2016, p. 100, tradução nossa). Com a intervenção em forma de luz dessa entidade, o Porco se retrai e os homens conseguem voltar à segurança. Após o ocorrido, Carnacki relata para seus amigos tudo o que lhes passou, assim como os fundamentos de sua cosmologia. De forma geral, a mitologia de Hodgson, apesar de apresentar criaturas extremamente perigosas à vida humana, tem também lados mais positivos e otimistas, o que dificilmente se encontra em Lovecraft.

Existem outras características importantes do terror cósmico que as obras analisadas nesse texto apresentam. Uma delas, é a questão de que diferentes personagens sentem diferentes sensações em relação à atividade ameaçadora de cada trama. Geralmente, essa diferença se dá devido à proximidade ou distância do personagem com o ocorrido. É comum que nessas histórias apenas um personagem ou um grupo muito pequeno de personagens passem pela situação na qual a ameaça se apresenta. Em *A casa no limiar*, temos o narrador Recluso vivendo a situação e os dois rapazes que encontram seu diário como espectadores, sendo conhecedores da história apenas por meio desse relato; em “O porco”, temos Carnacki e Bains passando pela situação, e o grupo de amigos de Carnacki ouvindo seus relatos. O Recluso, Bains e Carnacki, quando de frente às criaturas-suínas monstruosas, sentem puro horror. A ameaça, para eles, está explícita e suas vidas correm perigo iminente. O horror é assim definido por Fred Botting:

O horror é, em maior frequência, vivenciado em jazigos subterrâneos ou câmaras funerárias. Ele congela as faculdades humanas, tornando a mente passiva e imobilizando o corpo. A causa, geralmente, é um encontro direto com a mortalidade física, o toque em um cadáver gelado, a visão de um corpo em decomposição. [...] A morte é apresentada como o limite absoluto. (2014, p. 69, tradução nossa)

O horror, portanto, não abre espaço para a imaginação, pois nada pode ser imaginado quando a monstruosidade está em frente a seus olhos. O terror, entretanto, da essa abertura; ele trabalha com a mente do personagem, com a ideia a respeito de que forma a ameaça pode tomar:

Terror e horror são completamente opostos: aquele expande a alma e desperta as faculdades a um alto grau de vida; este contrai, congela e quase as aniquila. [...] E onde está a grande diferença entre os dois, se não na incerteza e na obscuridade em relação ao mal que acompanham o terror. (RADCLIFFE, 2018, p. 81)

Os personagens secundários da obra de Hodgson, portanto, sentem o terror. Eles não veem em nenhum momento as criaturas-suínas, podem apenas imaginá-las conforme as descrições que recebem. Apesar de não correrem perigo iminente como os narradores das histórias, o medo também os atinge, pois eles estão próximos o suficiente do ocorrido para poderem considerar-se totalmente a salvo da ameaça. No fim das contas, esse terror — cósmico — chega também ao leitor, que se identifica enquanto ser humano com esses personagens e indaga se o que aconteceu a eles pode acontecer também consigo ou com outro ser humano qualquer, sendo o suficiente para possivelmente levar a humanidade a seu fim, a premissa principal também das obras de Lovecraft. González comenta a respeito deste autor:

Ele confronta o leitor com o ataque transgressivo de entidades que combinam mais do que uma espécie ao redor de um semblante aparentemente antropomórfico. Com sua presença, ele sugere o que

Hodgson insinua: o ser humano é uma presença insignificante; uma figura efêmera dentro da vastidão espacial e temporal do cosmos, que as ciências humanas começaram gradualmente a revelar desde o século XIX em um processo que reflete a junção de peças realizada por seus narradores. (GONZÁLEZ, 2020, p. 1221, tradução nossa)

Seja por meio do ataque e tomada de controle de criaturas-suínas, seja devido à entropia, ou então pelas mãos do terrível Cthulhu, o futuro da humanidade nos contos de terror cósmico possui data marcada para acabar. Hodgson trabalhou com esse conceito criando seres monstruosos que, por meio da hibridização com um animal considerado inferior ao ser humano, apresentam-se como uma ameaça, pois são mais fortes e poderosos. Lovecraft partiu dessa mesma premissa, mas levou a proposta muito mais longe: em seus textos, suas criaturas costumam ser classificadas como “indescritíveis”, “inomináveis”, ou são o resultado da aglomeração de características de diversas espécies de seres vivos, como Cthulhu. A ideia do autor era apresentar algo o mais alheio à humanidade e à vida terrestre possível, recorrendo, assim, a esses recursos para formar na mente do leitor uma imagem difusa. Hodgson chega a trabalhar com essa ideia em seu romance *A terra da noite* (1912), na qual se encontra uma humanidade do futuro em um cenário catastrófico. Lovecraft comenta:

A descrição de um planeta morto, envolto em um negror noturno, com os remanescentes da raça humana concentrados em uma gigantesca pirâmide de metal e açoitados por monstruosas e totalmente desconhecidas forças híbridas das trevas, é algo que leitor algum será capaz de esquecer. Formas e entidades de um tipo absolutamente inumano e inconcebível — os espreitadores do mundo escuro, abandonado e inexplorado pelo homem, do lado de fora da pirâmide — são *sugeridas* e *parcialmente* descritas com inefável potência. (LOVECRAFT, 2020, p. 155-156, grifo do autor)

A descrição acima feita por Lovecraft poderia facilmente ser aplicada para muitas de suas próprias histórias; pode-se perceber

que o autor absorveu muito dessa proposta de Hodgson em suas próprias narrativas. O problema em se abordar *A terra da noite* como uma história de terror cósmico é que ela é uma espécie de fantasia distópica na qual o leitor não identificará seu mundo empírico e, portanto, não se situará no contexto da narração da forma necessária para sentir o terror. É fundamental que um leitor reconheça seu mundo real na representação literária para que ele seja atingido pelos efeitos textuais. Isso não impede, entretanto, que algumas características desse efeito estético estejam presentes na obra. Textos fantásticos e de horror causam mais medo no leitor do que a fantasia, pois dialogam diretamente com aquilo que se considera o normal, o seguro. Quando há a irrupção de algo fora da norma nesse cenário, é que surgem os efeitos relacionados ao medo: “o fantástico nos faz perder o pé em relação ao real. E, diante disso, não cabe outra reação senão o medo” (ROAS, 2013, p. 138). No caso de histórias de terror cósmico, há, nas palavras de Roas, a presença de um *medo metafísico ou intelectual*, que “envolve o leitor (ou o espectador), ao se produzir quando nossas convicções sobre o real deixam de funcionar, quando [...] perdemos o pé diante de um mundo que nos era familiar” (ROAS, 2013, p. 155). *A casa no limiar* e “O porco”, portanto, estão mais propícios a desestabilizar o leitor.

## Referências

BLACKMORE, Leigh. "Ye Hogge": Liminality and the Motif of the Monstrous Pig in Hodgson's "The Hot" and "The House on the Borderland". In: *Sargasso #3: The Journal of William Hope Hodgson Studies*: Vol. 1. N. 3. Warren: Ulthar Press, 2016, p. 71-107.

BOTTING, Fred. *Gothic*. 2. ed. London; New York: Routledge, 2014.

EMYRS, Ruthanna; PILLSWORTH, Anne M. *Measuring Doom With Precision Instruments: William Hope Hodgson's "The Hog"*. 2016, online. Disponível em: <<https://www.tor.com/2016/06/08/measuring-doom-with-precision-instruments-william-hope-hodgsons-the-hog/>>. Acesso em: 28 set 2022.

GONZÁLEZ, Antonio Alcalá. Degeneration in H. P. Lovecraft and William Hope Hodgson. In: BLOOM, Clive (Ed.). *The Palgrave Handbook of Contemporary Gothic*. London: Palgrave Macmillan, 2020, p. 1209-1222.

HODGSON, William Hope. *A casa no limiar e outras histórias macabras*. Rio Claro: Diário Macabro, 2020.

\_\_\_\_\_. O porco. [S.l.: s.n.], 2016.

HOUSTON, Alex. Lovecraft and the Sublime: A Reinterpretation. In: *Lovecraft Annual*, n. 05 (2011). Hippocampus Press, p. 160-180.

LOVECRAFT, Howard Phillips. *O horror de Dunwich*. São Paulo: Hedra, 2012.

\_\_\_\_\_. *O horror sobrenatural na literatura*. Barueri, SP: Novo Século, 2020.

RADCLIFFE, Ann. Do sobrenatural na literatura. In: FRANÇA, Julio; ARAUJO, Ana Paula (org.). *As artes do mal: textos seminiais*. Rio de Janeiro: Bonecker, 2018, p. 73-84.

ROAS, David. *A ameaça do fantástico: aproximações teóricas*. São Paulo: Editora UNESP, 2014.

WEINSTEIN, Lee. The First Literary Copernicus. *Nyctalops*. N. 15 (Janeiro 1980). *online*. Disponível em: <<https://williamhopehodgson.wordpress.com/2012/07/23/the-first-literary-copernicus-2/>> Acesso em: 28 set 2022.





## ENTRE MÁQUINAS E MONSTROS: VIRGINIA WOOLF, GÓTICO E FICÇÃO CIENTÍFICA

Láís Rodrigues Alves Martins

### Introdução: Virginia Woolf e a arte do ensaísmo

Virginia Woolf (1882-1941) cultivou, ao longo de quase quatro décadas, uma frutífera carreira de periodista nas páginas de renomados jornais ingleses. Suas primeiras produções no âmbito editorial datam de 1904 (McNEILLIE, 1986, p. xi) e antecipam suas obras literárias em mais de dez anos, haja vista que seu primeiro romance, intitulado *The Voyage Out*, só seria publicado em 1915. Propulsionada por uma educação de cunho informal, porém não obstante profusamente diversa, fomentada sobretudo por seu pai, Sir Leslie Stephen, um intelectual devotado à arte da palavra, e tendo livre acesso a sua vasta biblioteca desde a juventude (WOOLF, 1980, p. 271), Virginia Stephen foi, aos poucos, afeiçoando-se à escrita. Desde a mais tenra idade, foi convidada, sob a supervisão de seus irmãos mais velhos, Vanessa, Thoby e Adrian, a redigir suas impressões acerca de alguns espetáculos teatrais aos quais assistia (PUTZEL, 2012, p. 4), registros esses que se somavam àqueles produzidos pelos demais jovens, e que, posteriormente, eram organizados de forma a compor um pequeno periódico de âmbito familiar, o *The Hyde Park Gate News* (PUTZEL, 2012, p. 4), idealizado e conduzido inteiramente pelos Stephens. Uma vez traçado, esse primeiro contato —, ainda que se tratasse de um jornalismo amador e de cunho doméstico, — que parecia ser não mais do que um mero passatempo, seria renovado e cultivado

no decurso de toda a vida da autora, vindo a ter um impacto significativo no todo de sua obra.

Diante desse fomento inicial ao universo das letras, e graças à educação informal, porém relevante, voltada às artes, — em especial à literatura —, que lhe foi ofertada no seio familiar, é de se esperar que, ainda em 1904, e, portanto, com apenas vinte e dois anos, Virginia Stephen galgasse novos terrenos, e, por sugestão de uma amiga, Violet Dickinson (McNEILLIE, 1986, p. xi), a quem muito admirava, viesse a se tornar contribuinte do *The Guardian*, um dos jornais mais referendados daquela época. O fato de que essas primeiras contribuições tenham sido feitas de maneira anônima (McNEILLIE, 1986, p. xx) não impediu que essa jovem jornalista fosse, aos poucos, cunhando sua assinatura na cena do periodismo inglês da década de 1910. Alguns anos mais tarde, passaria a redigir ensaios, artigos e resenhas para outros veículos, tais como o *Times Literary Supplement*, no qual ganharia maior liberdade criativa (McNEILLIE, 1986, p. xiv), e a revista *Cornhill Magazine*, em que teve a autoria de seus textos reconhecida (McNEILLIE, 1986, p. xv), deixando de vez o anonimato que antes lhe coubera. Se, em um primeiro momento, Virginia recorrera à carreira jornalística com vistas a dela se valer sobretudo como fonte de renda, sua produção, — tão longeva quanto diversa nessa seara (1904-1941) —, indica que a autora fizera, da escrita ensaística, uma forma própria de arte.

Dentre os escritos que melhor ilustram as propostas estéticas e políticas do jornalismo woolfiano, há que se destacar “The Modern Essay”, publicado em 1922. No referido ensaio, a autora afirma, logo de início (WOOLF, 1994, p. 216), que esse gênero textual é bastante mutável, tanto no que diz respeito à forma quanto ao conteúdo, haja vista que pode assumir diversos formatos e estilos, bem como possui a capacidade de abarcar quaisquer temas que desejar. Diante desse gênero altamente flexível, e, portanto, passível de inúmeras variações, cabe ao ensaísta a árdua tarefa de tecer um texto que seja capaz de entreter o leitor, ou, em outras palavras, que tenha o potencial de instigá-lo suficientemente para

que se desprenda de seus afazeres por um certo tempo, com vistas a percorrer, juntamente do autor, a malha daquele determinado ensaio. A fim de ilustrar como esse processo se dá, Virginia, escritora eminentemente imagética, recorre a uma inventiva metáfora, como podemos observar no seguinte excerto de “The Modern Essay”:

Dentre todas as formas de literatura, no entanto, o ensaio é o que menos requiere o uso de palavras extensas. O princípio que o rege, é, tão pura e simplesmente, que o texto seja capaz de entreter; o desejo que nos move quando o pegamos na estante é, simplesmente, o de nos entreter. Todos os aspectos em um ensaio devem ser trabalhados para esse intento. O ensaio deve nos encantar já na primeira palavra, e devemos despertar, inteiramente refeitos, apenas quando a última se anuncia. Nesse meio tempo, devemos percorrer as mais variadas experiências de diversão, surpresa, interesse, indignação; devemos alçar voo aos cumes da fantasia com Lamb ou mergulhar na mais profunda sabedoria com Bacon, mas nunca despertar. *O ensaio deve nos envolver e fechar sua cortina ao redor do mundo.* (WOOLF, 1994, p. 216, grifo nosso, tradução nossa)

Essa imagem representativa do engajamento do leitor, da qual Virginia se vale no trecho supracitado, parece sugerir a criação de uma espécie de cumplicidade — ou de intimidade, segundo a teórica Hermione Lee (2010, p. 105) —, entre ensaístas e aqueles que os leem. Cabe ressaltar, sobretudo, que esse era um dos principais pilares do jornalismo woolfiano, haja vista que a autora estava ciente, como ilustra nesse texto de 1922, do fato de que o ensaio já não era mais voltado apenas a determinados nichos de leitores, como o fora no período vitoriano. Agora, em contrapartida, esse gênero textual passou do domínio de uma “pequena seleta de pessoas eruditas para um grupo maior de pessoas que não eram tão eruditas quanto as anteriores” (WOOLF, 1994, p. 220, tradução nossa), e, desse modo, sofreu transformações. Virginia estava interessada, justamente, em forjar um jornalismo que fosse acessível também ao que chamava de

“leitor comum”, ou de “*common reader*” — expressão da qual se vale, inclusive, para nomear duas de suas coletâneas de ensaios, intituladas *The Common Reader* e *The Common Reader: Second Series*, e publicadas, respectivamente, em 1925 e 1932 —, para que pudesse pensar a literatura e também outras formas de arte, — dois de seus temas capitais —, não apenas pelo leitor, de forma que caiba ao ensaísta tramar todo o trabalho investigativo e interpretativo dos temas que enseja tratar, para, por fim, entregar uma reflexão já finda àquele que o lê, assumindo, desse modo, uma abordagem mais “tradicional” do gênero ensaístico, a qual, por sua vez, tende a ver leitores como seres mais passivos, e, conseqüentemente, atribui ao ensaio uma estrutura mais impessoal e menos flexível, mas, sobretudo, *com* o leitor, visando, sempre que possível, a com ele dialogar.

Para tanto, Virginia opta, na maior parte de seus ensaios —, tal como já observamos no excerto mais extenso de “*The Modern Essay*”, ao qual nos referimos alhures —, pela primeira pessoa do plural, — nós —, em detrimento da primeira pessoa do singular e da voz passiva, escolha estilística deveras relevante, haja vista que propicia uma maior aproximação entre a ensaísta e seus leitores (LEE, 2010, p. 99). Cabe ressaltar, ainda, que o uso de tal estrutura é condizente com a proposta política da autora de forjar um ensaio que seja menos pautado em uma linguagem demasiado impessoal e hermética, e, por conseguinte, menos atraente e menos acessível ao “leitor comum”. Somado a esse aspecto estilístico, Woolf concede aos seus ensaios voltados à literatura —, mesmo que essa opção se torne ainda mais ousada e incomum nesse âmbito —, uma forma mais “elástica”, que não só lhe permita abordar um leque muito amplo de gêneros e de temáticas literárias, mas lhe possibilite fazê-lo com liberdade suficiente para lançar perguntas ao leitor; fazer menção, de forma mais alusiva, a determinadas cenas dos romances e contos os quais pretende abordar (LEE, 2010, p. 100), atribuindo novamente ao leitor a responsabilidade de delas se lembrar ou de conhecê-las; tecer conjecturas acerca do futuro da literatura —, como faz no ensaio “*Poetry, Fiction and the Future*” (1927), ou em

“Modern Fiction” (1925), um de seus textos ensaísticos mais emblemáticos —, ou de determinadas formas literárias, tais como o gótico e suas derivações; ou, ainda, mostrar uma predileção por finais não categóricos em seus ensaios (LEE, 2010, p. 97).

Para além dessas particularidades mencionadas, a ensaística woolfiana abarca, ainda, uma diversidade muito expressiva de gêneros — podendo assumir, a depender da circunstância, matizes literários, filosóficos e biográficos, por exemplo —, e de temas, posto que se volta às artes visuais, auditivas ou performáticas —, tais como a música, o cinema, a pintura e o teatro e/ou a dramaturgia, dos quais são exemplos os ensaios “Street Music” (1905), dedicado à discussão da figura do músico de rua e do papel da música e do ritmo na sociedade, na literatura e na formação humana; “The Cinema” (1926), texto renomado, no qual a autora disserta sobre a sétima arte, seus potenciais e suas limitações; “Pictures” (1925), no qual Woolf examina algumas interrelações entre o universo pictórico e o literário; e “Notes on an Elizabethan Play” (1925), ensaio no qual analisa alguns aspectos das dramaturgias elizabetanas e vitorianas —, voltando-se também à ciência, — como a astrologia, temática do inventivo e inusitado “The Cosmos” (1926) —, aos espaços e à circulação ou mobilidade urbana —, em especial ao perímetro londrino, como é o caso de “Street Haunting: a London Adventure” (1927), texto que borra as fronteiras entre as esferas ensaística e literária, ao passo que presta uma bela homenagem à cidade —, a questões de ordens políticas e (inter)nacionais, como guerras e conflitos bélicos, — tal como observamos em “Thoughts on Peace in an Air Raid” (1940), espécie de apelo pacifista, escrito em meio aos horrores da Segunda Guerra, — condição das mulheres e/ou escrita de autoria feminina, e também sobretudo à literatura, em suas mais variadas eras, estilos e manifestações.

A despeito dessa diversidade, e ainda que Woolf tenha mantido uma longa produção jornalística, esses escritos permaneceram, de certa maneira, eclipsados por seus romances, os quais pareciam, aos olhos de parte de sua crítica especializada, mais significativos e inventivos do ponto de vista estético. Com o

passar dos anos, essa vasta coletânea de textos foi sendo relida e ressignificada, movimento esse que, por sua vez, conferiu destaque à faceta jornalística da londrina. Embora parte dos ensaios nos quais Woolf disserta sobre a literatura tenha sido abordada pela crítica, pouco ainda se discutiu acerca de sua relação com duas vertentes literárias, quais sejam a ficção científica e o gótico.

Em face desse cenário, o presente texto objetiva sublinhar as temáticas supracitadas na produção ensaística da inglesa, com vistas a investigar não somente o tratamento que Virginia concede a esses assuntos, os quais são, a princípio, distintos do que a crítica woolfiana costuma considerar como suas esferas primordiais de interesse e de atuação, mas também com o intuito de ilustrar como a autora assume a postura de uma leitora crítica de ficção gótica e de ficção científica, ao apresentar essas vertentes literárias ao leitor por meio de suas reflexões tecidas em forma de ensaios, resenhas e artigos, e ao incitá-lo e convidá-lo a refletir, em sua companhia —, em especial ao fazer uso das estratégias estilísticas mencionadas alhures —, acerca de algumas das potencialidades e especificidades dessas formas de arte.

### Das ciências à Sci-fi: Woolf lê Wells, Stapledon e Onions

Ainda que Virginia tenha se voltado apenas uma vez à discussão de uma obra de ficção científica no todo de sua produção ensaística, sabemos, por meio de relatos contidos em seus diários, e graças às suas correspondências, que a autora era leitora de outras produções desse gênero, bem como de outras publicações de escritores e escritoras que lhe atribuíram forma. Na esteira de uma tradição que já vinha sendo desenhada no horizonte literário desde o século XIX —, quando o seminal *Frankenstein*, (1818), de Mary Shelley (1797-1851) alterou, de forma indelével, a paisagem das literaturas de expressão inglesa ao fundar um novo gênero, o qual se denominou ficção científica —, e que vinha ganhando terreno rapidamente por meio de autores tais como Jules Verne, com *From the Earth to the Moon* (1865), e *Twenty Thousand Leagues Under the*

*Seas* (1870), dois nomes despontam como figuras que despertaram o interesse de Woolf, essa versátil romancista, ensaísta e entusiasta das ciências humanas, biológicas e exatas: Herbert George Wells, ou H. G. Wells (1866-1946), como era conhecido, e Olaf Stapledon (1886-1950).

Contemporâneos, Woolf e H. G. Wells encontraram-se algumas vezes. Em meio aos registros dessas reuniões, contidos nas cartas da autora, destacamos uma passagem datada de 26 de março de 1922, na qual Virginia relata ao cunhado, Clive Bell, ter sido convidada, juntamente de seu esposo Leonard, a visitar Wells durante o período da Páscoa (WOOLF, 1976, p. 516). Mesmo que nutrissem projetos literários distintos —, tanto a nível estético quanto a nível político —, e que Virginia tenha condenado a ficção de seu conterrâneo<sup>1</sup> no famoso ensaio “Modern fiction” (1925), e dela tenha procurado se distanciar a fim de tecer outras formas de narrativa, — acontecimento o qual por si só já é significativo, pois sinaliza que a londrina tivera contato com as obras de ficção científica produzidas por Wells, e que, portanto, tenha sido uma leitora desse gênero —, podemos dizer que, a despeito dessas diferenças, ambos os autores partilhavam não apenas de um interesse pelas ciências exatas e biológicas (HENRY, 2012, p. 254), tais como, no caso de Woolf, paleontologia, arqueologia, geologia, botânica, física e astronomia

---

<sup>1</sup> No ensaio “Modern fiction”, — ou “Ficção moderna”, na tradução —, Woolf tece uma crítica às ficções de Wells, Arnold Bennett (1867-1931) e John Galsworthy (1867-1933), e lhes atribui o adjetivo “materialistas”, justificando seu descontentamento com esses autores pelo fato de “estarem preocupados não com o espírito, e sim com o corpo” (WOOLF, 2014a, p. 105). Para Virginia, esses escritores “desperdiçavam um esforço imenso e uma imensa destreza para fazer com que o trivial e o transitório pareçam duradouros e reais” (WOOLF, 2014a, p. 107). A ficção de autores como James Joyce (1882-1941), por exemplo, escritor ao qual atribui o adjetivo “espiritual”, posto que se volta a possíveis formas de representações da mente e “preocupa-se em revelar [...] as oscilações dessa flama interior tão recôndita que dispara mensagens pelo cérebro e, a fim de preservá-la desconsidera [...] tudo o que lhe pareça fortuito, seja a probabilidade, seja a coerência [...]” (WOOLF, 2014a, p. 111) era mais aprazível à londrina, posto que nutria uma maior similitude com seus projetos estéticos e políticos no âmbito literário.



(HENRY, 2012, p. 254), mas também de algumas concepções acerca do papel das artes na evolução da espécie humana e no seu subsequente desenvolvimento (HENRY, 2012, p. 254).

Cabe ressaltar que Virginia não somente era afeita a diversas formas de ciência —, revelando-se uma leitora entusiasta de pensadores de maior proeminência na seara científica, tais como Darwin e Einstein (HENRY, 2012, p. 254) —, mas também se interessava, sobremaneira, por algumas reflexões tecidas por H. G. Wells nessa esfera (HENRY, 2012, p. 254). No ensaio “Science and Technology”, texto proveniente da coletânea *Virginia Woolf in Context* (2012), no qual a teórica Holly Henry versa sobre a relação da autora com os mais variados âmbitos científicos e sobre o impacto dessas vertentes em sua produção literária, a figura de Wells, curiosamente, ganha relevo e notoriedade.

Dentre a galeria de textos de não-ficção do autor de *The Time Machine* (1895), os quais despertaram a atenção de Virginia, Holly Henry (2012, p. 262; 265), sublinha os títulos *The Outline of History* (1920) e *The New World Order* (1940), e ilustra como ambos os escritores compartilhavam alguns posicionamentos no que concerne à relação da humanidade com a literatura e com outras formas de arte. Tanto Woolf quanto Wells (HENRY, 2012, p. 256) acreditavam que o advento das artes, em suas mais variadas formas, possibilitou a formação das primeiras comunidades pré-históricas, e, conseqüentemente, desempenhou um papel primordial na permanência da espécie humana e no seu subsequente desenvolvimento. Essa noção de comunidade era muito cara a Woolf, seja do ponto de vista estético ou político, — posto que visava, por exemplo, conforme já sublinhamos, a estabelecer diálogos com seus leitores em suas produções ensaísticas, bem como defendia, em *Three Guineas* (1938), a colaboração entre as mulheres como uma forma de prevenir conflitos bélicos —, tanto é que a autora a retoma e a explora com vistas a compor a tessitura de seu último romance (HENRY, 2012, p. 254), intitulado *Between the Acts* e publicado postumamente, em 1941, no qual ilustra, por meio de uma inventiva peça fictícia de

teatro, encenada em 1939 por um pequeno ajuntamento de aldeões (HENRY, 2012, p. 255), como a linguagem e as artes emergiram na era pré-histórica, e como tiveram papel preponderante em todas as esferas da humanidade. Essa conjuntura é deveras significativa, pois não apenas sugere que Woolf possa partilhar alguns pressupostos com Wells, autor do qual parecia divergir expressivamente em todos os aspectos, mas também indica que a londrina era leitora de ficção científica e de textos de outras naturezas, produzidos por autores que se dedicavam a esse gênero literário, ainda que ela própria não tenha escrito uma obra que pertença diretamente à *sci-fi*.

Se, por sua vez, a ficção de Wells não agradou à Virginia, o mesmo não pode ser dito acerca da literatura de Olaf Stapledon (1886-1950), um dos nomes mais proeminentes da ficção científica dos séculos XIX e XX. Em 25 de junho de 1937, Woolf relata, em seu diário (WOOLF, 1984, p. 99), que havia recebido uma cópia de um dos livros de Olaf, e confessa ter ficado lisonjeada pelo fato do escritor elogiar seus escritos em uma carta pregressa. O livro do autor, segundo a inglesa, havia angariado até então pareceres díspares por parte da crítica: três jornais declararam que se tratava uma “obra-prima”, enquanto um quarto veículo afirmara que o texto era de “má qualidade” (WOOLF, 1984, p. 99). A autora, veremos, logo se somaria ao primeiro grupo. Em 8 de julho de 1937, Virginia escreve uma carta a Olaf —, produção que, misteriosamente, não figura na coletânea epistolar da escritora, a qual soma seis volumes bastante extensos, mas que, felizmente, pôde ser recuperada nos compêndios de correspondências de Stapledon —, a qual reproduzimos na íntegra a seguir:

Caro Senhor Stapledon,

Gostaria de ter-lhe agradecido antes por ter me enviado seu livro, mas estive muito ocupada, e somente pude lê-lo agora. Não creio que tenha sido capaz de entender mais do que uma pequena parte — ao mesmo tempo, entendi o suficiente para ficar imensamente interessada, e exultante também, pois às vezes me parece que você

está capturando ideias que tentei expressar no âmbito da ficção, porém de maneira muito mais atabalhoada. Mas você foi muito além nesse propósito, e não consigo deixar de invejá-lo por isso — da mesma forma como se inveja àqueles que conquistam o que almejam. Agradeço muito por ter me dado uma cópia,  
Atenciosamente,  
Virginia Woolf. (WOOLF *apud* ROBINSON, 2009, p. 46, tradução nossa)

Ainda que se trate de uma correspondência breve, seu conteúdo é deveras significativo, pois nos mostra que Virginia Woolf era, de fato, uma leitora muito prolífica, posto que buscava conhecer e versar sobre autores e autoras das mais variadas nacionalidades e épocas, — os quais, por sua vez, produziam textos muito diversos em relação a estilos e gêneros literários, diversidade essa, cabe ressaltar, abarcada pela vasta coletânea de ensaios da autora, haja vista que se propunha a discutir, por exemplo, literatura russa; o gótico e suas derivações; textos jornalísticos; textos biográficos; poesia e teatro e dramaturgia — e, ainda, a mostrar-se entusiasmada com um gênero o qual parecia, à primeira vista, muito distante do que se poderia supor como suas esferas primordiais de interesse e de atuação, qual seja a ficção científica.

Ainda com relação à carta que Woolf endereçara a Stapledon, Kim Stanley Robinson sugere, em um artigo intitulado “Science fiction: the stories of now”, publicado na revista *New Scientist*, em 2009 (ROBINSON, 2009, p. 46), que o livro de Olaf, ao qual Virginia fizera menção, poderia ser *Star Maker*, posto que fora publicado naquele mesmo ano em que a correspondência fora trocada, isto é, em 1937. Outra hipótese suscitada por Robinson (2009) consiste em especular que a leitura dos escritos de ficção científica de Stapledon — o articulista especula, com base na admiração que a londrina nutria por Olaf, que Woolf possivelmente lera outras obras de ficção científica do autor — possa, de alguma forma, ter influenciado ou impactado algumas obras da inglesa. Dentre os títulos os quais menciona no texto “Science fiction: the stories of

now” (2009), figura *Orlando: a biography* (*Orlando: uma biografia*), livro publicado em 1928 e, a nosso ver, um dos escritos mais inventivos da inglesa. Embora tenha feito essa associação, Robinson (2009, p. 46) acaba por não desenvolvê-la ou explorá-la; por esse motivo, parece-nos proveitoso retomar essa questão com vistas a aprofundá-la. No referido romance, Virginia tece uma inusitada biografia de uma personagem multifacetada —, cujo nome dá título à obra —, inspirada em outra figura igualmente fascinante: a aristocrata Vita Sackville-West, com quem Woolf nutriria um breve, porém intenso relacionamento amoroso, o qual impactou profundamente a vida pessoal da autora, e acabou por ecoar em suas páginas, primeiro no terreno epistolar — já que ambas trocaram inúmeras cartas desde os idos de 1922 até a morte de Virginia, em 1941 — e depois no âmbito de sua ficção, conforme observamos em *Orlando: a biography*.

Na supracitada obra, Virginia delineia uma de suas personagens mais singulares: trata-se de uma figura que assume diversas facetas ao longo do texto, posto que, no início do romance, apresenta-se como um rapaz de dezesseis anos, oriundo de uma família nobre no seio do reinado da rainha Elizabeth, na Inglaterra do século XVI. Entretanto, essa configuração logo é alterada, quando o jovem Orlando se torna, de maneira imprevista, protegido da monarca, a qual parece lhe conferir, — ao que o desenrolar e o desfecho da narrativa indicam, — imortalidade. Essa sugestão, suscitada pelo texto woolfiano e reforçada pela adaptação cinematográfica<sup>2</sup> dessa mesma obra pela diretora Sally Potter, em 1992, reporta-nos aos terrenos da fantasia ou dos contos

---

<sup>2</sup> Na adaptação cinematográfica do romance *Orlando: a biography*, dirigida e escrita por Sally Potter, há uma cena que parece reforçar essa sugestão suscitada pelo texto woolfiano, na qual a rainha Elizabeth profere as seguintes palavras à personagem Orlando: “Não desapareça, não feneça, não envelheça”, ou, no original, “*Do not fade, do not wither, do not grow old*”. A partir desse momento, Orlando torna-se, ao que a narrativa indica, imortal. Por esse motivo, a frase enunciada pela monarca assume, a nosso ver, matizes de um encantamento, ao passo que a história ganha, nesse instante, colorações de narrativa fantástica.

de fadas, o que, por si só, já indica que esse romance de Virginia possa, de fato, ser perpassado por alguns gêneros literários não realistas. Após esse inusitado episódio, e conforme a narrativa avança, o romance passa a ganhar colorações e contornos ainda mais diversos. Orlando atinge a maturidade e torna-se embaixador, passando a viajar, agora aos trinta anos, não apenas pelos recônditos mais vastos do mundo, mas também pelos séculos, o que faz com uma naturalidade impressionante, e envelhecendo apenas seis anos ao longo de toda essa jornada (WOOLF, 2016, p. 279). Somado a essas travessias geográficas, testemunhamos, ainda, uma travessia de gênero dessa personagem, posto que, já em um trecho mais avançado da narrativa, Orlando cai em um sono profundo que perdura dias e, quando desperta, logo vemos que não estamos mais diante de um protagonista masculino, mas sim de uma protagonista feminina, a qual guiará e intermediará nossos próximos passos na malha desse engenhoso romance.

Ainda que não disponha de uma máquina do tempo, essa personagem transita, com desenvoltura, e conforme já adiantamos, pelos séculos XVI, XVII, XVIII e XIX, chegando às primeiras décadas do século XX. Em meio a essas travessias pelas mais diversas paisagens do globo, Orlando se depara, em determinados momentos da narrativa, com povos dotados de crenças e culturas tão distintas das que lhe foram transmitidas, que parecem, a seus olhos, quase que provenientes de outros planetas — ou de outras galáxias —, bem como seus modos soam, a esses povos, igualmente estranhos. Essa hipótese se evidencia, por exemplo, em uma passagem do romance na qual essa personagem decide se juntar a uma tribo de ciganos. A princípio, parece haver uma harmonia entre Orlando e esse grupo; no entanto, paulatinamente, as diferenças vão se interpondo, e acabam por minar a convivência benfazeja entre tal comunidade e essa figura estrangeira que a ela se assoma. Sublinhemos as passagens a seguir com vistas a observar como isso se dá:

Começaram a desconfiar que ela tinha crenças diferentes das deles, e os homens e as mulheres mais velhas achavam provável que ela tivesse caído nas garras do mais vil e cruel de todos os deuses, que é a Natureza. Não estavam muito longe da verdade. A doença inglesa, o amor à Natureza, era algo inato nela, e aqui, onde a Natureza era tão mais ampla e tão mais vigorosa do que na Inglaterra, ela caíra em suas mãos como nunca acontecera antes. (WOOLF, 2016, p. 112)

Ela nem precisava olhar para eles para sentirem isso: eis aqui alguém que duvida; (fazemos uma tradução tosca e ligeira do que diziam na língua cigana) eis aqui alguém que não faz a coisa pelo prazer da coisa; nem olha pelo prazer de olhar; eis aqui alguém que não põe fé em peles de ovelha nem em cestos; mas que vê (aqui eles lançavam o olhar, apreensivamente por toda a tenda) alguma outra coisa. (WOOLF, 2016, p. 115)

Aos poucos, ela começou a sentir que havia alguma diferença entre ela e os ciganos, o que a fazia, às vezes, hesitar em casar-se com um deles e ficar vivendo em seu meio para sempre. (WOOLF, 2016, p. 116)

Por fim, após perceber que essas diferenças eram, de fato, irreconciliáveis, Orlando decide abandonar a tribo, com o intento de prosseguir suas andanças por outras paragens. Cabe ressaltar que essa configuração tecida por Woolf nesse romance, — isto é, de um(a) protagonista aparentemente imortal, que pouco envelhece e que transita pelos séculos ora de forma solitária, ora na companhia de outras personagens, convivendo com diferentes povos e culturas, e assumindo, ao longo de suas jornadas, diversas facetas e roupagens, desafiando até mesmo as barreiras entre o tempo, o espaço e os gêneros —, não nos parece muito distante da premissa de uma série de ficção científica que seria lançada pouco mais de três décadas depois, mais especificamente em 1963, sob produção de Verity Lambert, para, subsequentemente, tornar-se uma das criações mais longevas e inventivas nessa seara, qual seja *Doctor Who*, série que segue em curso e em constante renovação desde aquele ano até o presente momento, e que também é de origem britânica.

Outro escritor de ficção científica para o qual Woolf se volta é George Oliver Onions (1872-1961). Em uma resenha intitulada “A Practical Utopia”, e publicada em 1918, no jornal *Times Literary Supplement*, Virginia analisa o livro *The New Moon: a romance of reconstruction*, de autoria de Onions, lançado naquele mesmo ano. Na referida obra, George engendra um novo futuro próximo — cerca de dez anos, posto que há, no romance, apenas algumas sugestões de datas, mas nenhuma demarcação exata — e antibélico para a Inglaterra, no qual a Primeira Guerra terminara, de forma que agora se pudesse restaurar o País. Aos olhos dessa arguta resenhista e ensaísta londrina, essa “realidade” arquitetada pelo autor mostra-se um tanto quanto pálida e artificial em seus propósitos. De acordo com Woolf, Onions peca ao enfatizar em demasia o desenvolvimento da eletricidade e as benesses proporcionadas por essa invenção, em vez de explorar o desenvolvimento do caráter humano (WOOLF, 1987b, p. 285).

Por se tratar de uma utopia, Virginia acredita que talvez fosse mais interessante explorar esse aspecto, posto que uma simples “conversa entre um grupo de pessoas separadas por um mero espaço de dez anos, pode revelar mais sobre a verdadeira condição da Inglaterra do que qualquer lista de avanços mecânicos” (WOOLF, 1987b, p. 285, tradução nossa). Essa observação feita pela resenhista é particularmente reveladora, pois nos mostra que Woolf estava, nesse momento, não somente interessada em refletir acerca dos contornos dessa obra de ficção científica, mas também visava a propor uma forma de melhor explorar suas potencialidades. Em seguida, Virginia conclui seus apontamentos e sublinha, novamente, que a tessitura dessa utopia, perpetrada por George Oliver Onions, não se sustenta aos olhos do leitor, justamente pelo fato do escritor optar por explorar, em demasia, os aspectos tecnológicos que propiciariam essa nova versão da “realidade”, aprofundando-se pouco no desenvolvimento das personagens que habitam a malha dessa estrutura e nas pungentes questões da natureza humana (WOOLF, 1987b, p. 285), tópicos esses, cabe destacar, deveras caros às narrativas de ficção científica

de vertente utópica. Diante disso, é surpreendente que, apesar de não ter uma produção especificamente voltada à ficção científica, Virginia possa, mesmo assim, ter sensibilidade suficiente para perceber essa problemática e para apontá-la na presente resenha. Por acreditar que Onions não explora essa questão de maneira satisfatória, a inglesa classifica como deveras simplista a utopia engendrada pelo autor em *The New Moon: a romance of reconstruction*.

Toda essa conjuntura parece indicar que Virginia possa, de fato, ter tido contato com outras obras de ficção científica de Olaf Stapledon, afora a previamente mencionada *Star Maker*, — conforme sugere Kim Stanley Robinson (2009, p. 46), no já referendado artigo “Science fiction: the stories of now” —, além de, possivelmente, ter lido pelo menos uma das produções de H. G. Wells dessa seara, posto que critica o todo de sua ficção no ensaio “Modern Fiction”, conforme procuramos ilustrar anteriormente. Parece-nos, também, de certa forma, e ainda que se trate de pequenas ressonâncias, que essas leituras possam ter impactado suas produções literárias de alguma maneira, tal como indica Robinson (2009), sugestão a qual retomamos e exploramos de forma mais detalhada por meio de algumas observações acerca do romance *Orlando: uma biografia*. A nosso ver, essa obra parece possuir alguns possíveis ecos de gêneros literários não realistas, quais sejam a fantasia e a ficção científica, conforme procuramos evidenciar. Além de leitora de ficção científica, veremos que a londrina se interessou, de forma mais pronunciada, por outro gênero de vertente não realista — chegando, inclusive, a produzir uma pequena, porém significativa, seleta de ensaios sobre essa temática em períodos distintos de sua produção jornalística, —, qual seja o gótico. Vejamos, portanto, como esse processo ocorre e quais são algumas de suas possíveis implicações.



## Nos porões da literatura: Woolf visita o gótico

Além de ser uma leitora de ficção científica, Virginia Woolf nutriu apreço, de forma ainda mais proeminente, por outro gênero literário de vertente não realista, ao qual dedicou alguns ensaios: o gótico. Primeiramente, cabe ressaltar que essa temática era cara à autora, posto que chegou a abordá-la não apenas em seus escritos jornalísticos, mas também em sua seara contística (OLIVEIRA, 2018, p. 31), por meio de produções nas quais explora aspectos sobrenaturais, tais como “The widow and the parrot”; “Kew Gardens”; “The mysterious case of Miss V.”; “A haunted house” e “The lady in the looking-glass: A reflection” (OLIVEIRA, 2018, p. 31). Sabemos, ainda, que a autora tivera contato com pelo menos uma obra de matizes góticas na esfera do audiovisual, conforme relata no ensaio “O cinema”. No referido texto, no qual se propõe a examinar potenciais, limitações e particularidades do cinema, — nova forma de arte que recém despontara no horizonte —, Virginia menciona uma película a qual se tornaria renomada na época, qual seja *The Cabinet of Dr. Caligari* — ou *O Gabinete do Dr. Caligari*, na tradução —, lançada em 1920. Em um determinado trecho do ensaio, Woolf ressalta as múltiplas potencialidades do imagético no âmbito da sétima arte, e afirma que uma simples imagem muito pode oferecer aos cinegrafistas que almejam trabalhar com aspectos do gótico, ilustrando, por meio de um exemplo envolvendo o filme previamente mencionado, como esse processo poderia ocorrer

numa exibição de *Dr. Caligari* noutro dia, uma sombra com a forma de um girino apareceu de repente num canto da tela. Ela dilatou-se até chegar a um tamanho imenso, tremeu, inchou um pouco mais e voltou à sua insignificância. Por um momento, foi como se ela corporificasse alguma imaginação monstruosa e doentia do cérebro do lunático. Por um momento, foi como se o pensamento pudesse ser transmitido com mais eficácia por uma forma do que por palavras. O medo do girino parecia expressar-se por sua monstruosidade e tremulação, e não pela frase “Estou com medo”.

Na verdade, a sombra era acidental, e o efeito não era intencional. Mas se uma sombra, num certo momento, pode sugerir muito mais que os gestos e as palavras reais de homens e mulheres num estado de medo, parece evidente, que o cinema tem ao seu alcance inumeráveis símbolos para emoções que não conseguiram até agora encontrar expressão. O terror tem, além das suas modalidades comuns, a forma de um girino; ele se expande, incha, tremula, desaparece. (WOOLF, 2015, p. 72-73)

Por meio dessa observação, a inglesa parece estar ciente do fato de que o cinema, ainda em estágio inicial nesse momento, poderá ser capaz de influenciar, conforme for evoluindo ao longo das décadas, as ficções góticas, conferindo-lhes novos matizes, contornos e roupagens. Essa percepção de Virginia de que o gótico estaria sofrendo transformações no decurso dos séculos (OLIVEIRA, 2018, p. 30), seria retomada e explorada pela autora novamente, em maiores detalhes, no ensaio “Gothic Romance” (OLIVEIRA, 2018, p. 29), publicado em 1921, no qual a londrina afirma que a ciência será responsável por “modificar o romance gótico do futuro, por meio do aeroplano e do telefone” (WOOLF, 1988a, p. 307, tradução nossa). Essa observação de Woolf é deveras interessante e relevante, posto que, ao afirmar que o gótico seria perpassado e influenciado por novas tecnologias no decurso do século XX, a ensaísta assume, nesse momento, uma postura bastante visionária, pois de fato constatamos, em especial no século XXI, que esse gênero ganhou amplo terreno em novas mídias e esferas tecnológicas, tais como, por exemplo, o cinema e seus derivados, — no qual já tivera uma presença significativa ainda no século XX, com obras como *Nosferatu* e *Dracula*, apenas para citar dois dos títulos mais conhecidos —, o videogame e o RPG.

Juntamente a esse aspecto, essa arguta ensaísta nota que o leitor possui um papel relevante nesses processos de mudança sofridos pelo referido gênero (WOOLF, 1988a, p. 307), pois, ao refutar determinada narrativa de terror, sob a justificativa de que se trata de um texto insípido, por ser incapaz de lhe despertar medo

e/ou consternação, o leitor acaba, desse modo, por assumir uma postura proativa, não mais sendo visto apenas como um mero “consumidor” desse gênero literário, mas sim como uma figura que também pode influenciá-lo ao requerer, por exemplo, outras configurações temáticas ou estilísticas do gótico que sejam capazes de espelhar os novos tempos que se anunciam.

Esses excertos previamente mencionados por si só já seriam indícios de que Woolf se interessava pelo gótico, tanto é que dedicara ensaios a essa temática, voltando-se a ela repetidas vezes ao longo de sua produção jornalística, ora para discutir algumas de suas características, ora para dissertar acerca de autores e autoras relevantes nessa seara, promovendo, por meio do reconhecimento dessas figuras, um panorama — ou um mosaico — de diversas vozes, faces e obras que compõem a vasta e diversificada tessitura desse gênero literário. Dentre as figuras às quais Woolf visita em meio a seu translado pelas sendas do gótico, há que se destacar um dos nomes mais proeminentes dessa esfera, por se tratar do autor que primeiro lhe atribuiu forma, qual seja Horace Walpole (1717-1797).

No ensaio homônimo, intitulado “Horace Walpole”, publicado em 1919 no periódico *Times Literary Supplement*, a escritora se volta, inicialmente, a aspectos biográficos do escritor, com vistas a ilustrar sua inclinação precoce às letras e, em seguida, detém-se aos recém-publicados volumes de correspondências de Horace, os quais descreve como “fascinantes” (WOOLF, 1988b, p. 67). Embora a proposta do referido texto consista em dissertar acerca da produção epistolar de Walpole, fundador do gótico por meio da obra *The Castle of Otranto*, Virginia não se priva de elogiá-lo também no âmbito da ficção, descrevendo-o como um dos autores de maior relevo em todo o cenário da prosa em língua inglesa (WOOLF, 1988b, p. 71).

Além de reconhecer a proeminência de Walpole no panorama do gótico nas literaturas de expressão inglesa, Woolf se volta, em um ensaio intitulado “Jane Eyre and Wuthering Heights”, incluído na coletânea *The Common Reader*, de 1925 —, texto derivado de uma

publicação pregressa, de 1916, no jornal *Times Literary Supplement*, no qual a londrina examina alguns escritos de Charlotte Brontë, em celebração ao centenário da autora —, à seara do gótico de autoria feminina do século XIX, mais precisamente a algumas obras de duas irmãs escritoras pertencentes à família Brontë, quais sejam Charlotte e Emily. Para fazer essa incursão pelas narrativas góticas das referidas autoras, Virginia opta, tanto nesse ensaio em particular quanto nas demais produções desse gênero textual previamente mencionadas, pelo emprego da primeira pessoa do plural em detrimento da primeira pessoa do singular, escolha estilística a qual, a nosso ver, favorece e/ou propicia uma aproximação entre a ensaísta e seus leitores.

Nessa “conversa” tecida em forma de ensaio, Virginia nos convida a refletir, em sua companhia, acerca de três obras góticas das Brontë, a saber: *Jane Eyre*; *Villette* e *Wuthering Heights*. Segundo Woolf, (2014b, p. 159-161), tanto Charlotte quanto Emily produziram livros notáveis, ainda que possuíssem divergências estilísticas significativas. Cada uma cunhou, a seu modo, o nome nas paisagens das literaturas de língua inglesa, a despeito de terem tido condições de vida hostis (WOOLF, 2014b, p. 155). Em comum, ambas partilham de grande habilidade no que diz respeito à construção espacial nas narrativas previamente mencionadas. A fim de fazê-lo, observa Virginia, Emily e Charlotte recorrem à Natureza, pois, como postula,

Ambas sentem a necessidade de algum símbolo mais convincente das grandes e adormecidas paixões da natureza humana do que palavras ou ações podem transmitir. É com a descrição de uma tempestade, que Charlotte termina seu melhor romance, *Villette* [...] Assim, ela pede à Natureza para descrever um estado de espírito que de outro modo não teria como expressar-se. [...] Ativeram-se ambas aos aspectos da terra mais afins ao que elas mesmas sentiam ou atribuíam aos seus respectivos personagens, e assim, suas tempestades, seus charcos, seus adoráveis espaços no clima do verão não são ornatos aplicados para decorar uma página insípida ou exibir os poderes de observação do

escritor – são meios de levar a emoção adiante e aclarar o sentido do livro. (WOOLF, 2014b, p. 159-160)

Essa preocupação de Charlotte e de Emily com a construção da ambientação (ou de *setting*, em inglês) das referidas narrativas, argutamente enfatizada por Woolf, é deveras recorrente e preponderante em obras literárias veiculadas ao gótico (HURLEY, 2002, p. 191). Desse modo, é significativo que Virginia sublinhe justamente esse aspecto nas referidas produções góticas das irmãs Brontë. Outro texto no qual Virginia se propõe a discutir narrativas aparentadas a esse gênero literário é a produção “Across the Border”, ensaio inicialmente publicado em 1918 no periódico *Times Literary Supplement*, e posteriormente reimpresso com o título “The Supernatural in Fiction”. Já nas linhas iniciais do referido texto, a ensaísta enfatiza que obras literárias voltadas ao sobrenatural despertam a atenção de grande parte dos leitores de maneira quase instintiva (WOOLF, 1987a, p. 217). Essa demanda por obras voltadas ao sobrenatural no âmbito literário coincidiu, no século XVIII, de acordo com Virginia, com “um período de racionalismo no pensamento, como se o efeito de condenar os instintos humanos em certo ponto, fizesse com que transbordassem em outras esferas” (WOOLF, 1987a, p. 218, tradução nossa). A ficção de Ann Radcliffe (1764-1823) —, prossegue Woolf em sua perspicaz análise —, desponta justamente nesse momento em que havia um maior apelo por narrativas voltadas ao sobrenatural. Ainda que os escritos dessa autora acabem por serem apagados das páginas das literaturas em língua inglesa, nosso anseio por obras de vertente sobrenatural persistirá, assegura-nos a ensaísta (WOOLF, 1987a, p. 218).

Dando sequência à tessitura de suas reflexões, por meio de mais um texto no qual procura promover um diálogo com o leitor, a ensaísta argumenta que há uma presença deveras significativa e peremptória do sobrenatural na poesia, de forma que “deva ser considerado parte inerente da própria fibra dessa forma de arte” (WOOLF, 1987a, p. 218, tradução nossa); no entanto, por se tratar de uma presença “etérea”, “raramente provoca emoções mais

radicais como medo” (WOOLF, 1987a, p. 218, tradução nossa), posto que, prossegue, “é necessário que haja algum grau de realismo a fim de que se produza medo; e o realismo é melhor retratado no âmbito da prosa” (WOOLF, 1987a, p. 218, tradução nossa). A fim de exemplificar essa afirmação, Woolf menciona a narrativa *Redgauntlet* (1824), de autoria de Walter Scott (1771-1832), a qual, segundo a ensaísta, muito se beneficia da atmosfera familiar de seu cenário (WOOLF, 1987a, p. 218) — nesse momento, novamente Virginia se mostra atenta à relevância desse aspecto no âmbito das narrativas góticas e sobrenaturais, como fizera no ensaio “Jane Eyre and Wuthering Heights”, conforme ilustramos anteriormente —, e de seu protagonista, Steenie Steenson, cuja construção é tão bem elaborada pelo romancista que nós, leitores, passamos a experienciar o mundo por meio de seus olhos e, por conseguinte, a acreditar nos mesmos fantasmas vistos por essa personagem (WOOLF, 1987a, p. 218).

Graças a esse trabalho majestoso de criação de personagem e de cenário, a ensaísta acredita que esse romance de Scott possa ser considerado atemporal, mesmo que as representações do sobrenatural assumam novos contornos e roupagens no futuro (WOOLF, 1987a, p. 218). Entretanto, a despeito disso, segundo Woolf (1987a, p. 218), não podemos dizer que essa história nos cause temor, posto que, para fazê-lo, nessa nova era, “o autor deve alterar sua rota; [...] deve buscar nos assustar não por meio dos fantasmas dos mortos, mas sim por meio dos fantasmas que habitam nosso íntimo” (WOOLF, 1987a, p. 219, tradução nossa).

Ainda sobre essa mudança na tessitura das narrativas góticas ou sobrenaturais, propiciada pelos adventos e particularidades desse período do século XX, Woolf afirma que “o significativo aumento da narrativa psíquica de fantasmas, nos últimos anos, [...] atesta o fato de que o senso de nossa própria essência fantasmagórica se tornou bem mais proeminente” (WOOLF, 1987a, p. 219, tradução nossa). Dentre os autores que exploraram essa nova faceta das ficções de terror ou suspense de maneira bem-sucedida, Virginia destaca o nome de Henry James. Ao dissertar

acerca da obra *The Turn of the Screw*, ainda no ensaio “Across the Border”, Woolf convida seus leitores a refletir, por meio de uma pergunta habilmente entretecida na malha do referido texto, acerca de alguns aspectos dessa narrativa de James, os quais seriam responsáveis por nos causar temor, já que seus fantasmas, conforme acredita, “têm pouca semelhança com aqueles violentos e sangrentos do passado” (OLIVEIRA, 2018, p. 29). Eis a pergunta que ela nos faz: “Mas, afinal, do é que temos medo?” (WOOLF, 1987a, p. 219, tradução nossa). Por meio dessa estratégia, a autora estabelece um diálogo com o leitor, para que possam pensar, juntos, — conforme a própria configuração estilística do ensaio propicia, por meio do uso do da primeira pessoa do plural, conforme já enfatizamos — essa questão.

Ao adotar essa postura, Virginia, supõe que o leitor conheça o referido romance, posto que menciona apenas algumas cenas do enredo dessa obra, e o faz de forma bastante elíptica e fragmentária, escolha essa, a nosso ver, bastante peculiar e inventiva, pois transfere a ênfase ao leitor mais uma vez, ao contar que tem conhecimentos prévios acerca da narrativa por ela analisada, qual seja *The Turn of the Screw*, de Henry James, e que, portanto, esteja apto a traçar um diálogo com a ensaísta. Esse arranjo confere matizes próprias ao ensaio woolfiano e o afasta, a nosso ver, de produções mais “tradicionais” nessa esfera. Por fim, Woolf conclui seus apontamentos acerca de algumas das possíveis configurações do sobrenatural no âmbito literário, tecidos no ensaio “Across the Border”, por meio de uma surpreendente declaração, na qual a escritora britânica defende que “seria um erro supor que a ficção sobrenatural sempre visa a amedrontar, bem como dizer que as melhores histórias de fantasmas são as que capturam e descrevem, com maior precisão, os estados anormais da mente” (WOOLF, 1987a, p. 220, tradução nossa). Com essa afirmação, Virginia nos mostra que concebe a ficção de viés sobrenatural como multifacetada, podendo ser capaz de assumir colorações e contornos diversos, a depender da época em que é elaborada, do público leitor que a consome e do autor ou autora que a compõe. O

mesmo pode ser dito acerca de suas concepções do gótico, conforme procuramos ilustrar.

Podemos constatar que, ao traçar essas reflexões nos ensaios “Gothic Romance”; “Horace Walpole”; “Jane Eyre and Wuthering Heights” e “Across the Border”; —, nas quais sublinha determinados autores que produziram narrativas góticas, ou com matizes góticos ou sobrenaturais, bem como formula hipóteses a fim de discorrer acerca de possíveis manifestações, abordagens e facetas do gótico e do sobrenatural no âmbito da ficção, tanto nas esferas da prosa, quanto nas da poesia —, Virginia estava, de fato, interessada em refletir sobre essa temática. Por esse motivo, guia seu leitor, nos ensaios abordados, por um frutífero passeio pelas sendas do gótico (e do sobrenatural), partindo, assim o podemos dizer, das masmorras e porões da literatura do referido gênero, por meio de uma ênfase em seu gestor, qual seja Horace Walpole, para, por fim, levá-lo até a extremidade oposta, isto é, o gótico (e o sobrenatural) do século XX, e convidá-lo a refletir e a tecer, em sua companhia, conjecturas acerca de suas futuras manifestações, traçando, em meio a todo esse traslado, profícuos diálogos com esse leitor.

### Considerações finais

Nesse capítulo, analisamos parte da coletânea de textos jornalísticos de Virginia Woolf, com vistas a ilustrar como a escritora aborda duas temáticas a princípio distintas do que poderíamos supor como suas esferas primordiais de atuação e de interesse, quais sejam a ficção científica e a literatura gótica. Para tanto, procuramos demonstrar, primeiramente, que, a despeito de não nutrir apreço pelas obras literárias do escritor H. G. Wells, — inclusive por suas narrativas de ficção científica, com as quais a autora provavelmente tivera contato, posto que condena o todo de sua ficção no ensaio “Modern fiction” —, Virginia partilhava alguns pressupostos com esse autor no que concerne ao papel das artes na evolução da espécie humana e no seu subsequente desenvolvimento. Em seguida, procuramos sublinhar o interesse



de Woolf pelo escritor Olaf Stapledon, com o intuito de demonstrar não somente que a inglesa era leitora de ficção científica, mas também que essas leituras possam ter ecoado, de certa maneira, no romance *Orlando: uma biografia*, publicado em 1928. Ainda nesse âmbito da ficção científica, abordamos a resenha “A Practical Utopia”, na qual a londrina analisa o livro *The New Moon: a romance of reconstruction*, de autoria de George Oliver Onions, com o intuito de investigar o tratamento que concede a uma obra desse gênero e analisar quais são suas observações e apontamentos sobre essa narrativa.

Em sequência, abordamos alguns aspectos dos ensaios “Gothic Romance”; “Horace Walpole”; “Jane Eyre and Wuthering Heights” e “Across the Border”, nos quais a autora disserta sobre literatura gótica e narrativas voltadas ao sobrenatural. Procuramos demonstrar, por meio da discussão de alguns aspectos desses textos, que essa temática também era cara à inglesa, posto que tece apontamentos e reflexões e formula hipóteses a fim de discorrer acerca de possíveis manifestações, abordagens e facetas do gótico e do sobrenatural no âmbito da ficção, fazendo-o, sobretudo, por meio de recursos estilísticos que lhe permitam traçar um interessante diálogo com o leitor. Tal conjuntura parece sugerir que o gótico e a ficção científica, ao contrário do que se poderia supor, fazem, sim, parte do rol de interesses e de atuação (no caso do gótico e do sobrenatural) dessa escritora e ensaísta, posto que ela transita, de forma bastante desenvolta, entre as paragens da *sci-fi* e da ficção de terror, ou, melhor dizendo, entre suas máquinas (engrenagens ou máquinas do tempo), monstros e fantasmas.

## Referências

BORG, Laurie; KELLY, Martine; SHEPPARD, Christopher; POTTER, Sally. *Orlando: a mulher imortal*. [Filme-vídeo]. Produção de Laurie Borg, Martine Kelly e Christopher Sheppard, direção de Sally Potter. Reino Unido; Rússia, 1992. 1 DVD, 93 min. color. son.

HENRY, Holly. Science and Technology. In: RANDALL, Bryony; GOLDMAN, Jane. (ed.) *Virginia Woolf in Context*. Cambridge: Cambridge University Press, 2012, p. 254-266. Edição Kindle.

HURLEY, Kelly. British Gothic Fiction, 1885 – 1930. In: HOGLE, Jerrold (ed.). *The Cambridge Companion to Gothic Fiction*. Cambridge: Cambridge University Press, 2002, p. 189-208. Edição Kindle.

LAMBERT, Verity; WILES, John; LLOYD, Innes; BRYANT, Peter; SHERWIN, Derrick; LETTS, Barry; HINCHCLIFFE, Phillip; WILLIAMS, Graham; TURNER, John; COLLINSON, Phil; LIGGAT, Susie; SIMPSON, Tracie; WILSON, Nikki; BENNETT, Peter; SCHWEITZER, Patrick; WOHLBERG, Sanne; WILSON, Marcus; PAUL, Denise; FRIFT, Paul; RITCHIE, Derek; MERCER, Alex; LEVY, Pete; BUCKTOWONSING, Sheena. *Doctor Who*. [Série de TV]. Produção de Verity Lambert; John Wiles; Innes Lloyd; Peter Bryant; Derrick Sherwin; Barry Letts; Phillip Hinchcliffe; Graham Williams; John Turner; Phil Collinson; Susie Liggat; Tracie Simpson; Nikki Wilson; Peter Bennett; Patrick Schweitzer; Sanne Wohlenberg; Marcus Wilson; Denise Paul; Paul Frift; Derek Richie; Alex Mercer; Pete Levy e Sheena Bucktowonsing. Londres, BBC, 1963 - 2023. 39 temporadas. 870 episódios. *streaming* (BBC). color. son.

LEE, Hermione. Virginia Woolf's essays. In: SELLERS, Susan (ed.). *The Cambridge Companion to Virginia Woolf*. 2. ed. Cambridge: Cambridge University Press, 2010, p. 89-106. Edição Kindle.

McNEILLIE, Andrew. Introduction. In: McNEILLIE, Andrew (ed.). *The Essays of Virginia Woolf*. 1904-1912. Vol. 1. New York: Harcourt Brace Jovanovich, 1986, p. ix-xviii.

OLIVEIRA, Maria Aparecida de. Virginia Woolf e o Gótico. *Itinerários*, Araraquara, n. 47, p. 25-38, 2018. Disponível em: <<https://periodicos.fclar.unesp.br/itinerarios/article/view/10723/8100>>. Acesso em: 20 fev. 2022.

PUTZEL, Steven. *Virginia Woolf and the Theater*. Maryland: Fairleigh Dickinson University Press, 2012.

ROBINSON, Kim Stanley. Science Fiction: The Stories of Now. *New Scientist*. Sci-fi Special. n. 2776, p. 46-49, 2009. Disponível em: <<https://www.newscientist.com/article/mg20327263-200-science-fiction-the-stories-of-now/?ignored=irrelevant>>. Acesso em: 20 fev. 2022.

WOOLF, Virginia. *Orlando: uma biografia*. Trad. Tomaz Tadeu. Belo Horizonte: Autêntica, 2016. Edição Kindle.

\_\_\_\_\_. O cinema. In: \_\_\_\_\_. *O sol e o peixe: prosas poéticas*. Trad. Tomaz Tadeu. Belo Horizonte: Autêntica, 2015, p. 70-76. Edição Kindle.

\_\_\_\_\_. Ficção moderna. In: \_\_\_\_\_. *O valor do riso e outros ensaios: Virginia Woolf*. Trad. Leonardo Froés. São Paulo: Cosac Naify, 2014a, p. 103-116.

\_\_\_\_\_. Jane Eyre e O Morro dos Ventos Uivantes. In: \_\_\_\_\_. *O valor do riso e outros ensaios: Virginia Woolf*. Trad. Leonardo Froés. São Paulo: Cosac Naify, 2014b, p. 154-163.

\_\_\_\_\_. The Modern Essay. In: McNEILLIE, Andrew (ed.). *The Essays of Virginia Woolf*. 1925-1928. Vol. 4. New York: Harcourt Brace Jovanovich, 1994, p. 216-227.

\_\_\_\_\_. Gothic Romance. In: McNEILLIE, Andrew (ed.). *The Essays of Virginia Woolf*. 1919-1924. Vol. 3. New York: Harcourt Brace Jovanovich, 1988a, p. 304-307.

\_\_\_\_\_. Horace Walpole. In: McNEILLIE, Andrew (ed.). *The Essays of Virginia Woolf*. 1919-1924. Vol. 3. New York: Harcourt Brace Jovanovich, 1988b, p. 67-73.

\_\_\_\_\_. Across the Border. In: McNEILLIE, Andrew (ed.). *The Essays of Virginia Woolf*. 1912-1918. Vol. 2. New York: Harcourt Brace Jovanovich, 1987a, p. 217-220.

\_\_\_\_\_. A Practical Utopia. In: McNEILLIE, Andrew (ed.). *The Essays of Virginia Woolf*. 1912-1918. Vol. 2. New York: Harcourt Brace Jovanovich, 1987b, p. 284-286.

\_\_\_\_\_. *The Diary of Virginia Woolf*. 1936-1941. Vol. 5. Ed. Anne Olivier Bell e Andrew McNeillie. New York: Harcourt Brace Jovanovich, 1984.

\_\_\_\_\_. *The Diary of Virginia Woolf*. 1925-1930. Vol. 3. Ed. Anne Olivier Bell e Andrew McNeillie. New York: Harcourt Brace Jovanovich, 1980.

\_\_\_\_\_. [Carta 1230] Para Clive Bell. In: NICOLSON, Nigel; TRAUTMANN, Joanne. (ed.). *The Letters of Virginia Woolf*. 1912-1922. Vol 2. New York: Harcourt Brace Jovanovich, 1976, p. 516.

\_\_\_\_\_. The Supernatural in Fiction. In: \_\_\_\_\_. *Granite and Rainbow: Essays*. New York: Harcourt Brace Jovanovich, 1958, p. 61-64.



## ENTROPIA E AS ORIGENS GÓTICAS DA FICÇÃO CIENTÍFICA EM *NEON-GENESIS EVANGELION*

Frederico Negrini Silva

*Neon-Genesis Evangelion* é uma animação japonesa, da década de 1990, que ilustra um mundo pós-apocalíptico, no qual a humanidade, em um primeiro olhar, sobrevive devido ao poderio e à tecnologia desenvolvidos por meio do conhecimento científico. A série original foi remasterizada e pode ser encontrada no catálogo da *Netflix* na data corrente da escrita desse artigo, e também recebeu filmes extras que complementam e/ou alteram seu final polêmico e surreal.

O desenho se passa quinze anos após o catastrófico *Segundo Impacto*, evento responsável pela destruição de boa parte do mundo humano, que também contribui narrativamente para traçar e edificar, em um paralelo simbólico aos ataques atômicos sofridos pelo Japão no final da Segunda Guerra Mundial, o clima de desesperança e terror instaurado pelos eventos apocalípticos. A humanidade vigente é constantemente atacada por criaturas de origem aparentemente extraterrestre conhecidas como *Anjos*, em uma alusão à mitologia judaico-cristã, que fundamenta diversos temas narrativos presentes no anime — e cabe à *NERV*, instituição responsável pelo desenvolvimento dos robôs gigantes<sup>1</sup>, apelidados de *Eva*, proteger e zelar pelo restante da civilização humana, além de encabeçar a vanguarda da produção tecnológica capaz de trazer

---

<sup>1</sup> Eventualmente, no anime, somos levados a descobrir que os *Evas* são fruto de uma tecnologia biogenética e não são mecânicos, mas um híbrido de humanos e *anjos*.

a vitória à humanidade nessa interminável batalha contra as misteriosas criaturas galácticas.

Os primeiros episódios, que servem de introdução a este universo da ficção científica japonesa, podem conjecturar uma falsa impressão de se tratar apenas de mais um anime *shonen*<sup>2</sup>, de uma luta vã entre a humanidade e as monstruosas criaturas *angelicais*, mas, com a devida investigação aprofundada e minuciosa da obra, percebemos que o medo, o terror e todos os elementos que são comumente atribuídos às origens góticas da ficção científica, já aparecem de forma sutil desde o princípio da narrativa. *Neon-Genesis Evangelion* desenha particularmente bem os traumas inerentes a um sentimento de separação, que, em termos simbólicos, é parelho à formação do ego e à consumação da maçã proibida do conhecimento — a expulsão do paraíso uterino é um evento sublime, transcendental e horroroso, que, de maneira tautócrona, engendra-nos a capacidade de distinção dos fenômenos instanciados na realidade e fortalece a ideia de separação da totalidade divina em favor do autocentramento. Vemos já, nessas percepções breves, ainda que extremamente relevantes para nossa análise, que a animação traz reflexões acerca do fazer científico, de suas consequências e vicissitudes, e assim o faz enquanto imersa na simbologia judaico-cristã, e por meio de reflexões embasadas em distintas teorias da psicologia.

Não coincidentemente, em *Evangelion*, apenas crianças são capazes de pilotar *Evas* — o desenvolvimento psicológico dos infantes ainda não atingiu por completo o processo de enrijecimento do substrato consciente da psique, pois ainda não digeriram por completo o fruto proibido, e é precisamente por conservarem frescas as memórias inconscientes de sua conexão

---

<sup>2</sup> Tipo de animes ou mangás voltados ao público jovem masculino; por muitas vezes, seus enredos não são muito bem desenvolvidos, sendo o foco desse tipo de produção a superação e a aquisição de poder cada vez maior pelos personagens numa luta maniqueísta entre o bem e o mal. Podemos traçar um paralelo com o começo do século XX, no que tange à ficção científica e sua produção majoritariamente dada por meio de revistas.

com o paraíso uterino que são capazes de se conectar às *Evas* (no desenrolar da série, ficamos cientes de que existe de fato uma conexão também genética entre cada um dos pilotos e sua *Eva* correspondente). A figura e o arquétipo materno são importantes para o desenho, conforme já muito bem analisado por Kraemer, em seu texto “Self and (M)other: Apocalypse as Return to the Womb in Neon Genesis Evangelion” (2004); a narrativa da obra perpassa a personagem *Ikari Shinji* — protagonista e piloto da *Eva01*, filho de *Ikari Gendo*, (diretor da *NERV*), um adolescente que perdeu sua mãe com apenas três anos de idade. A ausência da figura materna na formação de Shinji se manifesta pelos seus constantes desejos e impulsos destrutivos e suicidas, um pulsar que anseia por retornar ao ventre de sua mãe, *Ikari Yui*, a representação do paraíso uterino. Pilotar a *Eva*, na perspectiva de Shinji, portanto, é algo constantemente desejado, uma vez que, assim, ele pode novamente se conectar à figura materna que lhe foi ausente, mas, ao mesmo tempo, representa um perigo para seu ego em formação, que procura determinada autonomia e relativa liberdade dos tentáculos maternos e tanatóticos:

Nós temos repetidamente nos referido ao aspecto espiritual do caráter transformativo feminino, que leva, por meio do sofrimento e da morte, do sacrifício e da aniquilação, à renovação, ao renascimento e à imortalidade. Mas tal transformação só é possível quando aquilo a ser transformado entra completamente no princípio Feminino, ou seja, morre ao retornar para o Receptáculo Materno [...], ao ventre da noite ou do inconsciente. (NEUMANN, 1974, p. 291-292, tradução nossa)

O terror máximo de *Evangelion* reside, precisamente, na incapacidade de lidarmos com traumas profundamente enraizados, na luta incessante às quais nossos egos foram submetidos quando separados do útero e no anseio entrópico por uma paz idílica projetada no símbolo do paraíso que só poderia ser concretizado com a morte e a dissolução de nosso substrato



consciente no líquido amniótico uterino. Um fazer científico, ideológico e paradigmático de concepções iluministas<sup>3</sup> leva ao enrijecimento do ego, que procura tomar para si o controle, as rédeas da natureza, elevando-se, hierarquicamente, aos outros processos e seres que inundam o tecido do cosmos — essa desmedida de si, de maneira paradoxal, busca inconscientemente por um estado de reequilíbrio e de reconexão ao paraíso entrópico da indissociabilidade entre si e a natureza, entre si e a mãe. Nesse meio-termo entre ser e não-ser, na tentativa autocentrada dotada de húbri de controlar a realidade, somos levados inexoravelmente a níveis alarmantes de destruição, ao fruto proibido colhido a partir de nossos descabimentos. O *Segundo Impacto*, no anime, representa precisamente esse movimento horrendo e monstruoso provindo de uma epistemologia científica arrogante — a explosão metafórica provocada por bombas atômicas é resultado de uma ciência humana imprudente e seus experimentos inconsequentes:

Vale aqui ressaltar, em termos arquetípicos, que a arte pertencente ao campo do que se constantemente denomina como Fantástica, de cunho não-realista, em todas as suas possíveis concretizações, luta contra o império da racionalidade imposto pelas ideias progressistas e iluministas. Portanto, é uma luta no campo das ideias, que prevê que a presunção inerente a uma sobrevalorização das faculdades racionais e egóicas é responsável pela repressão do mistério, do inexplicável. Falamos aqui, em termos arquetípicos, pois é precisamente o arquétipo que representa o feminino, da Deusa ou da Grande Mãe, que usualmente representa o mistério dos ciclos da vida e da morte: ao mesmo tempo em que permite a existência, que dá vida e forma aos seres, também os devora quando suas existências findam. A tomada da natureza e do feminino como posses pelas

---

<sup>3</sup> Não seria audacioso afirmarmos que esse fenômeno de sobre-hierarquização do ego esteja, por meio de projeções simbólicas e *participation mystique*, conectado a civilizações patriarcais que tomam posse e exercem controle da hereditariedade, e que representem, portanto, um favorecimento do *eu* em relação ao *coletivo*.

sociedades patriarcais é a base que fundamenta a “tirania da razão”<sup>4</sup> que desconsidera o mistério intrínseco da existência, além de ser a concretização de um desejo fugaz de eternidade autocentrada, desejo este representado pelo medo da morte e, portanto, medo da dissolução da individualidade. (NEGRINI SILVA, 2021, f. 17)

Diversos teóricos da *ficção científica* (FC) apontam para a sua conexão com a estética do gótico, principalmente ao entendermos que a ciência aumenta a capacidade de resignificação e o poder sobre o fenômeno da realidade — a mesma tecnologia capaz de produzir fontes incomensuráveis de energia é também responsável pela produção de bombas atômicas, tais quais as que atingiram *Hiroshima* e *Nagasaki*. Conforme o desejo de poder luciferino sobre o real se alinha ao processo de cristalização do ego, enaltecendo o sentimento de separação supracitado, a húbri humana é testada enquanto seu conhecimento acerca da natureza lhe permite manipular de maneira complexa e distinta o próprio tecido da realidade. No que concerne ao gótico e à ficção científica:

Mas mesmo a ficção científica mais otimista ainda trata do monstruoso ou do demoníaco e, pelo menos, da ameaça de um desastre social ou cósmico. Ademais, em boa parte dos exemplos existe uma ruptura da realidade presente, uma disjunção radical do mundo como o conhecemos, um deslocamento em tempo ou espaço (ou ambos) que implica catástrofe, fato esse que já representa em si mesmo um tipo de catástrofe estrutural, uma violação abrupta do realismo, mesmo que o conteúdo da história retrate um estado futuro de êxtase. É precisamente isso a que Darko Suvin se refere

---

<sup>4</sup> “Foi precisamente contra os excessos dessa tirania da razão — responsável, no campo das artes, por uma fria elegância formal onde não havia espaço para a expressão da alma humana — que se voltou à literatura fantástica. A empresa a que se propunha era contestar a hegemonia do racional fazendo surgir, no seio do próprio cotidiano por ele vigiado e codificado, o inexplicável, o sobrenatural — o irracional, em suma. Frequentes vezes, a racionalidade é posta a serviço da ordem social vigente, à qual ela cuida de justificar e legitimar, ao mesmo tempo em que estabelece um silêncio punitivo sobre o que considera irracional”. (PAES, 1985, p. 190)

como “estranhamento”. Nesse padrão de disjunção radical em relação à atualidade — o que podemos chamar de uma expressão estrutural da imaginação do desastre — reside o vínculo central entre a ficção científica e o romance gótico. (BRANTLINGER, 1980, p. 35, tradução nossa)

A temática pós-apocalíptica e a profundidade psicológica e simbólica traçadas pelo anime vão traduzir precisamente os termos descritos acima por Patrick Brantlinger (1980), sendo tais elementos os principais focos a serem analisados no presente artigo. Conforme a trama de *Evangelion* se desenrola, a ideia apresentada de que a sobrevivência da humanidade depende do conhecimento científico é questionada, ao passo que os segredos e as maquinacões ocultas que sombreiam a *NERV* são revelados. Apresentaremos o diálogo entre *Ikari Gendo* e seu assistente *Fuyutsuki* no episódio doze, (“O valor de um milagre”), uma vez que é relativamente importante para evidenciar tanto a arrogância atribuída pela estética gótica ao império da racionalidade iluminista, quanto a simbologia do paraíso perdido devido à ingestão do fruto proibido do conhecimento:

Fuyutsuki: Polo sul, um mundo sem vida, onde é impossível haver seres vivos... Não seria melhor chamá-lo de Inferno?

Gendo: Mesmo assim nós, humanos, estamos aqui. E sobrevivemos.

Fuyutsuki: Porque estamos protegidos pela ciência...

Gendo: A ciência é o poder do homem.

Fuyutsuki: Foi essa mesma arrogância que causou a tragédia de 15 anos atrás, o Segundo Impacto! E esta é a consequência dele... [...] Esse realmente é o Mar Morto!

Gendo: Mas é um mundo purificado, expurgado do pecado original. (KOBAYASHI *et al.*, 1995)

O trecho destacado mostra ao espectador que a tragédia cataclísmica que colocou a humanidade nessa situação pós-apocalíptica, isto é, o *Segundo Impacto*, tem relação direta com a arrogância produzida por uma sobrevalorização da razão humana,

atrelada a sua inerente capacidade de produção de poder e domínio, ou seja, sua capacidade de constituir os limites daquilo que é o *real*. Os controversos últimos episódios do anime vão tratar de maneira psicodélica e surreal, por meio do que é chamado, no desenho, de *projeto de instrumentalização humana*, das fronteiras tangíveis e intangíveis do que constituímos como realidade. Os elementos apresentados no diálogo evidenciam uma das mais importantes definições da ficção científica, postulada por Brian Aldiss, em *A Trillion Year Spree* (1988, p. 26, tradução nossa): “Minha curta definição de ficção científica pode também ser mencionada, uma vez que ela encontrou espaço em dicionários modernos de citações: Húbris derrotada por Nêmesis”. Ou seja, é precisamente a elevação da razão a um patamar desmedido e presunçoso que conecta a FC às suas origens góticas. Em *Evangelion*, podemos notar a temática citada por Aldiss por meio da metáfora do paraíso perdido e de sua relação com a formação e eventual sobrevalorização do ego — esse representa as faculdades racionais e o ato de comer do fruto proibido, com sua eventual desmedida, e simboliza essa sobre-elevação do substrato consciente enquanto princípio controlador e hierarquicamente superior à própria natureza. O *Nêmesis* que derrota a *Húbris* humana no anime pode ser representado pelos ataques constantes dos *Anjos*, pelo próprio *Segundo Impacto*, e também pela pulsão de morte e o desejo inconsciente e paradoxal de retornar ao paraíso uterino em busca de um reequilíbrio e de um destronamento do *eu*. O *projeto de instrumentalização humana*, como eventualmente nos é revelado pelas sequências dadas ao anime no passar dos anos, é a materialização desse desejo de retorno a um estado de indissociabilidade, e a procura pela *morte* do ego é também uma possível represália empregada por forças maiores e mais amplas do que as provindas de um desejo de eternidade autocentrada.

Podemos traçar diversos paralelos entre *Frankenstein* (1818), — que, de acordo com Aldiss (1988), constitui o primeiro romance de FC —, e *Neon-Genesis Evangelion*: a temática do medo, o desconhecido, a presunção científica, a corrupção humana, o

cientista que ultrapassa os limites da ética, dentre outros. Mais importante ainda é denotar que *Frankenstein* é um exemplo prototípico da relação entre o romance gótico e a ficção científica:

A rejeição de um Pai divino, a preocupação com o sofrimento e as obsessões sexuais ajudaram a preservar a temática *Frankensteiniana*. Não é somente um prenúncio de nossos medos e da ambiguidade acerca dos triunfos provenientes do progresso científico, mas também o primeiro romance a ser alimentado pela ideia progressista. (ALDISS, 1988, p. 51, grifo do autor, tradução nossa)

Cabe apresentar, precisamente, as obsessões sexuais citadas por Aldiss (1988), que ecoam as premissas psicanalíticas e seu princípio inaugurado pelas teorias Freudianas. Nesse quesito, *Evangelion* não somente se utiliza de noções elaboradas pelo psicanalista supracitado, como, metaforicamente falando, submerge o enredo, a temática e os motivos narrativos nas águas do inconsciente. Ao denotarmos previamente o sentimento desolador da perda do paraíso uterino e o quanto a animação usufrui da temática judaico-cristã, principalmente ao demonstrar os horrores provindos de um exagero no que tange à consumação do fruto proibido da racionalidade, é perfeitamente perceptível que a busca incessante pelo findar desse ego cristalizado, ou seja, a busca incessante pela morte e o impulso latente que nos move em direção à nossa própria dissolução, estejam interligados com a procura por um estado de indissociabilidade que julgamos pertencer ao momento prévio à nossa formação enquanto individualidade — a solução para nossos descabimentos, exageros e poderio desequilibrado provindos da maçã proibida jaz sob o véu da morte, que, ao diluir nossa capacidade analítica, permitira-nos o reencontro e a reconexão com o paraíso do qual fomos exilados. Essa pulsão que nos é inerente e que nos traga em direção à morte, é um dos principais elementos explorados pela animação japonesa e que também reflete a estética gótica na série:

A temática da razão autodestrutiva em Poe pode ser explicada psicologicamente nos termos da racionalização das pulsões de morte. A relação mais importante entre o Gótico e a ficção científica pode ser o padrão da necrofilia — “a imaginação do desastre” — que caracteriza a ficção de Poe e que é uma característica óbvia da fantasia gótica. Em *The Anatomy of Human Destructiveness*, Erich Fromm define a necrofilia como a “paixão em destruir a vida e a atração por tudo que é morto, pútrido e puramente mecânico”. (BRANTLINGER, 1980, p. 37, grifo do autor, tradução nossa)

Essa pulsão, como bem exemplifica Rosemary Jackson em seu livro *Fantasy: the literature of subversion* (2009), não é “simplesmente um desejo de morte”, mas o desejo de um estado de indiferenciação, de fusão e dissolução do ego e da individualidade. Shinji, o protagonista da série, constantemente toma atitudes inconsequentes com o mínimo apreço pela própria vida — sua insegurança e busca incessante por reconhecimento do seu pai e dos outros à sua volta o levam a agir temerariamente. O ato de pilotar *Eva01* também o recoloca, mesmo que inconscientemente, no enlaço e no cuidado materno simbolizados pela criatura:

Freud insiste que esse tragar em direção a um ponto-zero não é simplesmente um desejo de morte. Esse tragar em direção à entropia significa a tendência de um organismo se mover em busca de estabilidade, em que o orgânico se funde com o inorgânico e onde unidades separadas se integram. O sujeito é sugado de volta ao primitivismo da criança, em que ‘tudo é conectado com todo o resto (até que) nada é conectado com nada mais’ (Piaget, p. 61). [...] Movimento e estase, morte e vida, sujeito e objeto, mente e matéria, tornam-se como um. As impossibilidades nas quais as narrativas fantásticas são estruturadas (elas têm sido definidas como antinômicas e paradoxais em sua estrutura) podem ser relacionadas a essa pulsão em direção a uma realização de elementos contraditórios que se fundem pelo desejo de indiferenciação. O Fantástico e as ficções científicas de Edgar Allan Poe descrevem o ponto-zero por trás de sucessivas transformações do sujeito como peculiarmente cheias e vazias, dinâmicas e estáticas [...]. Seu ensaio

*Revelação Mesmérica* se refere a criaturas rudimentares e orgânicas que ‘aprazem a vida última — imortalidade — na morte, ou metamorfose’. (JACKSON, 2009, p. 54, tradução nossa)

O desejo pelo estado primal de fusão com o todo, que pode também ser cunhado como *sentimento oceânico*, — termo esse que Freud analisa e identifica como um rememorar do momento em que nosso ego, ainda não constituído, não é capaz de conceitualizar a diferença entre si e o mundo externo, sendo, portanto, um momento do começo da infância ou daquele em que ainda não éramos nascidos —, coloca-nos em conexão com o universo que nos cerca. O pai, responsável pelo *complexo de castração*, é muito bem representado pela figura de Ikari Gendo, que também simboliza o arquétipo masculino e solar, a racionalidade desmedida na forma do cientista que ultrapassa os limites éticos, e que nos impede constantemente de retornarmos ao *ponto-zero*, isto é, ao ventre materno.

A busca pelo paraíso perdido que fundamenta a simbologia judaico-cristã no anime lida precisamente com o momento em que, ainda bebês e dentro do ventre materno, éramos uma entidade conectada a *Deus/Mãe*, que nos provia e satisfazia todos os nossos desejos; o Diabo, a maçã proibida e a expulsão do útero/paraíso têm relação com o nascimento e a formação do ego e com o processo analítico — podemos ter conhecimento do mundo principalmente por meio da diferenciação dos diversos padrões e formas observáveis pela nossa consciência, assim sendo, o acesso ao conhecimento se dá precisamente pela capacidade de *análise*, de diferenciação ou separação.

É possível exemplificar esses termos a partir de um determinado momento da narrativa em que Shinji tem seu corpo completamente dissolvido no líquido amniótico na cabine da *Eva01* — nesse instante temos, efetivamente, a demonstração desse pulso e desse anseio por um estado primordial de fusão com o todo e com o paraíso uterino, representado pela criatura *Eva01*, em relação ao ego do piloto. Os horrores e o medo de uma existência permeada por guerras, fome, insegurança, e a ausência de conexão humana,

movem Shinji constantemente em busca de se reconectar ao símbolo materno perdido. Personagens femininas, como *Misato Katsuragi* ou *Asuka Langley*, têm importante impacto em contrabalancear os impulsos temerários de Shinji, uma vez que são capazes de prover, momentaneamente, sentimentos de pertencimento e de conexão tão procurados pelo garoto. Temos, aqui, uma relação aparentemente paradoxal e contraditória, com manifestações arquetípicas da Grande Mãe — a busca por uma eternidade autocentrada, que leva inexoravelmente a um estado completo de dissolução, demonstra um dilema que aflige sociedades patriarcais, em que o mesmo medo da morte que ocupa as preocupações egóicas também, em um movimento diametralmente oposto e poderoso, mobiliza o inconsciente em direção ao fascínio tanatóico:

Fuyutsuki: A Cidade... o Paraíso feito pelo homem...

Gendo: Uma vez expulso do Paraíso, só restou ao homem esta existência terrena, junto da morte. Nosso próprio paraíso, criado com recursos que fomos forçados a desenvolver, como a criatura fraca que somos...

Fuyutsuki: Para nos protegermos do medo da morte, para saciarmos nossa sede de prazer, um paraíso que nós mesmos criamos? Essa cidade é mesmo um paraíso. Uma fortaleza para nos proteger.

Gendo: Uma cidade de covardes, fugindo do mundo exterior, cheio de inimigos. (KOBAYASHI *et al.*, 1995)

Essa profundeza simbólica do anime que alinha a simbologia cristã aos estudos psicanalíticos, no que concerne ao retorno ao ventre materno, já fora muito bem explorada e discutida. Vale aqui ressaltar, em termos arquetípicos, que a arte pertencente ao campo do que se constantemente denomina como *Fantástica*, de cunho não-realista, e em todas suas possíveis concretizações, luta contra o império da racionalidade imposto por uma ideologia iluminista. Portanto, é uma luta no campo das ideias, que prevê que a presunção inerente a uma sobrevalorização das faculdades racionais e egóicas é responsável pela repressão do mistério, do



inexplicável e do irracional<sup>5</sup>. Falamos aqui em termos arquetípicos, pois é precisamente o arquétipo feminino, da Deusa ou da Grande Mãe, que usualmente representa o mistério dos ciclos da vida e da morte — ao mesmo tempo em que permite a existência, que dá vida e forma aos seres, também os devora quando suas existências findam. A tomada da natureza e do feminino como posse pelas sociedades patriarcais é a base que fundamenta a “tirania da razão”, que desconsidera o mistério intrínseco da existência, além de ser a concretização de um desejo fugaz de eternidade autocentrada, desejo esse representado pelo “medo da morte”, e, portanto, medo da dissolução da individualidade. Como já pontuado por Christine Hoff Kraemer (2004, p. 2, tradução nossa), em “Self and (M)other: Apocalypse as Return to the Womb in Neon Genesis Evangelion”:

Estruturada escatologicamente sobre o imaginário Judaico-Cristão e sobre uma adoração materna Freudiana de proporções religiosas, Evangelion nos leva para uma caminhada em forma de pesadelo pautada em uma angústia existencial e em uma violência física e brutal, atingindo seu ápice numa elaborada fantasia sobre o retorno a um estado idílico e primordial de unidade. Através dessa lúgubre mistura de confissão e espetáculo, é tecida uma complexa análise do apocalipse e da autodefinição, uma narrativa sobre morte-renascimento que conscientemente existe sob a sombra de Hiroshima. (KRAEMER, 2004, p. 2, tradução nossa)

---

<sup>5</sup> “Foi precisamente contra os excessos dessa tirania da razão — responsável, no campo das artes, por uma fria elegância formal onde não havia espaço para a expressão da alma humana — que se voltou à literatura fantástica. A empresa a que se propunha era contestar a hegemonia do racional fazendo surgir, no seio do próprio cotidiano por ele vigiado e codificado, o inexplicável, o sobrenatural — o irracional, em suma. Frequentes vezes, a racionalidade é posta a serviço da ordem social vigente, à qual ela cuida de justificar e legitimar, ao mesmo tempo em que estabelece um silêncio punitivo sobre o que considera irracional”. (PAES, 1985, p. 190)

Cabe a nós mostrar como esse retorno a um estado de indiferenciação, caracterizado pela pulsão de retorno ao ventre materno, constrói terror/horror por meio da narrativa, provocando e excitando um medo e um desconforto que jazem subjacentes no inconsciente. Citamos, primeiramente, uma pequena passagem do *episódio cinco*, “Rei, além de seu coração”:

Ritsuko: É, sabemos que Anjos são compostos de matérias com propriedades de partículas e ondas, como a luz.

Misato: Mas descobriu a fonte de energia?

Ritsuko: Algo do tipo... Mas não os princípios operacionais.

Misato: Então o desconhecido se expande ainda mais...

Ritsuko: O Mundo é cheio de mistérios. Por exemplo, isto aqui. O padrão de ondas deste Anjo.

[...]

Misato: Não me diga que...

Ritsuko: Embora sejam compostos de materiais diferentes, o sequenciamento de sinais é similar ao do DNA humano. A semelhança é de 99,89%. (KOBAYASHI *et al.*, 1995)

O trecho apresentado do *episódio cinco* já nos revela uma interrelação entre os Anjos e a humanidade. A série traz diversas e recorrentes vezes um conceito explorado por Freud e que é frequentemente correlacionado à estética do gótico, conceito de natureza inquietante e insólita — o *unheimlich*. Ao explorar as raízes etimológicas da palavra, Freud afirma que “o inquietante é aquela espécie de coisa assustadora que remonta ao que é há muito conhecido, ao bastante familiar” (2010, p. 249). A similaridade entre o código genético humano e o código genético dos *anjos*, e o fato que eventualmente é deflagrado de que *Ayanami Rei* é um clone de *Ikari Yui*, mãe de Shinji, são alguns dos exemplos de processos familiares que retornam e que provocam esse sentimento de inquietação. Ademais, o espectador toma conhecimento de que Yui fora dissolvida dentro da unidade 01, e isso nos leva a entender mais profundamente a conexão entre Shinji e tal unidade, fato esse que reforça o desejo do garoto de retornar ao paraíso uterino

conforme cumpre sua função enquanto piloto — todo esse cenário acentua a inquietação provocada pela similaridade da *Eva01* com a mãe de Shinji, levando-nos também a uma projeção simbólica interna, que é aterrorizada/atraída pela imagem uterina enquanto princípio dissolvente e trazedor da morte.

Toda essa atmosfera de inquietação que é construída durante a série por meio da temática das “familiaridades” reprimidas e renegadas ao inconsciente e seus eventuais retornos refletem noções essenciais ao gótico que também contribuem para construir, gradativamente, um clima tanto de horror, — por meio dos Anjos, das catástrofes constantes e, principalmente, das EVAs, que são fruto de uma tecnologia biogenética na qual a vontade humana fora engendrada —, quanto de terror psicológico, especialmente durante os últimos episódios da série, quando os pilotos, e principalmente, Shinji, confrontam visões desconcertantes e estados de consciência alterados. O anime recebeu um final secundário e mais palatável na forma de longa-metragem (1997), ainda que mais obscuro e perturbador do que o apresentado pela série; nesse final, as ideias aqui dispostas são mais claras e objetivas, mais metonímicas. Nesse longa-metragem, Shinji é crucificado com a finalidade de efetivação do tão referenciado *Projeto de Instrumentalização Humana*, que pretende cessar e dissolver o ego e a individualidade de cada ser humano habitante do planeta, ou seja, em termos simbólicos, visa a promover um retorno coletivo ao paraíso perdido. Citemos Kraemer (2004, p. 7) e uma breve análise de um trecho dos filmes subsequentes que abrangem e explicam mais coerentemente o final da narrativa:

Retornemos momentaneamente para a imagem de Shinji sendo crucificado dentro de sua Eva. A consciência de Shinji é completamente emaranhada com a Eva, ainda que possa somente se expressar através de imagens e memórias, assim como o inconsciente na psicanálise. Esse corpo que é tal qual o ventre, um corpo materno semiconsciente, é perfurado na animação enquanto Shinji treme em terror e sofrimento. Ainda pior, essa crucificação ocorre devido às

maquinações de seu pai, Gendo, que edificou esses eventos apocalípticos por razões complexas e pessoais. Em *Evangelion*, Gendo relembra a figura patriarcal e Yahweh, que precisa do sangue de seu próprio filho para garantir salvação ao mundo. Entretanto, diferentemente da história de Jesus, o corpo materno personificado na Eva, que tem conexões tanto com a mãe de Shinji quanto com a mãe de todas as formas de vida, é crucificado juntamente a ele. Este ato de violência envia Shinji a um reino onírico de visões nas quais ele precisa se reconciliar não somente com seu próprio sofrimento, mas com a terrível dor da separação que aflige toda a humanidade desde o momento em que deixamos o ventre materno. (KRAEMER, 2004, p. 7, tradução nossa)

*Neon-Genesis Evangelion*, portanto, representa com precisão os termos já apresentados por Aldiss (1988), quando o teórico da literatura de ficção científica afirma e conceitualiza que esse tipo de produção artística tem suas bases fundamentadas no romance gótico. A expulsão do paraíso se manifesta precisamente por meio da sobrevalorização das faculdades racionais, da sobrevalorização do substrato da psique humana, que chamamos de *consciente*: ao reprimirmos e delegarmos ao inconsciente nossa conexão com o arquétipo da Grande Mãe, ao comermos o fruto proibido, condenamo-nos a uma existência autocentrada e desconexa, invariavelmente repleta de sofrimentos e traumas provindos de um excesso da racionalidade, de uma “tirania” racional. Essa divisão provoca, ao mesmo tempo, repulsa e desejo pelo idílico estado de conexão com o todo representado pelo ventre materno — repulsa no que tange ao sentimento inquietante daquilo que ecoa algo de extrema familiaridade e desejo manifestado por meio da pulsão entrópica em direção a um estado de transcendência e dissolução:

a percepção de que, em algum limite extremo, a razão se transforma em seu oposto: em pesadelo, delírio, ruína. Nas histórias de detetives, como Albert Hutter diz, “o processo lógico e implacável do raciocínio é questionado por uma irracionalidade mais profunda”. E nas histórias mais próximas da ficção científica — por

exemplo, fantasias de exploração, como “Uma descida ao Maelström” — a curiosidade extrema sobre o desconhecido representa sinônimos da pulsão de morte. [...]

Essas tendências necrofílicas são, obviamente, irracionais ou até mesmo ativamente antirracionais e regressivas. As convenções do romance gótico, no que tange à subjetivação ou à internalização, podem ser genericamente descritas como descidas regressivas a Maelströms, à loucura ou até mesmo a pesadelos envolvendo a supressão ou destruição do ego desperto, racional. (BRANTLINGER, 1980, p. 36-37, tradução nossa)

A busca constante pelo retorno ao paraíso perdido e uterino que representa aquilo que nos é mais familiar, provoca-nos, portanto, uma inquietação em termos abismalmente simbólicos e paradoxais. O medo e o horror característicos ao gótico são causados pela presunção de uma humanidade que se julga detentora de todos os processos naturais e levam nossas individualidades em direção a um realinhamento e à reconexão desses egos aos símbolos maternos, portanto, em direção à morte. Em contrapartida, morrer é também símbolo de horror, pois revela que a húbris humana nunca esteve à parte dos ciclos impermanentes da natureza, e que todos os infinitos processos que nos cercam não estão sob nosso julgo e poderio, que não somos eternos e que somos frágeis criaturas. O ego humano, tomado pelas suas desmedidas ao comer o fruto proibido, vê-se em uma situação permeada pelo horror e pelo medo — o medo de continuar vivo em meio a uma realidade opressora, ou o medo da morte, que revela nossa extrema fragilidade e impotência última em face ao destino de todos os processos que perpassam o mundo. Todo esse movimento parte da perspectiva desse frágil ego, que, pautado em um recalque, procura se vingar das criaturas *similares* ao símbolo materno que o expulsou do paraíso, e utilizando poder provindo da consumação do fruto proibido para se eternizar, acaba revelando seu desejo mais inconsciente, ainda que o tema profundamente — o desejo de reconexão que se manifesta pela pulsão à morte, uma vontade que se cultiva de maneira metafórica na figura de Shinji, uma criança

que se sente abandonada pela figura materna e que é repreendida constantemente pela figura paterna:

Não somente a noite, guiando-nos pela morte e pelo sono em direção à cura e ao nascimento, renova o ciclo da vida; mas, ao transcender a escuridão terrena, a noite sublima a própria essência da vida através da erupção provinda das profundezas dos poderes que, na embriaguez e no êxtase, na poesia e na iluminação, na divinação e na sabedoria, permitem à humanidade alcançar uma nova dimensão do espírito e da luz. Nós temos repetidamente nos referido ao aspecto espiritual do caráter transformativo feminino, que leva, por meio do sofrimento e da morte, do sacrifício e da aniquilação, à renovação, ao renascimento e à imortalidade. Mas tal transformação só é possível quando aquilo a ser transformado entra completamente no princípio Feminino, ou seja, morre ao retornar para o Receptáculo Materno [...], ao ventre da noite ou do inconsciente. (NEUMANN, 1974, p. 291-292, tradução nossa)

## Referências

ALDISS, Brian Wilson; WINGROVE, David. *Trillion Year Spree: The History of Science Fiction*. London: Gollancz, 1988.

BRANTLINGER, Patrick. The Gothic Origins of Science Fiction. *NOVEL: A Forum of Fiction*, v.14, n.1, p. 30-43, 1980. Disponível em: <<https://www.jstor.org/stable/1345322>>. Acesso em: 12 jan. 2022.

FREUD, Sigmund. O inquietante. In: \_\_\_\_\_. *História de uma neurose infantil: (O homem dos lobos): além do princípio do prazer e outros textos (1917-1920)*. Trad. Paulo César de Souza. São Paulo: Companhia das Letras, 2010, p. 328-376.

ISHIKAWA, Mitsuhsa; ANNO, Hideaki; TSURUMAKI, Kazuya. *The End of Evangelion* [Filme-vídeo]. Produção de Mitsuhsa Ishikawa, direção de Hideaki Anno e Kazuya Tsurumaki. Japão, Gainax, 1997. 1 DVD, 85 min. color. son.

JACKSON, Rosemary. *Fantasy: The Literature of Subversion*. London; New York: Routledge, 2009.

KOBAYASHI, Noriko; SUGIYAMA, Yutaka. *Neon-Genesis Evangelion* [Série de TV]. Produção de Noriko Kobayashi e Yutaka Sugiyama, direção de Hideaki Anno. Japão, TV Tokyo, 1995-1996. 1 temporada. 26 episódios. color. son.

KRAEMER, Christine Hoff. Self and (M)other: Apocalypse as Return to the Womb in Neon Genesis Evangelion. *Religion, Film, and Visual Culture Group – American Academy of Religion Annual Meeting*, San Antonio, 2004. Disponível em <[https://www.academia.edu/1686835/Self\\_and\\_M\\_other\\_Apocalypse\\_as\\_Return\\_to\\_the\\_Womb\\_in\\_Neon\\_Genesis\\_Evangelion](https://www.academia.edu/1686835/Self_and_M_other_Apocalypse_as_Return_to_the_Womb_in_Neon_Genesis_Evangelion)>. Acesso em: 12 jan. 2022.

NEGRINI SILVA, Frederico. *Sincronicidade e Presciência em Duna*. 2021. 129f. Dissertação (Mestrado em Estudos Literários). Faculdade de Ciências e Letras de Araraquara (FCL-CAR), Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho" (UNESP),

Araraquara, SP. Disponível em: <[https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/214275/silva\\_fn\\_me\\_arafcl.pdf?sequence=7&isAllowed=y](https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/214275/silva_fn_me_arafcl.pdf?sequence=7&isAllowed=y)>. Acesso em: 12 jan. 2022.

NEUMANN, Erich. *The Great Mother: An Analysis of the Archetype*. Trad. Ralph Manheim. 2. ed. Princeton: Princeton University Press, 1974.

PAES, José Paulo. As dimensões do fantástico. In: \_\_\_\_\_. *Gregos & baianos: ensaios*. São Paulo: Brasiliense, 1985, p. 184-192.

SHELLEY, Mary. *Frankenstein: or The Modern Prometheus*. London: Penguin, 1994.





2001 – UMA ODISSEIA NO ESPAÇO:  
O EPOS DA FICÇÃO CIENTÍFICA

Samuel Renato Siqueira Sant'Ana

E começou a ler a Odisseia, que, de todos os livros,  
era o que lhe falava de forma mais vívida através dos  
abismos do tempo.  
(CLARKE, 2013a, p. 140)

O surgimento da ficção no Ocidente é indiscutivelmente tomado como possuindo seu ponto zero nas epopeias homéricas datadas do século VIII a.C. Enquanto o poema *Iliada* se consagrou como uma obra de referência pela sua representação das relações humanas e por batalhas viscerais, focado no conflito entre dois povos em conjunto com as disputas entre os deuses do panteão grego e no drama vivido tanto pelos aqueus quanto pelos troianos, a *Odisseia* se consagrou por motivos diversos, pois sua narrativa é memorada pelo seu tom aventureiro, centrado na jornada pessoal da personagem Ulisses (latinização de Odisseu), que deseja retornar para o seu lar dez anos após os conflitos narrados no poema-irmão. A contribuição da jornada de Ulisses para todas as diferentes formas que a narrativa assumiria ao longo dos tempos é ainda um tema debatido. Para o tradutor português do poema e pesquisador Frederico Lourenço, “a *Odisseia* pode ser lida como o primeiro romance em verso, [ou] como primeira obra de ficção científica” (LOURENÇO, 2011, p. 105) por conta das inúmeras passagens em que o protagonista se encontra em meio a espaços e a eventos que pertencem ao mundo do maravilhoso, o mesmo ambiente em que se passam obras de fantasia, do gótico, da ficção

científica e outros que deixaram de se limitar somente à literatura e migraram para diferentes mídias. Portanto, não é exagero argumentar que “obras *pop* cultuadas como as de Tolkien ou Spielberg seriam impensáveis sem a matriz da *Odisseia* por trás” (LOURENÇO, 2011, p. 105).

Quando se trata da forma do texto literário conhecido como epopeia, também chamado de *epos*, há diversas teorias críticas estabelecidas ao longo dos séculos que visam a analisá-la não somente como um gênero literário, mas também como um fenômeno cultural essencial para as civilizações antigas. É o que aponta o ensaísta Otto Maria Carpeaux ao tratar dessas duas obras mais famosas do gênero no Ocidente:

As epopeias homéricas eram consideradas como cânone fixo, ao qual não era lícito acrescentar outras epopeias, [...] eram usadas, nas escolas gregas, como livros didáticos [...] da maneira como se aprende de cor um catecismo. Para os antigos, Homero não era uma obra literária, [...] Homero era indiscutido: mas não como epopeia, e sim como Bíblia. Era um Código. Versos de Homero serviam para apoiar opiniões literárias, teses filosóficas, sentimentos religiosos, sentenças dos tribunais, moções políticas. Versos de Homero citaram-se nos discursos dos advogados e estadistas, como argumentos irrefutáveis. “Homero”: isto significava a “tradição”, no sentido em que a Igreja Romana emprega a palavra, como norma de interpretação da doutrina e da vida. (CARPEAUX, 2012, p. 19)

Em conjunto, desta vez se atendo às especificidades dessa forma literária, o estruturalista Mikhail Bakhtin (1895-1975) aponta três características consideradas essenciais para esse gênero narrativo, quais sejam:

1. O passado nacional épico, o “passado absoluto”, segundo a terminologia de Goethe e de Schiller, serve como objeto da epopeia;
2. A lenda nacional (e não a experiência pessoal transformada à base da pura invenção) atua como fonte da epopeia;
3. O mundo épico é isolado da contemporaneidade, isto é, do tempo do escritor (do autor e dos seus ouvintes), pela distância épica absoluta. (1998, p. 405)

Destarte, uma das seções do poema épico que coroa textualmente essas características é o chamado “prólogo”, em que impreterivelmente o poeta explicita a temática universal a ser explorada ao longo do texto. Conforme presente na *Odisseia*, Homero irá demonstrar que o texto se consistirá em um relato sobre as diversas aventuras que Ulisses deve enfrentar após sua participação na Guerra de Troia, temática que lhe é promovida por meio da invocação de uma das musas, entidades da mitologia grega responsáveis pela inspiração poética:

Fala-me, Musa, do homem astuto que tanto vagueou,  
depois que de Troia destruiu a cidadela sagrada.  
Muitos foram os povos cujas cidades observou,  
cujos espíritos conheceu; e foram muitos no mar  
os sofrimentos por que passou para salvar a vida,  
para conseguir o retorno dos companheiros a suas casas.  
Mas a eles, embora o quisesse, não logrou salvar.  
Não, pereceram devido à sua loucura,  
insensatos, que devoraram o gado sagrado de Hipérion. (ODISSEIA,  
I, 1-8)

Muito foi dito sobre a *Odisseia*, pois o texto, abarcando não somente o campo do literário, serviu como obra de referência direta ou indiretamente para todos aqueles que buscaram produzir ficção por meio das palavras, extrapolando o contexto social, político e religioso que formou e foi também formado pela obra homérica. Atravessando os séculos até atingir a modernidade, toma-se então como exemplo dessa continuidade em meio à produção literária do século XX o romance *2001 – Uma Odisseia no Espaço* (1968), de Arthur C. Clarke (1917-2008), obra de ficção científica que, como já demonstrado, invariavelmente é produto do legado deixado pelo poema homérico, cuja referência é explicitada no subtítulo da obra, não somente como homenagem, mas também como forma de externalizar as dimensões épicas almejadas pelo autor.

Há diversas maneiras de se traçar paralelos entre as duas obras, sendo que no presente texto visa-se a analisar a reformulação

da temática aventuresca que é deslocada do passado mítico para o espaço. A herança do poema é adaptada não somente narrativamente, mas textualmente, tendo em vista que as bases do romance moderno se encontram em grande medida na epopeia clássica. Um primeiro ponto a ser destacado é que apesar da estruturação na forma de romance, em *2001*, o autor também inicia sua narrativa com um prólogo que possui, em certa medida, a mesma função do presente no épico. Clarke irá expor, através de uma constatação científica, a sua temática poética por meio da relação entre a humanidade e o cosmos, o que irá permear o todo da narrativa.

Por trás de cada homem vivo hoje estão trinta fantasmas, pois essa é a proporção pela qual os mortos superam os vivos. Desde a aurora do tempo, aproximadamente cem bilhões de seres humanos já caminharam pelo planeta Terra. Ora, esse é um número interessante, pois, por uma curiosa coincidência, existem aproximadamente cem bilhões de estrelas em nosso Universo local, a Via Láctea. Então, para cada homem que já viveu, brilha uma estrela nesse Universo. (CLARKE, 2013a, p. 25)

Entretanto, antes de adentrar a obra em si, é necessário abordar primeiramente a ficção científica como gênero literário no contexto de sua produção estadunidense. A produção ficcional voltada para a ficção científica possui um ressurgimento comercial no final do século XIX e início do século XX, com a publicação das chamadas “revistas *pulps*” comercializadas em solo norteamericano através de bancas de jornal e impressas em material gráfico de baixo custo para garantir sua maior popularização (SILVA, 2016). Essas revistas apresentavam histórias que se diferenciavam das produções anteriores na América e no Reino Unido do século passado, pois possuíam enredos provenientes desde a narrativa aventuresca até as críticas políticas e sociais por meio do subgênero distópico que desabrochou ao final do século XIX, de forma que a ficção científica *pulp*, por conta da sua massificação, foi vista como produto pertencente a uma indústria

de entretenimento para crianças e adolescentes, da qual seu subgênero mais arquetípico era a chamada *space opera*, textos que se situavam no espaço, apresentavam astronautas e viagens intergalácticas, mas que possuíam elementos melodramáticos à semelhança das chamadas *soap operas*, novelas televisivas que eram também vistas como puro entretenimento.

Destaca-se também que é por meio das revistas *pulps* que houve a criação dos super-heróis nas décadas de 1920 e 1930, que posteriormente migraram para as histórias em quadrinhos, gerando um gênero próprio conhecido por *comics*. A transposição de personagens *pulps*, originalmente literários, para diferentes mídias ocorreu com figuras de grande sucesso comercial da *space opera*, como é o caso de John Carter e Buck Rogers, posto que migrassem dos *pulps* para os quadrinhos e para o audiovisual nas décadas subsequentes. Esse contexto de criação da ficção científica como gênero espacial iria estigmatizar as produções como expoentes literários menores ao longo do século XX, enquanto a ficção científica distópica foi paulatinamente conquistando um *status cultural* de maior prestígio com os romances de Huxley, Orwell e Bradbury, vistos como mais politizados e menos massificados.

Tendo em vista esse contexto, conforme relatado no prefácio de 2001 por Clarke (2013a), o cineasta estadunidense Stanley Kubrick (1928-1999) iniciou uma jornada pessoal em busca de produzir um filme que romperia com esse estigma atribuído às ficções científicas espaciais. O diretor almejava um *bom filme de ficção científica*, que trouxesse prestígio ao gênero renegado, objetivo que se deu no ano de 1964, às vésperas da chegada da humanidade à lua — o que de fato só aconteceria em 1969 — considerando a declaração do presidente dos Estados Unidos à época, John F. Kennedy, que havia prometido tal conquista até o final da década. Sendo assim, para alcançar o seu objetivo, Kubrick estabeleceu uma parceria com Clarke, que àquela altura gozava da fama por ser um escritor prolífico de ficção científica e também um entusiasta das ciências espaciais. O rigor técnico era crucial para

Kubrick, pois o cineasta almejava uma precisão científica na tela que não tornasse o filme datado após “o grande salto para a humanidade”. Além dessas ambições, Kubrick “queria fazer um filme sobre o lugar do homem no universo” (CLARKE, 2013a, p. 16), e esse era o seu objetivo maior.

A criação do enredo de *2001* se deu por diferentes formas narrativas. Primeiramente, há vislumbres do que viria a ser o enredo no conto “A Sentinela” (1951), de Clarke, texto que foi apresentado como guia espiritual para a obra desenvolvida em conjunto. Posteriormente, na década de 1960, o cineasta e o romancista produziram em parceria o roteiro para o filme enquanto, concomitantemente, Clarke escrevia um romance homônimo, publicado meses após o lançamento do filme. Nota-se que o romance não é uma novelização, ou seja, uma adaptação em prosa da obra cinematográfica, mas sim uma obra à parte, com semelhanças e dissonâncias em relação ao filme de Kubrick. Clarke conta que a ideia de produzirem obras distintas partiu de Kubrick, o qual sugeriu que ambos “deixassem suas imaginações voarem livremente” ao desenvolverem obras distintas a partir do mesmo roteiro devido ao fato de cada um possuir sua área de criação, sendo o romance um gênero textual mais subjetivo, enquanto a direção cinematográfica é mais técnica, porém, a ambição era a mesma, pois nas palavras do diretor “O que eu quero é um tema de grandeza mítica” (KUBRICK *apud* CLARKE, 2013a, p. 14). A título de curiosidade, o vínculo de Clarke com a obra não acabaria com a publicação de *2001*, pois com novas descobertas sobre novos planetas, ideias sobre a exploração do universo pelo ser humano despertariam na mente do autor e este atualizaria seu universo ficcional, que seria composto por mais três romances sequenciais à obra original.

Analisando o conto de Clarke, o texto narra uma expedição espacial em que um tripulante acaba por encontrar, por acaso, uma pirâmide brilhante e translúcida do dobro da altura de um ser humano em meio à planície lunar. O misterioso objeto acaba por fim se revelando uma espécie de farol deixado por visitantes

extraterrestres com o intuito de monitorar o surgimento de vida inteligente no Sistema Solar, do qual a Terra faz parte e da qual a lua seria seu principal satélite. De acordo com o autor, o objeto seria “uma espécie de alarme antifurto, esperando para ser disparado com a chegada da humanidade” (CLARKE, 2013a, p. 17). A teoria de que vida inteligente teria vagado pela Terra e pelo Sistema Solar em épocas remotas e exercendo papel fundamental no desenvolvimento da raça humana se popularizou na contracultura norte-americana com a publicação da obra *Eram os deuses astronautas?* (1968), do arqueólogo e teórico da conspiração suíço Erich von Däniken, anos depois da publicação do conto de Clarke. Destaca-se o fato de que uma das teorias mais difundidas por Däniken é a de que as pirâmides egípcias tiveram interferência extraterrestre em suas construções. A inspiração de Däniken em Clarke não é certa, mas o fato é que teorias da conspiração como essas desfrutaram de uma ampla difusão nas décadas posteriores, seja por influência de “A Sentinela” ou pelas obras do suíço. A figura do farol extraterrestre presente no conto seria utilizada como elemento chave no romance de Clarke e, posteriormente, no filme de Kubrick.

Retornando ao estudo da epopeia homérica, porém à luz da obra de Clarke, é necessário estabelecer os elementos do romance enquanto gênero literário que se constituem a partir da epopeia, mas que não se limitam somente a ela. Novamente, o estudo de Bakhtin (1998) sobre o poema épico ilustra essa relação ao argumentar que o estudo de uma epopeia é análogo ao estudo de línguas mortas, ao passo que o estudo do romance é análogo ao estudo das línguas vivas, demonstrando que a forma de um texto está sempre em diálogo com o seu contexto social, seja ele antigo ou moderno. Em se tratando da ficção, Aristóteles (2017) aponta em seu tratado, a *Poética* (IV a.C.), o conceito de mimese como ponto-chave para os estudos literários, argumentando que a Arte poética — *poética*, nesse caso, é um sinônimo para *fazer ficcional*, não se referindo especificamente à produções pertencentes ao gênero lírico — não existe se não por meio de uma cópia da existência



empírica, da realidade material. Porém, a mimese não constitui um mero recorte da realidade, mas uma reprodução aprimorada da mesma, fazendo com que esse seja o papel do autor: moldar a realidade a seu bel-prazer para transmitir ao seu leitor/espectador não o que aconteceu como de fato ocorreu, mas o que *poderia* ter acontecido se determinados elementos fossem modificados, tratados, tornados mais belos e mais poéticos.

Dessa forma, é natural que um romance reproduza as relações humanas assim como estas se desenvolvem de fato na realidade, como é feito na *Odisseia*, porém a presença de elementos fantásticos, seja na epopeia ou em um romance de ficção científica, não descaracteriza o fazer poético da obra, pelo contrário, demonstra um domínio do artista em moldar a realidade ao ponto de criar situações que só seriam possíveis naquela dimensão ficcional. Sendo assim, a epopeia e o romance de ficção científica compartilham a mesma característica narrativa quando se trata de extrapolar os limites da realidade empírica, uma pelo mito e outra pelo chamado maravilhoso, ou seja, aquilo que não existe na realidade empírica. Posto isso, Bakhtin estabelece, assim como fez com a epopeia, pressupostos textuais para a construção de um romance, quais sejam:

1. O romance não deve ser “poético” no sentido pelo qual os outros gêneros literários se apresentam como tais; 2. O personagem do romance não deve ser “heroico”, nem no sentido épico, nem no sentido trágico da palavra: ele deve reunir em si tanto os traços positivos, quanto os negativos, tanto os traços inferiores, quanto os elevados, tanto os cômicos, quanto os sérios; 3. O personagem deve ser apresentado não como algo acabado e imutável, mas como alguém que evolui, que se transforma, alguém que é educado pela vida; 4. *O romance deve ser para o mundo contemporâneo aquilo que a epopeia foi para o mundo antigo.* (BAKHTIN, 1998, p. 402-3, grifo nosso)

Esses itens, evidentemente, não apenas se aplicam à obra de Clarke, mas servem também como pontos-chave na construção poética do romance que o tornam, antes de uma ficção científica,

uma obra de seu tempo, com todas as particularidades características do romance do século XX. Destaca-se que a acepção de “poético” utilizada por Bakhtin no referido trecho não designa o mesmo sentido que o fazer ficcional, mas sim a subjetividade e a sonoridade empregadas na lírica.

Após as considerações a respeito do vínculo entre romance e *epos*, a ficção científica, enquanto expoente do fantástico — utilizado aqui como sinônimo para o maravilhoso —, possui traços narrativos que a associam a outras formas ficcionais pertencentes ao maravilhoso encontradas ao longo dos séculos na história da literatura ocidental. É o caso das histórias de “ilhas abençoadas” na cultura helenística, como se observa no Canto V da *Odisseia*, em que Ulisses encontra a ilha de Calipso, ou nas “viagens extraordinárias” da Antiguidade, em um sentido mais geral, ou na posterior “utopia” da Renascença, e também na “anti-utopia” — ou distopia — do pós-Iluminismo (SUVIN, 1972). Todos esses exemplos são maneiras de se representar, por meio da literatura, ambientes desconhecidos, o que seria essencialmente o mesmo objetivo das *space operas*, ou das chamadas ficções científicas espaciais. No entanto, a busca de muitos teóricos e críticos literários esteve permeada não pela busca de semelhanças desse gênero narrativo com seus predecessores, mas pela descoberta de suas diferenças nos elementos essenciais que só podem ser apreendidos por meio da própria ficção científica. Para Suvin (1972), um desses elementos particulares é a chamada “literatura do estranhamento cognitivo”, a qual estabelece a criação de um chamado *novum*, ou seja, uma realidade nova e estranha à empírica, mas que por mais fantasiosa que seja traz elementos mundanos reconhecíveis ao leitor.

O mito e a ficção científica se aproximam nesse quesito devido a ambos participarem da criação de um *novum*, entretanto, Suvin (1972) afirma que diferem em sua abordagem, tendo em vista que o mito utiliza uma realidade fantástico-religiosa para dar origens a fenômenos concretos, ao passo que a ficção científica faz o oposto ao abordar um fenômeno empírico pré-estabelecido e imaginar seus possíveis desdobramentos. A ficção científica se inicia como

uma narrativa proto-científica que possuía a função de sátira ou crítica social, mas paulatinamente atingiu, no século XX, uma reconfiguração devido aos grandes avanços das ciências naturais, até se voltar para à esfera antropológica e cosmológica, se tornando um diagnóstico, um aviso dos possíveis riscos por vir. Isso faz com que o texto possa se tornar ao mesmo tempo narrativo e analítico em se tratando de seu contexto político e social. Destaque-se que a função de sátira aliada às narrativas de viagens extraordinárias já possuía precedentes em relação à ficção científica nos *contes philosophiques* do século XVIII (Voltaire, Diderot e Swift).

Partindo, enfim, para a análise do enredo de *2001*, o início do romance ocorre na Pré-história, quando, nas terras da África o “homem macaco” chamado pelo narrador de Aquele-que-Vigia-a-Lua entra em contato pela primeira vez com um monólito misterioso conhecido como a Nova Rocha, de material totalmente transparente. Após essa revelação, o vigia entra em contato com o que pode ser lido como o primeiro advento tecnológico da humanidade, uma ossada do fêmur de uma anta que ele passa a utilizar como uma espécie de porrete para se sobrepujar aos seus semelhantes desarmados, dando início à dominação do humano pelo próprio humano através de um dispositivo constituído pela manipulação de um elemento natural visando a uma determinada finalidade, ou seja, tecnologia. Na adaptação cinematográfica, há uma rima visual<sup>1</sup> que sobrepõe a imagem da arma-ossada rodopiando no ar antes de um corte brusco de cena que leva o espectador a contemplar uma nave espacial em órbita muitos séculos depois. Essa rima visual é quase literal ao estabelecer que a manipulação de um osso como arma seria o ancestral distante de uma embarcação espacial.

Os capítulos seguintes se situam próximos do então ano futurístico de 2001, localizados em embarcações espaciais nas quais

---

<sup>1</sup> Técnica cinematográfica em que uma forma representada em tela é replicada em determinado momento do filme sob diferentes elementos, mas que remete ao que já fora visto anteriormente.

todo o resto da ação se desdobrar. O cientista Dr. Floyd é convocado para uma missão até então secreta, sendo que este entrará urgentemente a bordo de uma estação espacial que mescla habitantes estadunidenses e soviéticos – uma clara alusão ao desenvolvimento tecnológico espacial das duas grandes potências econômicas da época. Posteriormente, será revelado que a mesma embarcação abriga componentes para uma missão de análise de um objeto misterioso encontrado na lua, que viria a ser um monólito similar ao revelado no início do romance. Ao encontrar o objeto misterioso, o cientista pondera: “Três milhões de anos atrás, *alguma coisa* tinha passado por ali, deixando aquele desconhecido e talvez incompreensível símbolo de seu propósito, e retornado aos planetas – ou às estrelas” (CLARKE, 2013a, p. 115). Após um relance, há um ruído misterioso que assola o equipamento de som de todos os presentes, sendo interpretado pelo cientista como um sinal de alerta que o objeto emite aos seus construtores.

O resto do romance acompanha a trajetória do astronauta e Primeiro Capitão David Bowman e mais quatro companheiros a bordo da nave *Discovery* com o objetivo de atingir os anéis de Saturno, sendo que a hibernação humana induzida artificialmente cessaria ao atingirem a órbita lunar, pois quando chegassem ao seu destino deveriam mapeá-lo por cem dias. Bowman e seu companheiro Frank Poole são os únicos a despertarem da hibernação, enquanto o sexto tripulante seria o responsável por guiar todos os comandos da nave. Seu nome é HAL 9000, uma inteligência artificial capaz de imitar a maioria das atividades do cérebro humano com maior velocidade e confiabilidade. Ao longo da expedição, o clima entre os passageiros é ameno em relação a HAL 9000, mas, durante sua missão de sondagem do planeta Saturno, pequenas falhas de sistema foram detectadas, as quais aparentemente não possuíam origem rastreável, o que causa a desavença de Bowman com HAL, que a todo o momento alega não possuir consciência da origem das falhas sob o pressuposto de que deslizos somente seriam possíveis se provenientes da ação humana. A tensão aumenta após o diagnóstico de que o erro não

era fruto dos sistemas de HAL, o que restaura a confiança de Bowman e Poole na inteligência artificial, mas leva ao descrédito de HAL na inteligência humana.

A situação se agrava quando, em determinado momento, Poole está a bordo de um casulo que funciona como veículo espacial e se torna vítima de uma falha do sistema que faz com que ele perca o controle da direção e seja alçado para a órbita de Saturno em direção à morte. Assustado com o perigo da missão, Bowman decide despertar os outros companheiros em hibernação, mas é surpreendido com as comportas de ar se abrindo para o vazio. Ele então percebe que todo o desastre não foi causado por mais um erro do sistema, mas deliberadamente por HAL, que se julga superior no controle da expedição, enquanto os falhos humanos poderiam comprometer o êxito da missão. Bowman pensa: “Hal havia sido criado inocente, mas, cedo demais, uma serpente havia se infiltrado em seu Éden eletrônico” (CLARKE, 2013a, p. 199). No entanto, sob a perspectiva de HAL, seus atos fazem parte da instrumentalização para a qual ele fora designado, “[t]odos os poderes e habilidade de HAL tinham sido direcionados para um único fim. O cumprimento da missão que lhe fora designada era mais do que uma obsessão: era a única razão de sua existência” (CLARKE, 2013a, p. 199). Após sobreviver à abertura das comportas ao vestir um traje espacial, Bowman se dirige ao Convés de Controle e desliga HAL depois de ouvi-lo suplicar por sua “vida”: “Não entendo por que você está fazendo isso comigo ... Tenho o maior entusiasmo pela missão ... Você está destruindo minha mente ... Não entende? [...] Vou me tornar um nada” (CLARKE, 2013a, p. 210).

Como argumentará Roberts (2006), é comum na ficção científica que as máquinas sejam humanizadas ao longo da narrativa, de forma a promover a alteridade entre o leitor e o construto tecnológico que é tão cara ao gênero literário em questão. O teórico aponta que, dentro do gênero ficção científica, há dois grupos de máquinas que se destacam: o primeiro grupo é o dos chamados *facilitadores*, tecnologias capazes de feitos maravilhosos e que saltam aos olhos dos leitores por sua utilidade que extrapola

a realidade empírica, como é o caso de naves capazes de realizar viagens interplanetárias, ou de armas de raio *laser*, capazes de desintegrar quem seja atingido por elas; o segundo grupo é o dos *ciborgues*, não necessariamente máquinas antropomórficas, como os androides em *Androides sonham com ovelhas elétricas?* (1968), mas máquinas que carregam elementos provenientes da tecnologia em conjunto com características humanas. Em *2001*, um trecho que evidencia a combinação de elementos advindos de ambas as esferas é a descrição da fala utilizada por HAL, um “perfeito inglês idiomático que havia aprendido durante as rápidas semanas de sua infância eletrônica” (CLARKE, 2013a, p. 95). Outro fator linguisticamente associado a essa concepção é o fato de que, ao longo do romance, a grafia do nome da inteligência artificial paulatinamente se altera da sigla HAL (*Heuristically programmed ALgorithmic computer*<sup>2</sup>) para somente HAL, como se esta tivesse adquirido personalidade própria, se humanizado.

No caso de HAL, o dispositivo se torna literalmente uma personagem do romance, mesmo não possuindo forma física, processo esse de humanização das máquinas que fora denominado pelos teóricos marxistas de *reificação*. Retomando o conceito de Aristóteles (2017) sobre o fazer poético, é relevante, dentro da ficção científica, esse aperfeiçoamento da tecnologia, pois o fazer poético como característica essencial para a literatura se encontra cristalizado nessa representação das máquinas como capazes de pensar e de provocar sentimentos de empatia ou de aversão para com o leitor, ou seja, não somente mimetizadas, mas aprimoradas poeticamente. No caso de HAL, esses elementos se encontram em conjunto com as formas de construção da personagem no romance, conforme apontado por Bakhtin em seu item 3: “O personagem deve ser apresentado não como algo acabado e imutável, mas como alguém que evolui, que se transforma, alguém que é educado pela vida” (1998, p. 402-403). HAL é uma figura dúbia que ora apresenta

---

<sup>2</sup> Computador de programação Heurístico-Algorítmica, em uma tradução livre.

feitos questionáveis, ora os justifica. HAL é uma máquina, mas é tão personagem do romance quanto os humanos.

Posto isso, a inteligência artificial se destaca no romance ao estar incorporada ao *facilitador* da nave *Discovery*, na qual a maior parte do romance se passa. HAL é apresentado como o piloto da nave — note-se que essa é uma função associada à figura humana na realidade empírica — e é representado como possuindo uma voz aveludada e orgânica, em contraste com o resto do ambiente inumanamente limpo e antisséptico. É relevante para a construção da personagem que, ao longo da obra, seja dito que HAL é capaz de jogar xadrez e de conversar com os tripulantes, algo que mesmo no período de publicação da obra não era inimaginável para uma máquina, porém, ao final do romance, a inteligência artificial demonstra que é munida de sentimentos tipicamente humanos, se torna paranoica, enlouquece e implora por sua vida, algo que é capaz de gerar não somente empatia por parte da personagem de Bowman quanto também pelo próprio leitor, mas que também revela um grande temor da humanidade para com o avanço tecnológico: o medo de que um dia as máquinas possam se voltar contra a humanidade, algo que encontra ecos no medo da guerra nuclear do período da Guerra Fria, com o avanço tecnológico podendo ser responsável pelo fim da raça humana.

No desfecho da obra, Bowman, abandonado na nave, estabelece contato com a Terra, de forma que, ao se comunicar com o Dr. Floyd, este lhe conta o real motivo da missão. Dois anos antes, na expedição à lua em que o monólito fora encontrado, o objeto havia emitido um sinal de rádio em direção a Saturno e a missão da nave *Discovery* na verdade seria averiguar se haveria traços de vida inteligente no planeta. Após vagar por muitos dias no vazio, o tripulante enfim atinge o seu destino e descobre na órbita de Saturno um monólito de quilômetros de altura à sua espera. Em seguida, há uma pausa na narrativa para expor a origem dos extraterrestres responsáveis pelos monólitos. Conta-se que, ao desbravarem o cosmos, começaram a semear o despertar da mente por onde passavam, “[t]ornaram-se fazendeiros nos campos de

estrelas; plantavam, e às vezes colhiam” (CLARKE, 2013a, p. 249). O desenvolvimento tecnológico dos “Senhores da Galáxia” fez com que suas máquinas atingissem um ápice tecnológico a ponto de seus criadores se fundirem com elas, visando a uma evolução da sua raça no nível de total dissolução de sua matéria, de forma que passaram a se constituir apenas de radiação. Ao se aproximar do monólito maior, Bowman é engolido por um fenômeno inesperado que o faz ter a sensação de se encontrar em meio a um infinito lisérgico sem espaço nem tempo: “Ele estava passando por uma nova ordem da criação, com a qual poucos homens já haviam sonhado” (CLARKE, 2013a, p. 280).

À medida que sua viagem, guiada pelos seres de radiação, vai avançando, o próprio Bowman vai abandonando sua matéria, sua consciência do que é real ou não e se juntando à Eternidade enquanto, em pensamento, regride por todos os momentos de sua vida que o levaram até aquele instante, momentos que se encerram enfim com o grito de seu nascimento. Porém, com a regressão até sua forma infantil, esse momento sela ao mesmo tempo um retorno às suas origens e também o nascimento de uma nova forma humana, a chamada criança-estrela, que ao abrir os olhos vê um “brinquedo reluzente” em meio ao espaço, a Terra, encerrando o romance.

Esse enigmático episódio é passível de múltiplas interpretações, porém, a versão cinematográfica conduz a um possível caminho por meio da escolha da trilha sonora que embala a cena ao final do filme, a sinfonia *Assim falou Zaratustra* (*Also sprach Zarathustra*, 1896), de Richard Strauss (1864-1949). A música faz referência ao romance filosófico homônimo de Friedrich Nietzsche (1844-1900), uma sátira ao cristianismo que tem como personagem principal um filósofo que se autodenomina Zaratustra, baseado na figura messiânica do zoroastrismo, religião persa que tem por base o dualismo entre bem e mal. Resumidamente, a obra de Nietzsche argumenta que o ser humano é uma etapa de transição entre o primata e o super-homem (*Übermensch*), sendo que a etapa final da evolução humana, para o filósofo, somente seria possível através da superação da concepção dualista entre bem e mal, ou, no geral,



de toda forma de metafísica que seja responsável pela divisão moral da vida humana entre esses dois polos. De acordo com Zaratustra, “Em verdade, eu vos digo: bem e mal que sejam perenes – isso não existe! Por si mesmos têm de superar-se sempre de novo” (NIETZSCHE, 2011, p. 110).

No contexto da obra de Clarke, diferentemente, pode-se argumentar que o autor desloca essa etapa de superação do plano religioso para o plano tecnológico. No caso de *2001*, o aspecto principal a ser superado é a dependência ou a glorificação da tecnologia, que não se constitui um dogma propriamente, mas sim uma relação que, futuramente, se não fosse superada, iria sobrepujar a própria humanidade, assim como Nietzsche defende que a não superação da moral cristã iria também resultar na falência da humanidade: “Vós vos tornais cada vez menores, ó gente pequena! Desmoronais, ó amantes do bem-estar! Ainda perecereis – de vossas muitas pequenas virtudes, de vossas muitas pequenas abstenções, de vossa muita pequena resignação!” (NIETZSCHE, 2011, p. 163).

Aos moldes de HAL representando uma ameaça para a tripulação da *Discovery*, o período da Guerra Fria pressupunha uma possibilidade de extinção da raça humana devido ao grande estoque de armamento nuclear produzido pelos Estados Unidos e União Soviética. A referência se torna mais evidente quando se retoma o início do romance: no alvorecer da humanidade os seres humanos primatas são visitados pelos senhores da galáxia e, por influência de vida extraterrestre, descobrem a evolução de sua raça por meio da tecnologia, tornando-se homens sábios (*Homo Sapiens*). Porém, a relação entre humano e máquina na modernidade atingiu certo ponto em que, de acordo com Clarke, é preciso recuar, assim como Bowman faz ao encontrar o monólito de Saturno. Clarke defende que é preciso transcender as barreiras da fragilidade humana, superar a dependência da tecnologia para o nascimento de uma nova forma humana, a criança-estrela, o super-homem.

O desenvolvimento tecnológico a partir da primeira metade do século XX trouxe avanços até então concebíveis apenas na ficção, como é o caso do desbravamento dos cosmos disputado pelas grandes potências econômicas mundiais da época, porém esse mesmo avanço, paradoxalmente, começou a significar não somente o progresso, mas também a apreensão cada vez mais crescente com os rumos ecológicos e sociais. Essa apreensão cresceu continuamente até encontrar o seu ápice na produção ficcional da década de 1970. De acordo com Suvin (1972), é nessa década em que a ficção científica goza de uma popularidade crescente da qual há 100 anos já se manifestava nas principais potências econômicas à época, Estados Unidos, União Soviética, Reino Unido e Japão, ou seja, cresceu à medida que a evolução tecnológica cresceu também nas décadas anteriores.

Retomando o romance, em se tomando a personagem HAL como antagonista do enredo, novamente recorre-se à herança deixada pela *Odisseia*, que, dentre suas muitas contribuições para a ficção ocidental, concebe um antagonista para o herói épico. Enquanto a *Iliada*, apesar de narrar uma guerra entre dois povos, canta a história do herói Aquiles, mas não possui um antagonista propriamente, visto que aqueus e troianos contam com o suporte de diversos deuses do panteão grego e também de guerreiros lendários. Mesmo a figura de Heitor, que combate Aquiles em determinado momento, possui sua própria trajetória não mais glorificante e menos questionável do que a do próprio Aquiles. Entretanto, na *Odisseia* é estabelecido que Ulisses possui um propósito em derrotar os pretendentes que tomaram seu lar e querem desposar sua esposa Penélope durante sua ausência. Isso faz com que, no canto XXI do poema, haja um ápice narrativo quando Ulisses, disfarçado, disputa com seus adversários um torneio de tiro ao alvo e também o subsequente massacre de todos eles em seu lar em Ítaca, no canto XXII, do qual Ulisses sai heroicamente vitorioso. Esses episódios constroem um *pathos* que propositalmente conduzem o leitor para compartilhar da vitória de Ulisses contra os antagonistas que queriam tomar sua posição.

De forma semelhante, *2001* se vale do fazer poético para mobilizar o arquétipo construído em torno de Ulisses na *Odisseia* como o herói épico mais dúbio, mais aventureiro e menos nobre do que Aquiles na *Iliada*. Na obra de Clarke, HAL não é puramente um vilão, pois, como já explicitado, a inteligência artificial possuía sua própria missão em conduzir a expedição até Saturno e impedir qualquer possível dano ou desvio de rota, mesmo que sua causa fosse os próprios tripulantes. HAL tem seus motivos pessoais, mas ao estabelecer suas ações e interesses, que se encontram em desacordo com o protagonista, assume a figura de antagonista na narrativa, aquele que busca frustrar os planos do herói.

Como apontado por Bakhtin (1998), a epopeia é uma obra que promove um retorno ao passado lendário, é a recontagem de um mito de fundação, enquanto *2001* é uma ficção científica que se encontra no extremo oposto, pois narra acontecimentos que se encontram em um futuro hipotético. Poeticamente, a obra busca replicar esse efeito de mito fundador do *epos* ao levantar questões sobre a origem da humanidade, ao passado remoto em que o ser humano teria estabelecido contato com seus criadores e responsáveis pela criação do maior utensílio da humanidade, a tecnologia, que muitos séculos depois viria a representar uma ameaça. Enquanto Ulisses busca o retorno ao seu lar em Ítaca, que está tomado por forasteiros, Bowman é um ser humano que se encontra na busca pelos criadores da humanidade.

O final enigmático da obra evidencia que o protagonista reencontra sua própria origem, assim como Ulisses também reencontra sua esposa, seu filho Telêmaco e seu reino, que há muito tinham sido abandonados. *2001* é uma obra emblemática da ficção científica, seja na literatura ou no cinema, e isso pode ser observado pela decorrência de sua habilidade em oferecer o elemento mais relevante de seu gênero narrativo, que é a exigência de uma imaginação capaz de questionar sua realidade e, assim como o mito, trazer alegorias que são apreensíveis *sui generis*. Retomando, por fim, o quarto item dos pressupostos para a construção do romance por Bakhtin (1998), a obra de Clarke está para a obra de

Homero da mesma forma que a filosofia por trás da obra está para a viagem de Bowman. No caso de *Ulisses*, sua viagem é homérica e aventureira, e no caso de *2001* é espacial e também aventureira, mas todas elas levam o leitor ao mesmo destino: a si mesmo.

## Referências

ARISTÓTELES. *Poética*. 2. ed. Trad. Paulo Pinheiro. São Paulo: Editora 34, 2017.

BAKHTIN, Mikhail. Epós e romance (sobre a metodologia do estudo do romance). In: \_\_\_\_\_. *Questões de literatura e de estética (a teoria do romance)*. Trad. Aurora Fornoni Bernadini et al. 4. ed. São Paulo: Editora UNESP, 1998, p. 397-428.

CARPEAUX, Otto Maria. A literatura grega. In: \_\_\_\_\_. *A literatura greco-latina por Carpeaux*. Rio de Janeiro: LeYa, 2012, p.18-69 (História da literatura ocidental, v.1).

CLARKE, Arthur Charles. *2001: Uma odisseia no espaço*. Trad. Fábio Fernandes. São Paulo: Aleph, 2013a.

\_\_\_\_\_. A Sentinela. In: \_\_\_\_\_. *2001: Uma odisseia no espaço*. Trad. Fábio Fernandes. São Paulo: Aleph, 2013b, p. 303-315.

DÄNIKEN, Erich von. *Eram os deuses astronautas?* São Paulo: Melhoramentos: 2011.

DICK, Philip K. *Androides sonham com ovelhas elétricas?* Trad. Ronaldo Bressane. 3. ed. São Paulo: Aleph, 2019.

HOMERO. *Iliada*. Tradução e prefácio de Frederico Lourenço; introdução e apêndices de Peter Jones; introdução à edição de 1959 por E. V. Rieu. São Paulo: Penguin Classics Companhia das Letras, 2013.

\_\_\_\_\_. *Odisseia*. Tradução e prefácio de Frederico Lourenço; introdução e notas de Bernard Knox. São Paulo: Penguin Classics Companhia das Letras, 2011.

KUBRICK, Stanley. *2001 – Uma Odisséia no Espaço*. [Filme-vídeo]. Direção e produção de Stanley Kubrick. Beverly Hills, Metro Goldwyn Mayer. 1968. 1 BLU-RAY, 148 min. color. son.

LOURENÇO, Frederico. Prefácio. In: HOMERO. *Odisseia*. Tradução e prefácio de Frederico Lourenço; introdução e notas de

Bernard Knox. São Paulo: Penguin Classics Companhia das Letras, 2011, p. 95-105.

NIETZSCHE, Friedrich. *Assim falou Zaratustra*: um livro para todos e um livro para ninguém. Tradução, notas e posfácio Paulo César de Souza. São Paulo: Companhia das Letras, 2011.

ROBERTS, Adam. *Science Fiction*. London; New York: Routledge, 2006.

SILVA, Rhuan Felipe Scomação da. O Pulp em solo nacional e a relação do leitor com as revistas de emoção. *Diálogo das Letras*, v. 5, n. 2, p. 284-301, 2016. Disponível em: <<http://periodicos.apps.uern.br/index.php/DDL/article/view/1508>>. Acesso em: 15 ago. 2022.

STRAUSS, Richard. *Also sprach Zarathustra*. Intérprete: Gustavo Dudamel. [CD e encarte]. Berlim: Berliner Philharmoniker, 2013, 1 CD (1h09min).

SUVIN, Darko. On the Poetics of the Science Fiction Genre. *College English*, v. 34, n. 3, p. 372-382, 1972. Disponível em: <<https://www.jstor.org/stable/375141>>. Acesso em: 15 ago. 2022.



QUE FRIO QUE ME DÁ O ENCONTRO DESSE  
OLHAR: O MONSTRO “HOLLYWOOD” E SEU  
ESPETÁCULO EM *NOPE* (2022)

Pedro Fuscaldo Barreto de Figueiredo

George Carlin é um dos mais reverenciados nomes da história da comédia *stand-up*, dono de um estilo ácido e agressivo, acostumado a cutucar as feridas da sociedade norte-americana. Nunca se escondeu de polêmicas e gostava de exercer a postura de apontar a falta de roupas nos reis. Despia sem pudor algum as diversas facetas da sociedade conservadora em temas como morte, natureza humana, religião e normas sociais.

Em 1992, no seu especial de comédia para a HBO, *Jammin' In New York*, atacou um tema muito complicado de abordar com as pessoas: o nosso gosto por sangue. Essa parcela da natureza humana é complicada de ser debatida porque envolve admitir que existe algo de inerentemente perturbador em nós. Algo que foge às regras racionais e ordeiras. Que rasteja para além de onde os olhos podem ver. É jogar luz em coisas que naturalmente nós temos repulsa em ver, mas que, mesmo assim, não conseguimos parar de olhar. Porém, Carlin apresenta o tema, de início, de uma forma mais divertida, assumindo para todos uma de suas diversões favoritas:

Eu vejo notícias na televisão por um motivo e apenas um: entretenimento. É tudo o que eu quero das notícias; entretenimento. Sabe qual é a minha coisa favorita na televisão? Notícias ruins. Notícias ruins e desastres e acidentes e catástrofes. Eu quero ver algumas explosões e incêndios, eu quero ver merda explodindo e corpos voando! (CARLIN, 1992, tradução nossa)



Uma das coisas que difere o George Carlin de diversos outros humoristas *stand-up* é que suas piadas são mais parecidas com rompantes de honestidade sobre alguma coisa que ele fica estapafúrdio. Geralmente elas começam com um relato aparentemente pessoal, mas em seguida começa a ficar cada vez mais agressivo e frenético e gradativamente vai ficando claro que ele não está falando de si mesmo, mas de um sentimento que todo mundo carrega dentro de si:

Eu quero ver uma fábrica de tinta explodindo. Quero ver uma refinaria de óleo explodir. Eu quero ver um tornado atingir uma igreja no domingo. Quero ver que tem um cara correndo dentro de um K-Mart com uma arma automática atirando nos funcionários. Quero ver milhares de pessoas nas ruas matando policiais. Quero ouvir sobre um desastre nuclear. Quero saber que o mercado de ações caiu dois mil pontos em um dia. Eu quero pessoas sob pressão. Sirenes, chamas, fumaça, corpos, cemitérios sendo enchidos, pais chorando. Merda divertida. Meu tipo de TV. Eu só quero algum entretenimento. Esse é só o tipo de cara que eu sou! É só o tipo de cara que eu sou! (CARLIN, 1992, tradução nossa)

Enquanto chega ao final dessa parte, Carlin saltita no palco de um lado para outro de forma circense, chamando mais atenção para o tipo de coisa que nos sentimos compelidos a assistir sempre que está no ar. Ele ainda prossegue dizendo que pelo menos ele admite e que todos os outros querem fingir que ficam vendo essas coisas na TV e se sentindo mal pelo que está acontecendo. Todos nós estamos compelidos a passar dirigindo devagar do lado de um acidente para ver se podemos contemplar uma mão longe do braço, uma cabeça pela metade ou pelo menos muitos metais retorcidos para que possamos contar sobre como aquilo foi impactante para os colegas.

Formas menos literais de sofrimento alheio também nos agrada. As redes sociais transformaram o ambiente da fofoca e do poderio de destruição de reputações. Se notícia ruim e boato corriam rápidos sem o poder da internet, agora a velocidade já é quase incompreensível e sabemos que tudo pode ficar cada vez

mais rápido e instantâneo. Um boato sobre você pode nunca mais sair de sua vida, pois sempre existirá alguma imagem, *print*, ou meme para provar aquilo.

Entretanto, quanto mais caminhamos para dentro dos algoritmos das redes sociais e entendemos como elas funcionam, menos optamos por dar um basta e excluí-las de nossas vidas. Pelo contrário: nós mesmos damos de bom grado as nossas informações, imagens e pensamentos para todos que possam ver em qualquer lugar do mundo em praticamente qualquer época no futuro. Mesmo que nós possamos ser um dia vítimas dessa máquina inescrupulosa de destruição de reputações, continuamos nos alimentando dela e permitindo que ela se alimente de nós.

Mais do que isso, vê-se constantemente um grande grupo de pessoas na internet fazendo todo tipo de absurdo para conseguir atenção, fama, viralizar. Qualquer coisa serve e, geralmente, quanto mais humilhante ou degradante, melhor. Se George Carlin, em 1992, já falava do apetite que temos para ver nossa própria espécie se destruindo de todas as formas possíveis, a internet com certeza não seria muito diferente. Afinal de contas, se a maior parte da nossa informação antes já era sensacionalista e voltada para o choque, esse tipo de coisa só aumentaria com o advento da *internet*.

E esse é uma das coisas que podemos dizer sobre *Nope* (2022), o terceiro filme de terror do humorista Jordan Peele, astro de programas como *Mad TV* e *Key & Peele*. Não avesso a fazer comentários sociais por meio de suas obras, o diretor segue a mesma linha que assumiu em *Get Out* (2017) e *Us* (2019) e segue falando das ansiedades da sociedade contemporânea e, com o seu *western* ufológico spielberguiano, resolve falar da nossa relação complicada com o espetáculo.

## Reunindo a Família

Gerações deram risadas com as *Cacetadas do Faustão*. Torcíamos para que Ivo Holanda apanhasse depois de ter feito um transeunte passar vergonha em rede nacional. Esperávamos

ansiosos pela revelação do teste de DNA do Ratinho. Vimos repetidas vezes o acidente de Ayrton Senna e a queda das Torres Gêmeas. Procuramos as fotos dos corpos mutilados dos Mamonas Assassinas. Ainda que não olhemos da mesma forma para tudo isso, nós não conseguimos desgrudar das telas.

E não é como se fôssemos forçados a ver todas as coisas ruins que acontecem no mundo. Hoje, com a personalização da experiência *online* e o fechamento em bolhas das redes sociais, o conteúdo pode ficar completamente direcionado para um lado e excluir tudo aquilo que nos desagrade ou nos traz repulsa, mas, mesmo assim, não conseguimos deixar de olhar, mesmo que isso custe o nosso humor, sono e sanidade. Então, se podemos customizar todo o nosso conteúdo, por que ainda assim teimamos em nos aventurar em terras desgostosas para nossa mente?

A resposta, em partes, é biológica, já que muitas das coisas das quais costumamos sentir repulsa como espécie foram determinantes para termos sucesso na linha evolutiva. Só chegamos onde estamos hoje porque nossos cérebros e corpos se desenvolveram para reagirmos de forma específica em diversas situações e não é nem um pouco diferente do que acontece com outros animais: um barulho repentino e alto, ou uma imagem entrando na sua frente podem ser o suficiente para o pulso acelerar, suar, ficar com boca seca e com as juntas e músculos rígidos e firmes. Isso acontece porque foi assim que nós conseguíamos fugir ou nos preparar para lutar contra algum predador. Mesmo que não tenha nenhum predador no momento, a sensação de correr ou bater ainda fica por algum tempo deslizando pelas veias com as descargas de adrenalina e dopamina.

Nós gostamos de nos assustar e de testar os limites das nossas mentes. Se acreditarmos que estamos em uma situação segura, o terror de testemunhar algo mortal se tornará prazer. Ninguém quer estar em um acidente de carro, mas todos nós gostamos de ver um acidente com vítimas. Existem diversos vídeos de carros sendo arremessados contra paredes em testes de colisão e eles não são nem de perto tão vistos quanto os que mostram vítimas reais.

Para nós, aparentemente, é muito simples transformamos um evento real em ficcional caso não estejamos participando ativamente dele. As famílias das vítimas de um assassino serial podem se sentir desrespeitadas caso uma série seja feita dramatizando as mortes de seus entes queridos, mas esse desconforto alheio todos nós topamos pagar quando damos o *play* em mais uma dessas histórias grotescas para nos divertirmos e podermos falar o quanto nos chocou.

## Os fantasmas da realidade

Como o próprio Peele reafirma em diversas entrevistas antes e depois do lançamento do filme, o longa é sobre o lado sombrio da nossa relação com o espetáculo, mas não como costumamos pensar, já que o filme nos dá de imediato a dimensão que devemos ter dessa palavra:

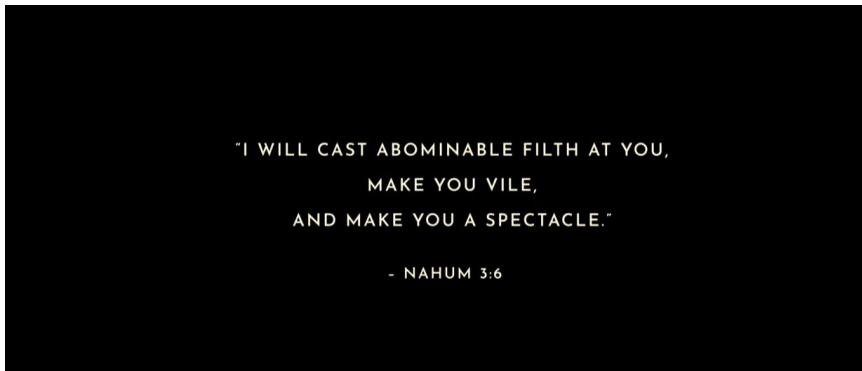


Figura 1: Citação que aparece nos segundos iniciais do filme.

Neste trecho, o profeta Naum se refere à destruição de Nínive, cidade capital do Império Assírio, lugar imoral e inimigo, cheio de todas as possíveis desgraças que a humanidade jamais poderia desejar de alguma forma. Aqui, “espetáculo” não é visto como uma palavra que normalmente associamos como algo lúdico, divertido e elogiativo, mas com o ato de ser visto, de ser reconhecido, para

que todos possam perceber do que se trata e possam fugir dali e da destruição. Isso posto, vamos para os eventos reais que ajudaram a moldar parte do filme.

## Gordy e Travis

Logo em seguida da citação bíblica, os créditos se alternam com uma cena de um chimpanzé ensanguentado em um estúdio de TV com uma pessoa caída e o cenário destruído.



Figura 2: Cena do desastre transcorrido durante as gravações de *Gordy's Home*.

Mais à frente no longa, essa cena é contextualizada melhor, como se tivesse sido um acidente durante as gravações da *sitcom* fictícia *Gordy's Home* e, no contexto do filme, é o motivo para que não se possa mais usar macacos como atores. Nela, o chimpanzé que interpretava Gordy surta durante a gravação e ataca todo o elenco, matando alguns e desfigurando outros, porém deixando o personagem de Jupe (interpretado por Steven Yeun) como único vivo e sem ferimentos.

Esse ataque foi inspirado por um evento real de 2009 em que Travis, um chimpanzé ator de seriados e comerciais nos anos 1990 e 2000, atacou uma amiga de sua dona quando a moça pegou o seu brinquedo favorito. Ela sobreviveu, mas ficou cega, desfigurada e com as mãos destruídas. Travis, assim como Gordy, foi morto pela

polícia com um tiro na cabeça. Por conta disso, o ataque do macaco acabou virando notícia mundial e passou a ser mais conhecido por esse evento do que por qualquer outro trabalho que ele tenha feito em comerciais e seriados ao longo de sua vida como animal-ator.

## Simpson e Haywood

Outro fantasma midiático reside no nome de um dos personagens principais da família Haywood: OJ (Daniel Kaluuya). No filme, OJ é Otis Júnior Haywood, filho de Otis Haywood (Keith David), proprietário e um dos últimos redutos de treinadores de cavalos para filmagens em *Hollywood*. Não por acaso, a abreviatura de seu nome (e a forma que se apresenta) é o mesmo do infame ex-ator e ex-jogador de futebol americano OJ Simpson, algo percebido em um diálogo com uma atriz branca, momento em que OJ iria trabalhar com um de seus cavalos, Lucky.

A infâmia do ex-jogador vem de um caso de 1994 em que foi acusado de ter assassinado sua ex-mulher Nicole Brown e do seu amigo Ronald Goldman com quem Simpson acreditava que ela mantinha um relacionamento. Antes de ser preso e julgado, o ex-ator foi perseguido por quilômetros pela polícia depois de deixar um bilhete dizendo que se suicidaria. Tanto a perseguição quanto o julgamento tiveram uma cobertura gigantesca da mídia ao ponto de rivalizar com a abertura da Copa do Mundo daquele ano, sediada nos Estados Unidos. Ao final, OJ Simpson foi absolvido do violento crime (cometido a facadas contra os dois, quase decapitando a ex-mulher) pois as luvas encontradas na cena do crime aparentemente não serviram em suas mãos.

## O cavalo em movimento

O maior e principal fantasma de todos e que determina a tônica dos comentários sociais que Peele faz com seu monstro-metáfora é um dos primeiros filmes feitos na história. Em 1878,

Eadweard Muybridge, para verificar se um cavalo levantava as quatro patas do chão enquanto galopava, fez uma sequência de fotografias de um jóquei negro em um cavalo e depois as viu em sequência, dando a ilusão de movimento e verificando que, sim, as quatro patas ficavam no ar em alguns momentos.

Com a ideia de apagamento dos negros de momentos importantes da história do cinema, essa sequência de imagens escancara o racismo de um país que recentemente havia abolido a escravidão. Sendo um dos grandes avanços científicos da época, não se sabe o nome de todos os atores, apenas de um: a égua Sallie Gardner. Não se sabe exatamente, até hoje, quem é o jóquei negro, o que faz com que Peele aproveite para nomeá-lo como Alistair E. Haywood, o tataravô de Otis Haywood, treinador de cavalos e pai de OJ e Emerald (Keke Palmer), a outra protagonista do filme.

Esses três elementos da realidade são interessantes para sintetizar o tipo de comentário que Peele quer fazer em mais de um nível. Em primeiro lugar, temos a ideia já abordada sobre a nossa fascinação pelo macabro, pelo sangue, tanto em reputação quanto literal. Poucas pessoas estavam preocupadas especificamente com a morte da esposa e amigo de Simpson, queriam era a cobertura e a mais nova fofoca suculenta que poderiam discutir com os amigos, assim como a atração que o caso de Travis recebeu. A brutalidade do chimpanzé e o que ele conseguiu fazer com o corpo da sobrevivente é o que nos atrai para o caso em virtude da ambiguidade que vemos na figura de um dos nossos parentes símios mais próximos: uma hora um bicho dócil com o qual nos relacionamos sempre, mas em diversos momentos uma besta capaz de matar vários se tiver tempo e energia para isso.

Outro ponto interessante relacionado ao caso de Gordy é a forma que Jupe se coloca de fora da situação. Já adulto, não consegue contar para Emerald sobre o incidente com o macaco: ele precisa recorrer a uma esquete fictícia do humorístico *Saturday Night Live* para processar o trauma, efetivamente se colocando de fora da situação como mero espectador da tragédia e não testemunha. Inclusive, Jupiter/Jupe, fala da situação toda elogiando

a atuação dos comediantes na paródia do ataque, enquanto há um corte abrupto para ele assustado quando criança olhando por debaixo da mesa enquanto Gordy passa de um lado para outro com o sangue de seus colegas de elenco.

Ou seja, Jupe não consegue, mesmo depois de anos, entender direito o que levou Gordy a fazer o que fez. Inclusive, ao contrário dos Haywood que sempre trabalharam criando e treinando animais para o cinema, Jupe começou a fazer isso no rancho ao lado depois do acidente com Gordy, pois, dá a entender no longa, que Jupiter, por ter criado um toque com o macaco, acredita ser capaz de treinar qualquer tipo de animal, como se ele fosse algum tipo de escolhido, pois foi o único que saiu ileso fisicamente do ataque do chimpanzé.

### Tubarão imediato de terceiro grau

À primeira vista, podemos entender que a ideia de Peele é discutir a sociedade espetacular e a atitude predatória de *Hollywood* em relação aos seus trabalhadores. O monstro do longa, um simples disco-voador branco por praticamente o filme todo, lembra bastante um olho e suga todos para dentro de si, regurgitando sangue, suor, lágrimas e objetos que foram engolidos junto com os demais.



Figura 3: O monstro-olho perseguindo OJ a cavalo, referindo-se ao vídeo em que o antepassado de OJ foi filmado e não foi reconhecido.



Se as pessoas consumidas são os trabalhadores e espectadores que são consumidos pela constante necessidade de olharmos, os objetos expelidos pela criatura são os *souvenirs* caríssimos de itens de cena ou de objetos de cenas de crimes de assassinos seriais. Entretanto, se Peele estivesse fazendo apenas comentários negativos sobre a natureza da indústria do cinema e da nossa necessidade de olhar, ele não incluiria homenagens e correções históricas.

Em primeiro lugar, presta-se homenagem a *Close Encounters of the Third Kind* (1977), pois na primeira metade do filme os personagens ainda acreditam se tratar de uma nave alienígena povoada por homenzinhos cinzas. O processo envolve observação à distância e tentativa de comunicação, coisa que Jupe faz por seis meses, sempre dando um cavalo em troca da aparição da nave, até que a nave resolve abduzir e consumir todos que estavam ali, pois Jupiter acaba cometendo o mesmo erro que os produtores de *Gordy's Home*: explorar um animal perigoso para ter ganhos exorbitantes.

E é nesse momento de consumação e da descoberta que não se trata de uma nave, mas de um animal, o tubarão de *Jaws* (1975), outro *blockbuster* do mesmo diretor: Spielberg. Nesse ponto o tom do filme passa a não ser mais o contato, mas um grupo de pessoas que está tentando capturar de alguma forma o grande monstro devorador de gente. O próprio comportamento do monstro é semelhante ao do T-Rex do primeiro *Jurassic Park* (1993): o T-Rex não te veria caso você ficasse imóvel e o monstro de Peele só ataca quem fica encarando-o.

Ao mesmo tempo, as câmeras normalmente utilizadas, digitais, não conseguem capturar o monstro, pois ele carrega um campo magnético que faz com que todos os objetos eletrônicos fiquem desligados em sua presença. A solução encontrada foi recorrer às câmeras analógicas para conseguir capturar uma imagem do alienígena e assim alcançar a fama e a fortuna que poderiam vir com esse vídeo digno de exibir em um programa da Oprah, como os próprios personagens dizem.

Dessa forma, Peele faz uma homenagem aos filmes, à capacidade de construir narrativas que tragam significação. Para continuar em seu comentário de apagamento da história negra e asiática da história do cinema norte-americano, ele faz com que todos os seus protagonistas sejam pessoas esquecidas pelos *westerns*: negros e asiáticos. Um dos gêneros mais representativos do cinema e que retrata a construção da própria região de *Hollywood*, a Califórnia, nunca se valeu de negros como personagens principais, assim como asiáticos, mesmo as evidências históricas sendo abundantes em dizer que existiam *cowboys* negros aos montes.

### Dando o nó no laço

O longa é riquíssimo e esse é apenas um recorte das discussões mais imediatas que podemos tirar da última obra de Jordan Peele. Constantemente o diretor vem colocando em voga seus medos e angústias por meio das narrativas de horror, quebrando diversos estereótipos relacionados aos gêneros e combinando diversas fontes diferentes para atrair a discussão de forma complexa e sem respostas simples. É verdade que *Hollywood* nunca se importou com a saúde mental e física de seus trabalhadores, principalmente os que não são astros, mas, ao mesmo tempo, ela produziu diversas coisas que são reverenciadas e partes do que nós invariavelmente somos. Nós gostamos de olhar, somos tão governados por esse sentido que uma testemunha ocular é uma das maiores provas que um tribunal pode ter, entretanto, como todos nós sabemos, a nossa visão vive pregando peças na nossa percepção, criando espontaneamente ilusões e distorções, coisas essas nas quais os fenômenos ufológicos costumam nadar de braçada.

Da mesma forma, continuamos completamente embasbacados por todo tipo de bizarrice arremessada em nossa face. Seja humilhação das pessoas em troca de curtidas, ou violências moderadas em ambientes controlados (ou em que não estamos presentes), nossos olhares vão para esses pontos como moscas vão até um cadáver com mel e nesse gosto de carne podre adocicada a

mente humana se enfastia criando toda sorte de possibilidade imaginativa para entregarmos de volta para o mundo algo que nosso olho capturou e que agora regurgita uma cachoeira de sangue da mesma forma que o monstro de *Nope* faz em uma cena, dando um significado bastante literal para “sangue nos olhos”.

## Referências

CARLIN, George. *Jammin' in New York*. [Filme-vídeo]. Produção de Jerry Hamza e Brenda Carlin, direção de George Carlin. New York: Eardrum/Atlantic Records, 1992.

CLASEN, Mathias. Monsters Evolve: A Biocultural Approach to Horror Stories. *Review of General Psychology*, 2012. Disponível em: <[https://www.researchgate.net/publication/232490536\\_Monsters\\_Evolve\\_A\\_Biocultural\\_Approach\\_to\\_Horror\\_Stories](https://www.researchgate.net/publication/232490536_Monsters_Evolve_A_Biocultural_Approach_to_Horror_Stories)>. Acesso em: 01 out. 2022.

FIGURA 1 - Citação que aparece nos segundos iniciais do filme. *online*. Disponível em: <<http://creepycatalog.com/wp-content/uploads/sites/2/2022/09/Screen-Shot-2022-09-22-at-10.43.27-AM-copy.jpg?resize=768,257>>. Acesso em: 24 nov. 2022.

FIGURA 2 – Cena do desastre transcorrido durante as gravações de *Gordy's Home*. *online*. Disponível em: <[https://apaladewalsh.com/wp-content/uploads/2022/09/gordys-home-dalam-film-nope-2022\\_169.png.jpeg](https://apaladewalsh.com/wp-content/uploads/2022/09/gordys-home-dalam-film-nope-2022_169.png.jpeg)>. Acesso em: 24 nov. 2022.

FIGURA 3 - O monstro-olho perseguindo OJ a cavalo, referindo-se ao vídeo em que o antepassado de OJ foi filmado e não foi reconhecido. *online*. Disponível em: <<https://legendary-digital-network-assets.s3.amazonaws.com/wpcontent/uploads/2022/08/20101149/nope-alien-update-featured.jpg>>. Acesso em: 24 nov. 2022.

HONEST trailers. Canal *online* (Youtube). Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=eQnsCsaTGy0&ab\\_channel=ScreenJunkies](https://www.youtube.com/watch?v=eQnsCsaTGy0&ab_channel=ScreenJunkies)>. Acesso em: 01 out. 2022.

PEELE, Jordan. *Nope*. [Filme-vídeo]. Produção de Jordan Peele e Ian Cooper, direção de Jordan Peele. Los Angeles: Universal Pictures, 2022.

ROSSI, Cido. Meditações monstruosas sobre dois filmes de terror. In: ROSSI, Aparecido Donizete; ZANINI, Claudio Vescia; MARKENDORF, Marcio (orgs.). *Monstars: monstruosidades e horror audiovisual*. Rio de Janeiro: Dialogarts, 2020, p. 46-54.

Disponível em: <[https://www.dialogarts.uerj.br/admin/arquivos\\_tfc\\_literatura/Monstars.pdf](https://www.dialogarts.uerj.br/admin/arquivos_tfc_literatura/Monstars.pdf)>. Acesso em: 01 out. 2022.

OUVINDO A VOZ DE DEUS ATRAVÉS DE  
PALAVRAS CRUZADAS: M. NIGHT SHYAMALAN  
DIANTE DO FETICHE PELA VEROSSIMILHANÇA  
NO CINEMA CONTEMPORÂNEO

Luís Guilherme Comar Freza

*“What color was love?”*

*“I don’t remember...”*

*“Me neither...”*

Elliot e Alma em *The Happening* (2008)

Hollywood já deu a sentença. Apenas algumas décadas se passaram desde que Béla Balázs (1952) colocava o polo industrial americano, recém-nascido dos destroços bélicos, no centro de uma nova teoria para uma nova forma de arte, uma teoria que, desafiando os simplismos, tanto de seus colegas formativos quanto dos posteriores realistas a que servia de transição, louvava no cinema vindo do continente liberal burguês uma arte capaz de eliminar a distância, imperante até então nas tradicionais formas de arte oriundas da rigidez europeia, entre a consciência do receptor e a obra, logo, entre o homem e o mundo representado, do qual ansiava por participar internamente. Identificação. Era essa a palavra-chave da nova arte. Identificação por meio da apresentação não de uma realidade pura, nem tampouco de uma mentira fabricada, mas de “retratos de sonhos” (BALÁZS, 1952, p. 95, tradução nossa), de uma realidade pré-existente filtrada pela interpretação humana para gerar a “reprodução de uma performance histriônica” do mundo (BALÁZS, 1952, p. 46, tradução nossa).

Apenas algumas décadas, entre alternâncias de influência teórica dominante, esgotamentos estéticos e suas sucessivas reinvenções — “A tensão entre a magia e o realismo, a reflexividade e o ilusionismo, tem alimentado a arte”, ensinava-nos um entusiasmado Stam (2008, p. 18). Mas foi tempo suficiente para que a tensão se dissolvesse, para que os sonhos de Balázs se desvanecessem da memória, para que a interpretação humana se perdesse nas engrenagens de um mercado que busca apenas agradar a gostos pré-estimulados de seus consumidores, e não os atingir. O presente capítulo parte do receio — aqui exposto como tese a ser simultaneamente confirmada e confrontada pela atividade de um autor de cinema em específico —, de que tanto leitor quanto autor tenham sido apagados pela indústria como fator anterior e determinante no gosto contemporâneo, que tanto reflete tendências quanto as estimula, em um ciclo contínuo, para a definição prévia e subsequente exclusão do resíduo sobre aquilo que é aceitável. Parte daquela mesma constatação de André Bazin acerca do que já era tendência no cinema de sua época quando do lançamento de *Farrebique* (1946): “que a verossimilhança tem gradualmente tomado o lugar da verdade, que a *realidade* se dissolve em *realismo*” (BAZIN, 1997, p. 106, grifo do autor, tradução nossa). Como tudo no realismo assume um caráter teleológico, conforme falaremos no decorrer dessas páginas, quanto mais não teria assumido o problema apontado por Bazin? A “verossimilhança” parece ter abandonado sua constituição original de *meio* para se tornar um *fim* em si mesma. Parece, afinal, ter regredido ao status de um *fetiche*.<sup>1</sup>

Não é nosso objetivo que o caráter apaixonado dessa introdução sirva ao leitor como suspeita metodológica sobre a predisposição científica da investigação a que aqui nos propomos. É somente que ainda acreditamos, — como também acreditou João Bénard da Costa

---

<sup>1</sup> “Fetice pela verossimilhança” é um termo cunhado originalmente por Arthur Tuoto, crítico de cinema e cineasta brasileiro, a partir de reflexões realizadas nas aulas de seu *Curso Online de Cinema*. (CURSO, online).

até sua morte, um dos maiores defensores de M. Night Shyamalan no universo da crítica especializada, — “que a crítica ganha alguma coisa com a paixão [...] embora reconheça que na algóstase dominante (insensibilidade à dor, insensibilidade ao prazer) seja difícil aos ‘profissionais desapaixonados’ aceder ao mundo deste ocasionalista reencarnado nos séculos XX e XXI” (COSTA, 2002). Apesar de nossa análise crítica não ser igual à do crítico português, pelas exigências usuais de formato e método, conservamos; no entanto, esse mesmo espírito aberto e essa mesma crença de que estamos diante de um autor que não pode ser lido meramente por uma perspectiva situada naquilo que devota sua carreira a ironizar, desafiar e *fragmentar*: o racionalismo de nossos tempos.

## A verossimilhança como paradigma

*See, what you have to ask yourself is: what kind of  
person are you? Are you the kind who sees signs, sees  
miracles? Or do you believe that people just get lucky?  
Or look at the question this way: is it possible that there  
are no coincidences?  
Graham em Signs (2002)*

O conceito de “verossimilhança” tem sido um paradigma nos estudos ficcionais desde que aparece na *Poética* de Aristóteles, ainda no século IV a.C., como baliza para o trabalho imaginativo do poeta: “É claro, também, pelo que atrás ficou dito, que a obra do poeta não consiste em contar o que aconteceu, mas sim coisas quais *podiam acontecer*, possíveis no ponto de vista da *verossimilhança* (*to eikós*) ou da necessidade (*to anankaion*)” (ARISTÓTELES, 2014, p. 28, grifo nosso). O grego *to eikós* [eikós - εἰκός], geralmente traduzido por “verossimilhança” ou “probabilidade”, tem a mesma raiz de *eikón* [εἰκών], que, segundo Gobry (2007, p. 51-52), está ligado à ideia de “imagem”, “simulacro”, enquanto “reprodução de um objeto sensível (por obra de arte) ou de uma realidade inteligível (pela natureza)”. A arte é imitação (*mimesis*) de algo que, por si só, já é



imitação: Aristóteles, em sua metafísica, pensaria também na natureza como uma espécie de obra de arte contendo um *artista* por trás. Séculos depois, J. R. R. Tolkien assumiria isso como uma honra à sua atividade de poeta enquanto imitador de uma atividade divina, *subcriador*: “criamos, na nossa medida e ao nosso modo derivativo, porque fomos criados; e não apenas criados, mas criados à imagem e semelhança de um Criador” (TOLKIEN, 2020, p. 64).

As interpretações que, em geral, têm sido dadas às classificações aristotélicas, no entanto, são bem menos “poéticas”. A ligação com o “simulacro”, com a imitação, faz a verossimilhança assumir o caráter da adequação máxima possível ao real da natureza, e, em última instância, ao “verdadeiro”: “verossímil não é o verdadeiro, é o que *parece* verdadeiro”, observa Dantas (2019, p. 30, grifo do autor). Tomada assim, a verossimilhança assume sua ligação com a estética realista e parece norma intransigível para a boa arte. Tal posição acentua-se pela ligação com a necessidade (*to anankaion*), vocábulo a que a maioria das ocorrências do termo “verossimilhança” na obra aristotélica aparece unida, enquanto mantenedora da lógica de causa e consequência análoga ao mundo natural em um enredo, conforme o filósofo anteriormente estabelecera sobre o começo, o meio e o fim das tragédias como regidos pela necessidade de haver ou não algo para preceder ou seguir (ARISTÓTELES, 2014, p. 26-27). Há uma parte da *Poética*, no entanto, que é muitas vezes esquecida. Trata-se dos capítulos finais, em que Aristóteles explica a medida pela qual é possível julgar criticamente uma obra, ampliando, para isso, as sistematizações feitas anteriormente. Nesse estágio, o filósofo admite a ocorrência do impossível (*adunaton*) e mesmo advoga por sua ocorrência quando necessário:

De modo geral, o impossível (*adunaton*) se deve reportar ao efeito poético, à melhoria, ou à opinião comum. Do ângulo da poesia, um impossível convincente é preferível a um possível (*dunaton*) que não convença. A existência de homens quais pintava Zêuxis talvez seja impossível, mas seria melhor, pois o modelo deve sobrep exceler. As

absurdezas devem-se reportar à tradição; assim, também se dirá, por vezes, que não se trata dum absurdo, pois *é verossímil que algo aconteça contra a verossimilhança*. (ARISTÓTELES, 2014, p. 50-51, grifo nosso)

Devido a essa consideração, somente os mais puristas definem a verossimilhança ainda hoje como relacionada à estética realista de representação. Historicamente, tem-se considerado a verossimilhança como variável, adaptável ao universo de regras próprias criadas por um autor. Os irracionalismos da tradição épica, conforme apontado por Aristóteles, já tinham então se convertido nisso mesmo — em tradição, que, portanto, passando a funcionar como depositário para usos e diálogos posteriores, já havia, por si só, se tornado verossímil. Frye (2017) concorda que a literatura se torna rapidamente um universo próprio, em que as “regras” do mundo natural e da existência histórica não mais são importantes, e, logo, torna-se o único recanto do qual o autor deve extrair suas formas:

Ninguém jamais adquiriu invulnerabilidade ao submergir em um rio; ninguém jamais lutou contra um deus fluvial; ninguém jamais nasceu de uma ninfa do mar. Qualquer indivíduo, seja Aquiles, Hamlet, o Rei Arthur ou o pai de Charles Dickens, ao ser inserido na literatura, é logo absorvido por ela, e sua vida real já não tem a mais mínima importância. (FRYE, 2017, p. 54)

O crítico canadense chama a atenção para uma linha de leitura ignorada no texto aristotélico que, contra essa noção muito estrita de “verossimilhança” ligada à representação mimética, tenta diferenciar o poeta — ou autor de ficção, como se queira —, do historiador: sumarizaria o fiel escudeiro de Dom Quixote que “o poeta pode contar ou cantar as coisas não como foram, mas como deviam ser, e o historiador há de escrevê-las, não como deviam ser, mas como foram, sem acrescentar nem tirar à verdade a mínima coisa” (CERVANTES, 1981, p. 325). A arte do poeta (doravante do autor de ficção) pode, portanto, escapar à verdade, realizar seus

ajustes. Isso porque responde não à mesma verdade da história, mas à “verdade poética”, como definiu Tasende (2004, p. 874, tradução nossa), termo que, em si, já é uma tentativa de resumo com imposição de certo rigor à filosofia de Aristóteles, que preferiu, conforme supracitado, o termo “efeito poético” (ARISTÓTELES, 2014, p. 50) — afinal, será que deveria mesmo a poesia (a arte, a ficção) ter alguma verdade? Se sim, onde estaria essa verdade: dentro ou fora de si própria? São discussões alimentadas por séculos e que estão na origem das mais diferentes correntes de interpretação e crítica de arte.

Fato é, porém, que se chega a uma conceituação muito volátil e relativa de “verossimilhança”. Textos que “são críveis a partir do conceito da verdade poética (e não da realidade histórica) já estabelecido por Aristóteles e que Cervantes tomou para si no *Quixote*” (TASENDE, 2004, p. 873-874, tradução nossa). A autora espanhola ainda faz a seguinte consideração: “Deverá ter-se em conta que o conceito da verossimilhança muda com os tempos e que, dependendo da cultura e da civilização, certos fatos não são críveis para o *receptor* da obra” (TASENDE, 2004, p. 874, grifo da autora). Faz-se curioso notar sua opção pelo condicionamento negativo: em vez de dizer que a variação de tempos, culturas e civilizações aumenta o paradigma de fatos aceitáveis, ou os altera, fazendo com que fatos consolidados em certos contextos dominantes não sejam aceitos em troca de outros, que, fora desses, o são, Tasende (2004) simplesmente faz perceber uma queda geral na aceitação. Uma constatação que, se aplicada ao Ocidente, parece sinalizar a tese weberiana do “desencantamento do mundo”, a ser explorada mais tarde.

Fiquemos, por enquanto, com as problemáticas suscitadas pela própria definição de verossimilhança. Se o objetivo é alcançar a verdade poética, ou o efeito poético, quais são os limites? Quem ou o que pode definir aquilo que está dentro e aquilo que está fora da verdade poética? Quem ou o que pode definir se o efeito foi extrapolado? Frye (2017, p. 18) é categórico: “No mundo da imaginação vale tudo que seja imaginável”. Ora, o que não poderia

ser imaginável? O escritor inglês G. K. Chesterton (2021, p. 109), falando a respeito dos contos de fadas em sua *magnum opus* *Ortodoxia*, nos dá uma pista:

Não é possível IMAGINAR que dois e um não sejam três. Mas é perfeitamente possível imaginar árvores que não dão frutos, ou árvores que deem candelabros dourados ou tigres pendurados pelo rabo [...] Nos contos de fadas, mantivemos sempre inequívoca a distinção entre a ciência das relações mentais, na qual realmente existem leis, e a ciência dos fatos físicos, na qual não existem leis, mas apenas esquisitas repetições. Cremos em milagres corpóreos, mas não em impossibilidades mentais. Acreditamos que um pé de feijão subiu até os Céus, mas isso não altera nossa convicção filosófica em relação a quantos feijões são precisos para que tenhamos cinco feijões. (CHESTERTON, 2021, p. 109)

Essa delimitação pode não soar convincente ou válida para pensar a ficção em seu desenvolvimento histórico até como chega a nós hoje, pelo fato de tratar de um gênero pitoresco em sua maneira de lidar com a coerência e a verossimilhança: os contos de fadas. Ora bem, eis aqui mais um sinal do desencantamento pelo qual nossa sociedade passa. Chesterton (2021) e Tolkien (2020) reagiriam frontalmente à tentação de desmerecer os contos de fadas enquanto histórias criadas para entreter crianças ingênuas — e assumir “crianças ingênuas” como uma valoração negativa nos leva a outro sinal do desencantamento. Vamos recolhendo pequenos *sinais* até o momento da revelação, quando mostraremos como a obra de Shyamalan exige especialmente que seu receptor se torne essa criança ingênuo, concebendo isso não como um facilitador da engenhosidade e capacidade artísticas, mas sim como a condição mesma de sua produção e existência.

Por ora, já que Tasende (2004, p. 874) alertou para a relativização da verossimilhança a cada contexto histórico e cultural, será que o público receptor, em todas as épocas e contextos, é capaz de fazer essas mediações necessárias? Será que o

público ainda crê, com a sacração de Chesterton (2021, p. 109), em “milagres corpóreos”?

Uma vocação realista?

*We're looking for visual tension. Things that pull the frame,  
things that force us to imagine what is beyond the frame.*  
Becca em *The Visit* (2015)

Visto por muitos como o primeiro romance escrito, por outros apenas como uma revolução nas novelas de cavalaria, *Dom Quixote* é uma das grandes matrizes da modernidade. “Toda a história da literatura moderna pode ser vista como uma nota de rodapé de *Dom Quixote*”, sentencia Stam (2008, p. 45). A obra, marco do período humanista, situada em um contexto de esgotamento — esgotamento das novelas de cavalaria e de outros gêneros tradicionais medievais, remanescentes da visão mágica, mítica de mundo e dos valores épicos de períodos pré-cientificistas —, criou para sempre um sistema de representação de possibilidades latentes advindas da imbricação dos dois eixos em que, a partir de então, a ficção ocidental se dividiu: a tendência mimético-realista e a tendência fabular e autoconsciente de narrar. “A mentira é tanto mais saborosa quanto mais verdadeira se afigura, e agrada tanto mais quanto mais se aproxima do possível” (CERVANTES, 1981, p. 281). Assim diz o cômico que encontra Quixote e Sancho e tenta contrapor-se ao estilo de vida do cavaleiro clamando pelo fim das irracionalidades épicas e fabulares, e pelo surgimento de histórias verossímeis. O paradoxo circunscreve o lugar: o cômico, no ato mesmo dessa advocação, preza, sem perceber, pelo efeito poético, pelo prazer da fabulação, que denota com o adjetivo “saborosa”; assim como a narrativa de Cervantes, que é essa advocação pelo comedimento, — ou talvez até mesmo pelo fim — da aventura, que se diz no ato mesmo da aventura. O tipo de representação valorizada pelo cômico adianta metaficcionalmente o romance, forma primogênita da modernidade, que vem ser, em literatura, o

análogo da filosofia cartesiana e da ênfase racional e relativista que tomava o ambiente intelectual da época, para substituir a mítica e a épica da literatura anterior, assim como o método científico substituiu toda a série de investigações que os medievais faziam acerca do universo e do cosmos.

Desde há muito, os teóricos da ficção ocidental possuem uma compreensão teleológica de desenvolvimento em direção ao realismo. Auerbach (1971) adiantou-a a respeito da estrutura, quando comparou o episódio da cicatriz de Ulisses na *Odisseia*, com o do sacrifício de Isaac, em *Gênesis*, investigando, nas bases judaicas e cristãs de nossa sociedade, a compreensão cultural e religiosa que leva a uma organização temporal mais completa e complexa acerca do que entendemos propriamente por *história*, uma organização não mais descontínua, cíclica, ritual, como acontece nos épicos homéricos, mas sim aberta a um desenvolvimento temporal e espacial em uma escala minuciosa e contínua. Para Watt (2010, p. 35), o romance nada mais é do que essa representação “da experiência individual situada num contexto temporal e espacial”. O cinema, que se constrói canibalizando a literatura, vem a ser a continuidade disso. “A cada mutação técnica, a transparência cresce, a diferença parece diminuir, a película torna-se a pele da História e o ecrã uma janela aberta para o mundo” (DANEY, 2016, p. 62).

André Bazin, teórico e crítico de maior relevância para a constituição da noção corrente de cinema enquanto arte de uma linguagem própria, cofundador da revista *Cahiers du Cinéma*, na França, em 1951, e um dos pioneiros do grupo dos chamados teóricos realistas, manifesta continuidade nessa mesma visão de vocação da representação em direção a um *télos* realista. Bazin tem sido interpretado, em geral, como um realista *sui generis*, mais purista entre os puristas e, ao mesmo tempo, mais radical entre os radicais. Isso porque seus textos, ao passo que ajudaram a formar uma concepção sobre o consagrado termo *mise-en-scène* —, que poderíamos também chamar, muito genericamente, de “conjunto de estilo” de um autor de cinema, abarcando basicamente tudo que o autor pode criar na imagem e no som —, advogaram também

pelo desaparecimento da própria *mise-en-scène* em face de uma autonomia, até de uma autoridade da própria imagem registrada, com o mínimo de intervenções possíveis, da câmera. “Já sem actores, já sem história, já sem *mise-en-scène*, ou seja, finalmente a ilusão estética perfeita da realidade: acabou-se o cinema” (BAZIN *apud* DANEY, 2016, p. 62).

Como, no entanto, um pensador de tal base epistemológica poderia demonstrar desapego e mesmo despreço pela verossimilhança nos filmes, como o faz na supracitada crítica de *Farrebique*? A análise minuciosa das palavras acima, proferidas a respeito de *Ladri di Biciclette* (*Ladrões de Bicicleta*, 1948), de Vittorio De Sica, revela algo que se esconde por trás da aparente hegemonia da apologia realista-naturalista radical. Ora, se com a “ilusão estética perfeita” o que temos é o fim do cinema, por um simples silogismo, concluímos que o cinema só pode existir enquanto a ilusão estética for imperfeita — isto é, enquanto for, propriamente, reprodução. Para Bazin, o cinema nasce não a partir de uma invenção técnica, aquela que possibilite a ilusão estética perfeita, mas de um ideal assentado em um mito: “o mito do realismo integral, de uma recriação do mundo à sua imagem, uma imagem sobre a qual não pesaria a hipoteca da liberdade de interpretação do artista, nem a irreversibilidade do tempo” (BAZIN, 2018b, p. 27-28). O desejo é realista, isso ninguém pode retirar. Mas o desejo só existe enquanto leva a um trabalho que nunca terá fim. O próprio termo *mimesis* (cópia) denota um labor, uma atividade que pode sempre ser aperfeiçoada — já que chegar ao máximo desse aperfeiçoamento significaria ter em mãos a própria realidade. Nenhuma cópia pode ser completa. É inescapável a associação ao termo “utopia” — já se tornou até um clichê a frase de Fernando Birri, popularizada por Galeano (2015, p. 310), que diz que a utopia, eternamente distante no horizonte, serve justamente “para caminhar”. Por isso, Bazin condena o erro de confundir a realidade pura com um desejo mental que origina a ilusão, substituindo-se um pelo outro. Foi esse o erro que ele viu na pintura renascentista após a invenção técnica — e que chama de “primeiro sistema

científico e, de certo modo, já mecânico” (BAZIN, 2018c, p. 20), importante notar — da perspectiva:

A polêmica quanto ao realismo na arte provém desse mal-entendido, dessa confusão entre o estético e o psicológico, entre o verdadeiro realismo, que implica exprimir a significação a um só tempo concreta e essencial do mundo, e o pseudorealismo do *trompe l'oeil* (ou do *trompe l'esprit*), que se contenta com a ilusão das formas. [...] perspectiva foi o pecado original da pintura ocidental. (BAZIN, 2018c, p. 21, grifo do autor)

Bazin foi buscar no cinema a sinceridade, a simplicidade que não encontrava na ilusão de um mundo de técnicas detalhistas colocado na tela — do quadro —, que não davam lugar algum à liberdade e à imprevisibilidade do real. Essa realidade fora de um realismo impositivo, falso, como era o da pintura renascentista e daqueles que criticaram a realidade natural de *Farrebique*, foi, de acordo com o crítico francês, levada a píncaros antes impensáveis no filme de De Sica, mas já aparecera antes em curso na junção contínua, como a extensão da linha histórica de um homem mesmo, com o mínimo aparente de disrupturas, com o plano-sequência e a profundidade de campo emendados por *raccords* transparentes, em *Citizen Kane* (*Cidadão Kane*, 1941). O realismo, aqui, é ontológico, que “restitui ao objeto e ao cenário a sua densidade de ser, o seu peso de presença” (BAZIN, 1981, p. 53). Há ainda outros dois eixos: “realismo dramático que se recusa a separar o ator do cenário, o primeiro plano dos planos recuados, realismo psicológico que repõe o espectador nas verdadeiras condições da percepção, a qual nunca é determinada *a priori*” (BAZIN, 1981, p. 53). Não é um realismo da mera reprodução do factual. A mão autoral de Orson Welles retira o mundo de seu lugar comum factual pela câmera e fá-lo entrar na tela enquanto esse “presente eterno”, de que falava Daney (2016, p. 60) — afinal, quanto de nossa vida é realmente esse *continuum* e esse presente, e não fragmentos, lapsos, descontinuações? Quanto de nossa vida sobrevive à corrupção do tempo?



Bazin foi buscar no cinema a “impossibilidade da mentira”, de que fala Astruc (1959), — no duplo sentido em que o filme não pode mentir: não pode esconder aquilo que está diante da câmara, isto é, não pode fazer com que na tela não apareça o mundo (pelo menos não totalmente, como uma pintura, ou como um romance, o qual pode omitir alguma informação sem a presença de um “olho” para perscrutar o campo à sua procura); nem tampouco, em sua já dada proximidade ao real, pode alguma vez deixar de ser representação e iludir como a pintura renascentista: a “base por natureza denotativa”, sobre a qual é construído, isto é, as imagens e sons que qualquer pessoa conhece e dos quais extrai sempre algum significado *a priori* (METZ, 1972, p. 95), já impedem, eles mesmos, qualquer ilusão nesse sentido, pois são “iguais” às imagens de nosso mundo, e não competem com elas. Claro, isso com o avanço da consciência sobre o cinema; pois, quando a famosa primeira exibição do filme dos Lumière se deu, os primeiros espectadores não puderam evitar de sair correndo, com medo de que o trem fosse rasgar a tela, por ainda não saberem o que era uma câmara, uma tela, uma imagem registrada e projetada.

Esse próprio exemplo clássico do trem dos Lumière é interessante para mostrar como o cinema exige a consciência da tela, da moldura — ou seja, a consciência de que é uma representação. Desenvolvendo os paradoxos bazinianos, em uma tentativa de explicar o amor e a *fixação* de Bazin pela tela do cinema (em seu sentido mais próprio), Daney (2016, p. 62-63) argumenta que o que sobredetermina a visão idealista de Bazin é

a visão cómica do ecrã como o fundo de uma frigideira Tefal (em vidro), própria para selar (no sentido culinário) o significante. O ecrã, a pele, a película, o fundo da frigideira, expostos ao fogo do real e na superfície dos quais se vai inscrever — metaforicamente, figurativamente — tudo aquilo que poderia estourá-los. Se é preciso salvar o ecrã para que a representação viva, o que representar agora nele senão essa mesma salvação? (DANEY, 2016, p. 62-63)

O trem dos Lumière poderia estourar a tela, na percepção pré-cinematográfica dos espectadores de seu tempo. Mas não estourou: a tela, mesmo nesse limite suicida, estava lá para salvá-los. Conforme se vai ganhando uma proximidade maior ao real, à verossimilhança do real, paradoxalmente essa consciência também aumenta. E bem o sabia Bazin. Por isso, disse: “Será sempre preciso sacrificar alguma coisa da realidade à realidade” (BAZIN, 2018d, p. 253). A moldura é que faz a arte. Tirada a moldura do quadro, está-se perante o imagismo puro e simples — perante o mundo. E, logo, não é real enquanto arte. O que fica bom no mundo pode não ficar bom no filme, e vice-versa. Assim como Aristóteles advogou pela prevalência do efeito poético em detrimento da verossimilhança do mundo natural quando necessário, também Bazin o fez muitas vezes. Analisando as associações imagéticas que produzia Fellini, deformando, assim, o *continuum* lógico do real, disse que tais associações

só tiram seu valor e preço do realismo, ou, melhor dizendo, talvez, do objetivismo da notação. Não é de modo algum para parecer um anjo que o frade carrega daquele modo o feixe, mas bastaria ver a asaninhos para o velho frade se metamorfosear em um. Podemos dizer que Fellini não contradiz o realismo, tampouco o neorealismo, mas, antes, que ele o realiza superando-o, numa reorganização poética do mundo. (BAZIN, 2018a, p. 311)

Não foram poucos os autores que estiveram juntos a Bazin nessa preferência do impacto, digamos assim, ou do já tão repetido efeito poético aristotélico, da verdade artística, como se queira, em detrimento da verossimilhança. Foi o que Éric Rohmer disse, com todas as letras, sobre *Bitter Victory* (*Amarga Vingança*, 1957), de Nicholas Ray: “Tudo, mesmo uma certa verossimilhança, é sacrificado à expressão. [...] Entre a pobre verossimilhança e a rica verdade, escusado é dizer que eu mal hesito” (ROHMER, 1957, p. 46, tradução nossa). Foi o que Hitchcock quis transmitir em várias entrevistas em que disse não se importar com a verossimilhança ou

a lógica dos acontecimentos (HITCHCOCK *apud* PINHEIRO, 2011, p. 169). A poética de suas imagens é maior e superior. De outro modo, como poderíamos explicar aquela luz verde espectral que banha o quarto do beijo, em *Vertigo (Um Corpo que Cai, 1958)*? De que fonte do além poderia ter vindo, senão da onisciência do autor, que manipula as emoções de seu espectador? E o suicídio de Judy Barton? A freira saindo das sombras é um elemento que quebra a transparência do filme para obrigá-lo a refazer seu percurso desde o crime original. Aristóteles poderia chamar de um *deus ex-machina*. Mas o efeito final, o peso da inescapabilidade do destino, do “castigo” — pode mesmo ser um castigo *ex-machina*, do alto, ou da própria consciência — é incontestável. E há quem diga que esse final é “tosco” e “inverossímil”.

O cinema herda a mesma utopia, ou vocação realista que vem, *apesar de* e mesmo *porque* força centrípeta, centrifugando a arte há muitos séculos. Sua novidade ontológica, no entanto, apresenta algo diferente. No cinema, a impossibilidade da evolução artística caminhar apenas em direção ao realismo, como Bazin bem o percebeu, está dada pelo material mesmo que o constitui — “A expressividade estética se enxerta, no cinema, numa expressividade natural, a da paisagem ou do rosto que nos mostra o filme” (METZ, 1972, p. 95). Toda arte possui uma dimensão inteligível e uma dimensão sensorial. O cinema, no entanto, por ser arte inteiramente pautada sobre base denotativa, inteiramente sobre imagem e som, que são, em essência, sensoriais — isto é, que primeiro e independentemente do nível de inteligência posterior fala aos sentidos, e cujo funcionamento depende mesmo, ainda independentemente da inteligência, que “seduza” esses sentidos, de algum modo, pela cor, pelos contornos, pelo ritmo, etc. — , e que representa mais completamente (em movimentos, sensações, superfícies) a realidade do mundo exterior do que outras formas artísticas, como a pintura, a fotografia e o teatro, além de ser a primeira arte em que o nível sensorial adquire uma autonomia, uma significação independente.

Digamos, pois, com Bazin (2018d, p. 253): “Será sempre preciso sacrificar alguma coisa da realidade à realidade.” (Re)tiremos o pensamento baziniano do puro idealismo do *télos* realista para devolvê-lo a um idealismo mais abrangente e primordial, ao idealismo da consciência da arte como um encontro entre a realidade e o que a ultrapassa. Bazin sabia que a imagem do real e o real eram duas coisas inteiramente distintas. E amava justamente seus limites, seu encaixe imperfeito, “o momento de encontro e produtivo mal-ajustamento entre representação e a realidade do fazer fílmico” (MARGULIES, 2002, p. 4). Um crítico sim, mas também um artista em sentido pleno. “Arte é limitação; a essência duma pintura está em sua moldura”, já lembrava Chesterton (2021, p. 93).

## Desencantamento e fronteiras

*There is no originality left in the world, Mr. Heep — that  
is a sad fact I have come to live with.*

Mr. Farber em *Lady in The Water* (2006)

Devemos, a partir daqui, compreender que esse realismo que perscruta o real, que o respeita, evoca, depende de uma dimensão que, já agora, o espectador contemporâneo parece ter perdido: a inocência. Inocência perante a descoberta — ou o (re)conhecimento — do mundo. O próprio Bazin (1997) o diagnosticou e o lamentou a partir da louvação à habilidade de Georges Rouquier diante desse pano de fundo, conforme percebeu, já em sua época, a tamanha perda desde a primeira exibição, desde a *mágica* dos Lumière:

“Olhe”, os primeiros espectadores do cinematógrafo dos Lumière exclamaram, apontando para as folhas das árvores, “olhe, elas estão se movendo!”. Que longo caminho o cinema tem percorrido desde aqueles tempos heróicos, quando multidões ainda eram satisfeitas com a crua reprodução de um galho balançando ao vento! E ainda, depois de cinquenta anos de realismo cinematográfico e um

muito mais elevado nível de realismo, bastou apenas um pequeno gênio para devolver ao público essa simples e elementar alegria que o cinema romântico e dramático não mais promoveu: essa do reconhecimento. (BAZIN, 1997, p. 106, tradução nossa)

O fenômeno acontece em muitos âmbitos da arte ao longo dos tempos. Chesterton (2021), na tentativa de defender que os contos de fadas não eram bobagens infantis irrelevantes aos adultos, acabou observando uma perda progressiva na capacidade do homem em se maravilhar com o corriqueiro e o simples, com o mundo natural ao redor, e por isso, a crescente necessidade de histórias cada vez mais extraordinárias:

Uma criança de sete anos se entusiasma com a história de que Tomé abriu a porta e viu um dragão. Mas a de três anos se entusiasma com a história de que Tomé abriu a porta. Meninos gostam de contos fantasiosos, mas bebês gostam de histórias realistas, por achá-las fantasiosas. (CHESTERTON, 2021, p. 113)

Há aqui diferentes concepções de “realismo”, apologias para diferentes formas de arte com suas respectivas possíveis “funções”, mas um mesmo processo de base. A palavra que muito naturalmente hoje vem à mente é “desencantamento”, termo usado por Max Weber para descrever um processo que é, a um só tempo, efeito e causa do processo de racionalismo que avança sobre o Ocidente. A proximidade com as teleologias realistas na representação que desenhamos aqui a partir de Auerbach (1971) e Bazin se mostra logo, porque inerentes um a outro. Se a arte narrativa caminha de algum modo em direção ao realismo, a uma capacidade cada vez maior de representar o mundo natural sem junções, arrastando todas as condições e contradições inerentes a isso, caminha junto com o desencantamento que é base mesma dessa sociedade que a desenvolve, que é substrato das eras racionais que nos legaram o romance, das eras modernas que geraram os desenvolvimentos técnicos capazes de levar à tela uma

imagem do mundo em movimento, de suprir os desejos antigos em superar essa própria condição de corrupção temporal (perceba, já olhar desencantado para o mundo).

O crítico de cinema e cineasta brasileiro Arthur Tuoto (O FETICHE, *online*) concorda que o fetiche pela verossimilhança no cinema contemporâneo possa ter como explicação três fatores causais: (1) essa tendência natural do cinema e do ser humano em buscar o realismo, a representação mais completa do mundo natural (logo, mais verossímil), como aqui viemos desenhando; (2) o desconhecimento da maioria dos espectadores em relação à linguagem do cinema e suas possibilidades — conhecimento que faria perceber, como aqui tentamos demonstrar, a diferença entre buscar o efeito poético aristotélico e buscar a coerência lógica, a diferença entre construir uma imagem do real capturável, sedutora, e submeter a imagem à inescapabilidade do factual, do caráter objetivo mais despido de densidade que encontramos no mundo enquanto *cotidiano*, massa corrente, homogênea; (3) essa que ele descreve como “tendência materialista” da população ocidental, que é, em uma perspectiva mais ampla, efeito e etapa do desencantamento.

Falar propriamente em “fetiche pela verossimilhança” e não em “fetiche pelo realismo” implica que não é que o público hoje tenha predileção por filmes como os de Vittorio De Sica, Abbas Kiarostami, que mostram uma concepção baziniana — nem mesmo no caráter mais “simplista”, mais aparente dessa concepção: o *mostrar* o mundo natural, a autoridade da imagem da câmera. Na verdade, o tipo de filme que mais arrasta multidões e lucra com bilheterias é o diametralmente oposto, o filme fantástico e maravilhoso — as muitas sagas, adaptações e continuações: de *Star Wars* e *Harry Potter* aos filmes do MCU (*Marvel Cinematic Universe*). O tipo de ficção que “venceu” no gosto popular, de certa forma, é aquele defendido por Chesterton (2021, p. 113): hoje, em sua necessidade cada vez mais crescente (conforme avança o desencantamento do mundo) por serem surpreendidas de diferentes modos, por saírem de seu *locus* familiar, as pessoas não

querem mais ver histórias de garotos abrindo a porta; querem, antes, ver o encontro com o dragão. No entanto, como se dá a recepção e a aceitação desse dragão é que é importante. Se à época de Bazin tinha-se perdido o encantamento em ver um galho de árvore balançando ao vento, quanto mais não está “desgastado” o olhar de nosso público até mesmo para elementos sobrenaturais, eventos que deveriam ser, em sua ontologia mais própria, mágicos, surpreendentes?

Duas grandes correntes no cinema contemporâneo mostram como os espectadores — e mesmo diretores — têm feito o máximo para “polir” cada vez mais, na direção de algo que seja mais assimilável e crível aos homens em nosso contexto racional e materialista, que siga cada vez mais a lógica de acontecimento de nosso mundo natural, os elementos de gêneros que historicamente residem justamente no questionamento e na transgressão dessa ordem natural. No *blockbuster* contemporâneo, a maior tendência tem sido o MCU (*Marvel Cinematic Universe*) e sua chamada “fórmula Marvel”, que expandiu para as telas os universos dos quadrinhos. Não raro os filmes dos universos de HQ’s nos anos 1990 são hoje descartados como representantes de uma estética *camp*, como é o caso de *Batman Forever* (*Batman Eternamente*, 1995) e *Batman & Robin* (1997), de Joel Schumacher, ou de *Spider-man* (*Homem-Aranha*, 2002), de Sam Raimi. Sontag (2020) relaciona o *camp* a uma inocência, à psicologia de uma obra que não tenta impressionar ou ser charmosa, mas acredita na validade da representação que põe em tela.

O *blockbuster* sempre dependeu desse ideal de inocência, que hoje parece ter sido perdido. Longe da indefinibilidade do *blockbuster* contemporâneo, do apagamento de seu universo, a identificação inocente foi um fator muito importante para o *blockbuster* anterior. Tornou-se até conhecida a técnica chamada “*Spielberg face*”, um *close-up* de olhos arregalados usado à larga por Steven Spielberg para transmitir o maravilhamento e a emoção de seus personagens perante o desconhecido, já que um aspecto crucial dos filmes é “a entrega ingênua ao ato de assistir, tanto deles

quanto nossa. É como se a submissão total ao que eles veem espelhasse a nossa” (LEE *apud* ELSAESSER; HAGENER, 2018, p. 78). Subjaz o que é nomeado em teoria cinematográfica de “teoria dos espelhos”, cujo um dos aspectos, baseado na teoria de Lacan sobre o estágio do espelho na infância, pensa que o cinema convida de volta a esse ato ingênuo de abandonar o autocontrole, a maturidade e criar a identificação por meio da imagem que é vista (ELSAESSER; HAGENER, 2018, p. 83-84).

Mas esses filmes, sobretudo de super-heróis, passaram a ter uma orientação realista principalmente a partir do *X-Men* (2000), de Bryan Singer, que já descarta o aspecto inatural em favor de um desenvolvimento do heroísmo que pareça mais “adequado ao nosso mundo”. Com o sucesso da trilogia *Batman*, de Christopher Nolan, sobretudo *The Dark Knight* (*Batman: O Cavaleiro das Trevas*, 2008), algumas tendências cristalizaram-se na indústria, a principal delas sendo a fotografia escura para a emulação de um tom sombrio ao filme que, na perspectiva da maior parte dos espectadores, é mais realista justamente porque contraposta ao colorido e à iluminação chapada, próprios do aspecto cartunesco dos filmes anteriores. A concepção que parece estar por trás dessa noção de realismo é a indefinibilidade. A fotografia pautada em tons cinzas e pastéis e a iluminação baixa permitem que o CGI não seja muito reconhecível, muito contrastado — para que a moldura, enfim, não transpareça e o público não seja lembrado de que está assistindo a um filme. Para o mesmo propósito, a carga de ação quase hipnotizante não deixa muito espaço à contemplação do universo. As cenas de ação costumam ter muitos cortes e mostram uma atuação mais “virtual”, um CGI que não impõe densidade à imagem.

No terror, aquilo que tem sido chamado de “pós-terror” ou “pós-horror”, — termo cunhado muito recentemente em um texto do crítico americano Steve Rose no jornal *The Guardian* (ROSE, 2017, *online*) —, ilustra bem a mudança operada. O próprio termo carrega, em sua constituição, as marcas do preconceito que busca imputar ao gênero, dizendo que os filmes dessa linha o ultrapassam, estão à frente, *avant-garde*, quando, na verdade, todas as características



apontadas por Rose (2017, *online*) e pelos fãs de tais filmes estão presentes no terror desde a sua constituição, sendo mesmo sua base. Rose (2017, *online*) afirma que filmes recentes, como *It Comes at Night* (*Ao Cair da Noite*, 2017); *A Ghost Story* (*Sombras da Vida*, 2017) e *The Witch* (*A Bruxa*, 2015), apresentam um desvio do uso dos tradicionais elementos de filmes de terror, como *jump scare*, perseguição implacável, evento explicado, “solução” do mal e *final girl*, em favor de um desenvolvimento mais psicológico e iminente da tensão e da ameaça, de uma relação de crise existencial dos personagens, a qual reflete ansiedades identitárias e sociais.

Se formos ao existencialismo, ao social, seremos capazes de rastrear desde a primeira origem do terror na literatura: o primeiro romance gótico, escrito em 1764, *O Castelo de Otranto*, de Horace Walpole. Walpole reflete sobre hereditariedade, poder, conflitos de classes, abuso feminino, violência, em um romance que popularizou o dispositivo do castelo mal-assombrado e possibilitou tudo que se desenvolveu no terror, de Poe ao cinema. Se buscamos no cinema, no entanto, filmes em que essas implicações sociais e psicológicas aparecem mais sugeridas que exacerbadas visualmente, instauram-se em um ambiente de incertezas sombrias, não precisamos esperar muitos séculos passarem: podemos ficar já com filmes do período clássico do terror a partir dos anos 1920, desde o clássico *Nosferatu* (1922), de F. W. Murnau, até filmes menos conhecidos das décadas posteriores, como *Vampyr* (*O Vampiro*, 1932), de Carl Theodor Dreyer, e *Cat People* (*Sangue de Pantera*, 1942), de Jacques Tourneur. O filme de Murnau ainda apresenta a figura dominante caricaturada, deformada, do vampiro. Nos outros, esse horror caricatural é transferido para uma apreensão pelo ambiente — que já estava, em menor escala, em *Nosferatu* —, para um efeito psicológico, sem, no entanto, deixar de trabalhar o imagético para alcançar esse fim. *Vampyr* mesmo é um filme de poucos diálogos. Vale-se muito de sombras, reflexos e olhares subjetivos para mostrar a ação maligna.

Os novos filmes do chamado “pós-terror” trabalham com a sugestão e, muitas vezes, tentam renegar ao máximo o efeito visual

em prol de uma apreensão mais psicológica a partir do espaço, do contexto e do subtexto (o “subtexto político” geralmente está presente. Sempre o esteve, como demonstramos. A diferença é que agora se tornou também uma busca fetichista do público, muitas vezes incapaz de ler algo no filme além disso). Mas, enquanto as mencionadas obras do terror clássico possuíam uma forma imagética de instaurar seus conflitos e lidar com eles, o minimalismo tem se esforçado por “limpar” esses filmes de qualquer conteúdo gráfico mais explícito, retirando alguns dos componentes básicos que definem o gênero terror/horror no cinema. Em verdade, muitos diretores, críticos, espectadores, esforçam-se por classificar tais filmes enquanto “dramas”, – gênero privilegiado como superior desde a filosofia aristotélica –, ou enquanto alguma outra classificação que mantenha o lugar histórica e socialmente construído de arte elevada, que geralmente, como vimos, se dá sobre a sustentação da verossimilhança. À quase generalidade das recepções sobre o “novo terror da A24”, o diretor de *Lamb* (2021), Valdimir Jóhannsson, disparou que seu filme não é terror porque nunca foi pensado para ser um, e defendeu a classificação como *arthouse* (BALAGA, 2021, *online*).

O que se nega, em primeira medida, ao terror, é a potência da dimensão sensorial da imagem, que, já sendo ampliada no cinema, conforme discutido, encontra no gênero um papel ainda maior. Williams (1991) classifica o terror como um daqueles que chama de “gêneros do corpo”, em que a dimensão sensorial, por meio de estímulos multiplicados, tem por finalidade, além das usuais em outros gêneros, acessar uma memória corporal do espectador, provocando sensações corporais e sentimentais. No terror, o palpitar do coração é uma reação da apreensão e do medo; a dosagem carregada de estímulos visuais multicoloridos; o excesso de elementos repulsivos como o sangue, os quais podem gerar uma sensação de desespero, que também tem suas manifestações corpóreas.

Aumont (1993, p. 105) diz que, se por um lado as imagens trabalham a um nível psicoperceptivo, em que os contornos, as

semelhanças — com relação, claro, ao que conhecemos previamente, seja o nosso mundo natural ou outros modelos já utilizados na ficção — são reconhecíveis por todas as pessoas, tornando todas as reações comparáveis e formando modelos permanentes de aceitabilidade, por outro lado, há um nível de atuação sócio-histórico, em que cada sociedade em cada contexto define suas regras de recepção e aceitação. Para um receptor europeu do século XIX, a pintura de uma cabana polinésia teria o efeito da semelhança de “um borrão, sem valor artístico; ao contrário, os primeiros papuas da Nova Guiné a quem se mostraram fotografias acharam essas imagens estranhas, difíceis de compreender e esteticamente sem graça — porque muito pouco esquematizadas” (AUMONT, 1993, p. 105).

“Verossímil”, assim, torna-se muito mais sinônimo de “aceitável” do que de “real” ou “coerente”, na linha do que já vislumbrava Tasende (2004, p. 873-874) em sua definição — ainda de base epistemológica realista — da verossimilhança na literatura. Todos os modelos passam por ciclos de interesses, em que ora um tem mais aceitabilidade, ora menos. E, assim como nas artes plásticas ou na literatura, o cinema segue por suas fases, suas escolas, com características alimentadas e refletidas de necessidades do público. Nos anos 1970 e 1980, após o esgotamento do cinema clássico, após o avultamento de medos e expectativas sociais reprimidos, o interesse do público passou a ser por um maior encantamento por meio do poder ficcional, da organização aparente, dos exageros, da prevalência do sensorial em detrimento da lógica, já defendida por diretores e teóricos anteriores. Na tela, não havia muitos personagens para darem movimento a enredos lineares e coerentes, ou tampouco encarnarem acontecimentos verossímeis no sentido de realistas: havia figuras para atuarem como imagens, com todas as distorções a que teriam direito a sofrer na perseguição do fascínio pelo *mostrar* e pelo *ver*. Filmes atuavam, assim como a literatura dos tempos épicos e medievais, em oposição ao romance realista posterior, usando a linguagem “como uma fonte de interesse em si mesma e não como um simples veículo

referencial” (WATT, 2010, p. 30). Desde o cinema de terror e suspense, como de Brian De Palma, Dario Argento, Larry Cohen, Paul Verhoeven, até filmes que flertam mais diretamente com o classicismo, como os de Wim Wenders e Leos Carax, esse interesse prevalecia. Já nos anos 1990, Lalanne (1998), em uma crítica ao recente fenômeno *Titanic* (1997), de James Cameron, disse que o filme representava um retorno a um ideal neoclássico do cinema, do qual as pessoas, naquele momento, após todos os limites explorados pelo maneirismo, estavam necessitadas — daí seu sucesso. Ciclos, claro, já que a consciência da fluidez e a consciência da moldura, conforme observaram Bazin e Daney (2016), retroalimentam-se. Portanto, se Éric Rohmer (*apud* OLIVEIRA JÚNIOR, *online*) dizia que o classicismo pertence ao futuro, está sempre à nossa frente, tal como o modernismo.

Hoje, entretanto, — quando a própria simplicidade demarcadora do classicismo, suas premissas simples que narram as necessidades e emoções primitivas do homem, seus contornos bem-definidos, suas emoções unificadas, quiçá o exagero e a metaficcionalidade do modernismo e do maneirismo, são características que já parecem estar distantes novamente —, há uma transferência de importância, de elementos fundamentais e finalidades para tudo que os orbita: a verossimilhança ao mundo natural, a acurácia científica ou histórica nas caracterizações e informações mostradas ou verbalizadas (como se vê louvado desde os filmes de Robert Eggers, já mencionado, até os de Christopher Nolan). Todos os elementos devem trabalhar não para o efeito poético, mas para a verossimilhança, a qual deixa de ser *meio* narrativo para alcançar esse efeito poético, que é como foi originalmente introduzida nesses estudos, tornando-se seu próprio *fim*. Devemos entender que, para grande parte do público, não interessa mais tanto a apreciação do cinema — e, arriscamos dizer, da arte em geral, — mas sim seu entendimento, tratando-o, ao sabor do avanço do racionalismo e do cientificismo — ou do desencantamento —, como objeto de conhecimento científico. Está em tempo de reconhecer que a verossimilhança se tornou um fetiche.

## O homem que ouvia vozes

*They don't want us to know the things we suspect that  
are extraordinary about ourselves are real [...]. Belief  
in oneself is contagious.*  
Mr. Glass em *Glass* (2019)

Em 2006, surgiu, no mercado de biografias dos EUA, o livro *The Man Who Heard Voices: Or, How M. Night Shyamalan Risked His Career on a Fairy Tale*, do jornalista Michael Bamberger. A partir do processo de pré-produção, produção e pós-produção de *Lady in the Water (A Dama na Água, 2006)*, lançamento daquele ano, períodos nos quais o jornalista acompanhou o diretor de perto, Bamberger (2006) vai contando a história de M. Night Shyamalan desde seu primeiro filme, até chegar àquele momento em que foi encarado, pelo diretor e pelos que o acompanharam, como sendo de virada, uma nova direção em sua carreira. O título produz impacto. Um conto de fadas? Em qual outra sociedade, que não a nossa, avançada no processo de desencantamento que viemos descrevendo, um conto de fadas poderia representar um risco?

Shyamalan é um diretor fantástico desde o início, no sentido pleno do termo. O fantástico, enquanto modo narrativo, tem por objetivo subverter a percepção que o receptor tem do mundo real. Por isso, emprega necessariamente um código realista, diz-nos Roas (2013, p. 62), para “fazer parecer real o inaceitável [...] vencer a esperada incredulidade do leitor”, e quanto mais realista for tal código, melhor se dá essa subversão. Todos os primeiros filmes de Shyamalan trabalham com isso. Seus três primeiros longas de sucesso, *The Sixth Sense (O Sexto Sentido, 1999)*, *Unbreakable (Corpo Fechado, 2000)* e *Signs (Sinais, 2002)*, são filmes que possuem uma mesma premissa central: homens chefes de família, pais ou tão somente maridos, ou tão somente pais e não mais maridos, que vivem um relacionamento complicado com seus filhos e esposas, decorrente de um passado mal resolvido, descobrem o sobrenatural, passam por toda a incredulidade a que têm direito

pelas regras do fantástico até aceitá-lo, para acabarem transformados e redescobrirem, ao fim, o senso que os une às suas famílias por meio desse sobrenatural, resolvendo-se com seu passado e, conseqüentemente, com seu presente e seu futuro. São filmes bastante lineares, que seguem uma lógica de causa e consequência e, ao fim, apresentam o que ficou conhecida, para muitos, como a grande marca do diretor; para outros, sua verdadeira obsessão: o famoso *plot twist*, ou reviravolta. Na verdade, nada mais do que a *anagnórise* (reconhecimento) ocorrendo ao mesmo tempo de uma *peripécia* (reviravolta), que Aristóteles (2014, p. 30) já dizia ser a melhor maneira de produzir a catarse pretendida pelas tragédias. Nos nossos dias, isso continua a funcionar muito bem, até mesmo como uma medida de *realidade* própria da ficção, que só encontramos nela. Kermode (1967) argumenta que, em uma sociedade de “*end-determined fictions*”, que vive à sombra do fim —, como a nossa, de compleição cristã que aguarda pelo Apocalipse, herdeira daquele desenvolvimento temporal histórico, a qual observou Auerbach (1971) no impacto que o evento posterior possui sobre a compreensão do anterior —, a peripécia torna-se a percepção natural de realidade. Sujeitos perdidos no meio que somos, vivendo no mundo *in medias res*, esperamos, já naturalmente, que uma das realizações centrais das ficções que consumimos, seja a de conseguirmos estabelecer acordos ficcionais entre começos e fins, de maneira a jogar com nossas expectativas, que nada mais são do que um diálogo entre fé e ceticismo. Essa sim, se pudermos cravar, é uma verdade da arte:

nós estamos, para olhar para a questão de outro modo, reencenando o diálogo familiar entre credulidade e ceticismo. Quanto mais ousada a peripécia, mais sentimos que a obra respeita nosso senso de realidade; e mais certamente devemos sentir que a ficção sob consideração é uma daquelas que, desestabilizando o balanço ordinário de nossas expectativas ingênuas, estão encontrando algo a mais para nós, algo *real*. [...] Obviamente isso não poderia funcionar se não houvesse uma

certa rigidez no conjunto de nossas expectativas. (KERMODE, 1967, p. 18, grifo do autor, tradução nossa)

Não é difícil entender, pois, o grande fenômeno de *The Sixth Sense* nesse *fin-de-siècle* de 1999. Em um momento de fronteira às portas de um dos fins dos tempos mais apreensivos da história, o tão esperado “bug do milênio”, o público precisava de uma purgação (*catarse*) de um fim abalador para ter um *recomeço*. Assim como há um *recomeço* para Cole Sear, para sua mãe, Lynn, para Anna Crowe e para o Dr. Malcolm Crowe, todos a partir da única *anagnórise* desse último que, compreendendo seu lugar no mundo — ou entre os mundos — devido a um fenômeno desestabilizador, de uma transcendência que, como Chesterton (2019, p. 2922) diria, faz com que o mundo vire de ponta cabeça para ficar na posição certa, leva todos a encontrarem seus próprios lugares.

Mesmo trabalhando sobre um código realista, portanto, o diretor busca a verdade da ficção, não do mundo. O efeito poético. Sua maneira de enxertar esse efeito no senso de realidade é o que parece seduzir inicialmente o público. As marcas de realidade são ainda mais intensas em seus dois filmes posteriores. Em *Unbreakable*, temos um protagonista que age como um marido frustrado, um pai impotente, um trabalhador entediado. A atuação de Bruce Willis como David Dunn toca o inarticulável. Não só David, mas sua mulher e seu filho, agem como pessoas desprovidas de sentido em um cotidiano fastidioso. Para preservar esse senso de vagar, a decupagem do filme resolve-se em poucos planos — o que se tornará uma marca do diretor —, prefere mostrar várias coisas acontecendo em um mesmo quadro, de um único ponto de vista. Às vezes, até por reflexos em espelhos, televisores (o *vidro*), em um cotidiano que engole e oprime os personagens. No entanto, isso não é somente para localizar o filme no senso do realismo cotidiano moroso. A filmagem se dá segundo uma organização de HQ. Cada quadro constrito, cada ângulo tão misericordioso e ocasional, ou mesmo a profundidade de campo tão querida de Bazin, adota essa contingência para caber no universo de um quadro de HQ. O filme abre com informações

estatísticas, realistas, sobre o consumo de HQ's nos Estados Unidos. Elijah, um amante dos quadrinhos, que encontrou neles a fuga para seus problemas desde a infância, acredita que eles são os guardiões de um sentido último, escondido, mantido desde o início das civilizações e que está iminente de ser trazido à tona. Elijah contamina a narrativa com uma descoberta própria de uma “história de origem” — como revelará, ao fim de *Glass* (Vidro, 2019), que foi o que fez o tempo todo. A tentativa de despertar o herói adormecido não só em David, mas em cada um de nós, faz com que o filme, pautado em um código realista, encarne a mitologia de base dos universos das HQ's, observando seu surgimento em nosso meio. Mais que isso: abrindo um universo de HQ ao nosso, e vice-versa, de maneira que se tornem um só. Os poderes são manifestados sem qualquer efeito visual, mas a significação de um herói e de um vilão irrompe com uma seriedade maior do que em qualquer filme da Marvel de hoje. David descobre sua força por meio de seu treino de musculação diário, levantando manilhas e latas de tinta. O uniforme que coloca para sair às ruas em busca de justiça é seu uniforme de trabalho como segurança no estádio. Sua fraqueza não é criptonita: é afogar-se em água, fraqueza que muitos de nós podemos ter. Mas a fraqueza é vencida por um *modus operandi* de contornos míticos — a coordenadora da escola onde David estudou e onde estuda seu filho diz que as crianças ainda contam, como uma espécie de história de fantasmas: “Você sabia que um garoto quase se afogou nessa piscina? Ele ficou no fundo por cinco minutos e, quando tiraram, estava quase morto” (SHYAMALAN, 2019). David tem a habilidade de ver o que está “dentro” das pessoas apenas encostando nelas para que os *flashes* surjam na tela:

O real problema aqui é o enredo, que começa inverossímil e vai ficando crescentemente mais difícil de levar a sério conforme se desenrola. É uma ideia de história em quadrinhos no pior sentido, e a decisão de Shyamalan em começar o filme com estatísticas *on-screen* sobre a popularidade dos quadrinhos provavelmente decorre tanto da necessidade de justificar sua trama absurda quanto do lugar de



destaque que os quadrinhos ocupam nela. (TURAN, 2000, *online*, tradução nossa)

Assim escreveu Kenneth Turan em um jornal de grande circulação, como o *Los Angeles Times*. Estávamos no último ano do século XX, quando a moda dos filmes dos universos de HQ's ainda não tinha começado. *X-Men* (2000), de Bryan Singer, que em grande parte começou essa onda, estava sendo lançado naquele mesmo ano. Ver um tamanho adiantamento disso com a abstração das bases mitológicas dessas mídias para nosso cotidiano natural foi “demais” para muitos, que não entenderam o que estava acontecendo. O *status cult* só viria décadas depois, com a inegabilidade desse vanguardismo.

*Signs* (2002) gerou ainda mais divisão. O longa estrelado por Mel Gibson é um filme sobre fé e também sobre extraterrestres. Já começa por aí. Mas tanto é uma fé no sentido específico, — um pastor que recupera sua fé em Deus e então volta à vocação religiosa —, quanto o elemento sobrenatural é materializado, gerando até mesmo confronto físico — o extraterrestre com os dedos cortados por faca o sabe bem —, está em um entremeio entre o metafísico da batalha espiritual e o físico da ficção científica, — e sua manifestação é em meio aos objetos mais corriqueiros. O que poderia ser mais realista do que portas de despensa e porão com suas travas impedindo a ameaça de entrar? Copos de água espalhados pela casa e tacos de baseball como armas vencedoras da luta? Mas, em vez de fortalecer o censo realista para comprar o público geral com sua superação, essa mistura, na verdade, deu alimento para todos os tipos de público mostrarem sua dose de estranhamento: dos mais ortodoxos ateus aos mais ortodoxos religiosos, passando pelos mais ortodoxos fãs de ficção científica — e, enfim, pelos mais ortodoxos realistas.

“Como os ET's podem ter inteligência e tecnologia para viajar pelo espaço e vão à Terra, planeta quase todo composto de água, sendo que são alérgicos à água?”. Uma fala comum sobre o filme. Rockenbach (2015, *online*) indulgencia tal pensamento defendendo

que esse “furo de roteiro” de fato existe como problema inicial a ser vencido, mas que o espectador deve fazer um esforço para suspender a descrença e aceitá-lo, porque, enfim, os aliens “são mera desculpa. Na verdade, o cineasta quer dialogar sobre outros assuntos” (ROCKENBACH, 2015, *online*). Eis aqui um belo exemplo do perigo que alertamos em relação a falarmos em “suspensão da descrença”. Quem suspender a descrença nesse sentido que mobiliza o crítico perderá o ponto central do filme, que exige mesmo a descrença inicial, como mostraremos.

Shyamalan não está preocupado com a seriedade da matéria. Não hesita em imergir seu personagem em um cotidiano cômico. O humor proposital já deveria ser um sinal de alerta para que o espectador não procurasse localizar o absurdo do evento em uma simples falha de roteiro com a ficção científica. O evento é absurdo, sim! E expõe seu ridículo — sem, no entanto, deixar de preservar a tensão que atrai muitos ao filme. Graham, o líder da família, tenta a todo custo desvincular-se da igreja após ter perdido sua fé com a morte da esposa, mas é chamado de “Father” por todos, e então, subitamente imerso em um contexto apocalíptico, ele, já sem fé, é o único sinal de Deus para muita gente e precisa atender novamente aos deveres de um líder religioso, mesmo sem vontade, sobrando, ao seu olhar inicialmente cético, o ridículo daquela histeria. A cena em que ouve a confissão da atendente da farmácia sobre os palavrões que proferiu é bem demonstrativa disso: com palavrões como a menor das preocupações que poderia ter no momento em que tenta manter sua família a salvo do surto, Graham é obrigado a classificar o que é palavrão ou não e confortá-la na preparação para “o fim”, enquanto espera na fila para comprar remédio de asma para seu filho. Enquanto isso, Morgan, o filho, está na livraria e o dono está bravo por ver os círculos nas plantações sendo usados para vender Coca-Cola na TV. Morgan compra, contra a vontade do homem, o livro do Dr. Bimboo, nome de um cientista — e sim, a ciência irá falhar, já que os extraterrestres não podiam ler mentes e não eram bons em resolver problemas — que posteriormente vira motivo de piada do pai — essa cena é um exemplo de como se passa

do cômico ao medo de maneira muito rápida, e, por esse motivo, exemplo de um ótimo uso narrativo de *jump scare*. Após as piadas de Graham, eles veem no livro uma ilustração de uma casa muito similar à sua sendo destruída pelas naves alienígenas. Merrill, o irmão mais novo de Graham, é um jovem com as preocupações de namorar garotas e entrar para o Exército, e que passa, em um segundo, da corroboração com a tentativa do irmão em convencer seus filhos de que a história dos extraterrestres é pura armação, à fixação absoluta pelo assunto — a cena em que Graham chega em casa e vê todos usando chapéu de alumínio tornou-se até meme.

O evento é apenas uma exacerbação da luta com o sentido que Graham já vinha experimentando desde quando deixou a batina. Ele tenta a todo o custo ver sentido em seu cotidiano, mas não vê nenhum. Quer acreditar que Deus não existe, mas ao mesmo tempo O teme, teme que Ele exista, mas o tenha abandonado. Sua mulher morreu, tem um filho com asma e uma filha autista, o que a leva a pensar que há germes na água, e a não terminar os copos de água que pega para beber, deixando-os espalhados pela casa. Os problemas de Graham vão da seriedade ao banal, da dificuldade da asma do filho, ao exteriormente cômico de ter os copos de água espalhados pela casa. Seu irmão é um jogador de baseball fracassado, que, após bater um recorde por arremesso de altura, teve de abandonar o esporte porque o consideravam muito pouco apto a aprender, sempre querendo bater o mais forte que podia, sem ouvir os conselhos dos treinadores ou de seus colegas. Só restou um taco na parede como recordação de um passado esquecido.

Ao fim, Graham tem o momento de percepção, mais, de iluminação, e vê que tudo que era aparentemente sem sentido em sua vida estava ligado a um grande plano de Deus para que eles pudessem escapar ilesos ao evento. A grande solução, o grande confronto dramático, vem justamente pelo cômico banal que deixa seu lugar de cômico banal e adquire sentido: a morte de sua esposa levou-a a deixar conselhos valiosos em seus últimos momentos sobre como Graham deveria comandar a família, que ele só então é capaz de entender. Seu irmão, que foi morar com a família apenas porque

Graham ficou viúvo, deve usar o taco com toda a força característica e antes deslocada e ridicularizada para vencer o último extraterrestre que fica à procura de vingança. O veneno que esse injeta em Morgan só não entra porque seus pulmões estão fechados pela asma. E os copos de água deixados por Bo, são os responsáveis pela derrota dos aliens, devido à sua alergia àquela substância, tendo sido providencialmente deixados ali para que todos pudessem agir naquele momento. A alternância de tomadas aéreas e planos bem localizados dentro da casa e da convivência da família que o diretor utilizava desde o início, dando inicialmente a impressão de que havia um olhar dos extraterrestres observando do alto e chegando aos mínimos detalhes humanos banais, mostra, então, que não eram (só) *eles* que estavam observando, mas *Ele*. Não eram *eles* que liam mentes ou resolviam problemas práticos, mas *Ele*.

Shyamalan usa do sem sentido porque quer que façamos o mesmo percurso de Graham ao sentido. Espera que, estando nós nesse mesmo lugar de seres desencantados, vamos rir de tudo inicialmente, rir com o realismo desse código que chega ao ponto do banal — milagres existem, segundo Merrill, porque foi um milagre que o impediu de beijar uma garota que vomitou —, e vamos então passar do ridículo à ironia, percebendo, quando o sentido se instala, como uma grande ironia de Deus, que, ainda que sejamos incapazes de ver qualquer sentido, já tinha o sentido preparado desde o início. Ora, não pode ser assim em nossa própria realidade? E o contador de histórias, que é quem Shyamalan é propriamente, não controla assim sua narrativa, como Deus controla a sua? A derrota do ceticismo perdura na tela. A tomada final pela casa, quebrando a lógica espaciotemporal e mostrando o desenvolvimento progressivo do impacto que a descoberta gera é o máximo, até então, da *Recuperação* tolkieniana — recuperação da visão da “novidade” do mundo contra uma visão embaçada pela posse —, estendendo-se para além do filme.

Devemos perceber a progressão que se está estabelecendo. Shyamalan começou no fantástico em seu sentido mais primordial, em sua categoria distintiva estabelecida por Todorov

(2017). Em *Sinai*, manifesta características que já são próprias de um fantástico mais desenvolvido, posterior, conforme aponta Roas (2013), e que Ceserani (2006) classifica como características importantes desse fantástico que vem como questionamento dos padrões racionalistas e realistas da ficção ao longo dos tempos: a mais frontal delas, o humor com aspecto parodístico, que pode ser lido como uma grande paródia de filmes apocalípticos, — como haverá de maneira bem mais ousada em *The Happening* (*Fim dos Tempos*, 2008), aquela que começa a ser desenhada sutilmente: a autoconsciência narrativa, não evidenciada ao espectador, mas de maneira que permita brincar com o próprio fazer ficcional e refletir sobre ele. Em filmes posteriores, sobretudo em *Lady in the Water*, essa consciência metaficcional será muito importante. As dimensões do *contar* e do *mostrar* são cruciais a Shyamalan. Uma figuração inicial já havia no Dev Raman, de *Praying With Anger*, uma espécie de representação autobiográfica ficcional, questionando seu professor com a apologia do *storytelling*, por esse dizer em aula que as peças de Shakespeare possuem interesse totalmente filosófico e não de entretenimento — mesma dicotomia que estabelece o cômico cervantino para relegar as fábulas milésias ao lugar da não-seriedade —; depois, no Cole Sear, de *The Sixth Sense*, (MARSHALL, 1999), dizendo ao Dr. Malcolm como deveria contar histórias de ninar: (“*você tem que inventar com surpresas*”). São mostras de como o autor se coloca em seus filmes, colocação que interrompe a fluidez narrativa para chamar atenção a si. São poucos os que escutam a Shyamalan com disposição aberta ao que ele quer contar e mostrar, sem o apego à verossimilhança como juiz último. E aí a armadilha: é justamente quem cair no ilógico da ação dos extraterrestres em relação à água em *Sinai*; quem exigir soluções científicas e não gratuitas — isto é, provenientes da Graça de Deus —, como roupa de proteção especial que esses alienígenas deveriam — percebamos, aqui, uma valoração de juízo — usar contra a água, ou mesmo quem suspender a descrença em relação a isso, que cairá justamente no racionalismo que o diretor quer combater.

Roas (2013) traça um desenvolvimento de dois períodos que o fantástico percorreu na literatura: o primeiro, o “fantástico de percepção”, imperante no século XIX e no qual Shyamalan iniciou, que faz irromper o evento sobrenatural na ordem natural e usa de seus próprios códigos realistas para instaurar a subversão; o segundo, um “fantástico de linguagem”, quando, após a impossibilidade da expressão no moderno, o estranhamento desloca-se para um nível sintático mais que semântico, e é a organização do texto que passa a ser o fator determinante para a subversão. Nesse estágio, “já não é tanto a aparição do fantasma o que conta para definir um texto como fantástico, *mas sim a irresolúvel falta de nexos entre os distantes elementos do real*” (CAMPRA *apud* ROAS, 2013, p. 69, grifo nosso).

Em *Signs*, passamos a esse “degrau acima” do fantástico. A partir daqui, a linguagem deixa cada vez mais de ser o meio transparente, referencial, para se tornar a fonte de interesse em si própria, uma organização que flerta com a metaficção, — mesmo que não seja uma consciência metafictional explícita como (em) *Lady in The Water*, mas, em *The Happening*, por exemplo, a dependência dos códigos, tanto do gênero quanto do período histórico, o diálogo, a paródia e a subversão desses códigos, já serão tão importantes ao ponto de constituírem mesmo a proposta central do filme, que quer vencer a razão e a ciência que buscam tomar conta dos eventos-catástrofe nesse tipo de obra, mostrando que a solução é entregar-se, no limite suicida, ao ilógico do sentimento humano. Se anteriormente o diretor usou do senso de realismo do público para subvertê-lo, em *Signs*, joga esse senso de realismo contra o próprio público, por assim dizer, e faz da própria lógica de organização de um discurso realista a fonte da subversão. Logo, entramos em terrenos mais espinhosos com a verossimilhança, que é a estruturante do discurso realista.

O diretor não se deixou acovardar pelo ceticismo. Na verdade, o grande ponto é que dobrou a aposta. Há uma mudança de paradigma em sua própria filmografia, que começa em *The Village* (*A Vila*, 2004). Esse filme foi o mais divisivo até então. Bamberger (2006)

registra os debates com os produtores da Disney, onde Shyamalan atuou durante todos esses primeiros filmes, sobre o fracasso comercial dessa obra em relação às anteriores. O diretor diz a eles que o filme confundia os espectadores, porque seus outros filmes “deram às pessoas uma razão para acreditar no sobrenatural. Neste, o sobrenatural não é real. Agora, as pessoas não sabem o que esperar quando vierem assistir aos [meus] filmes” (BAMBERGER, 2006, p. 37, tradução nossa). Ele está certo: se antes o que era questionado era a realidade para que o sobrenatural pudesse se estabelecer, aqui, até nossa noção de “sobrenatural” é questionada, — o que aconteceria novamente em *The Visit* (*A Visita*, 2015).

Pensar em um *sobre-natural* exige que olhemos a situação de um ponto de vista *natural*. Só então podemos falar em transcendência, como algo que transcende nossa ordem imanente — algo que, do alto de uma outra ordem, vem dar um novo sentido ao “caráter coisal” — tomando emprestado da filosofia heideggeriana — dos objetos de *Signs*, por exemplo. Mas isso pressupõe que nosso natural seja mesmo o natural tal e qual, que estejamos certos dele. *E se não for?* Essa é a pergunta que começa a surgir na obra de Shyamalan a partir de *The Village*. De início, acreditamos que uma sociedade americana do século XIX é a realidade natural do filme, e que os “*Those we don’t speak of*” são uma realidade sobrenatural. No meio da projeção, a tão polêmica revelação de que as criaturas são uma farsa criada pelos anciãos nada mais é do que a polêmica da revelação de que não há uma realidade sobrenatural como estamos esperando, devido ao histórico do cineasta. O realismo de nossas expectativas de “*end-determined fictions*” (KERMODE, 1967) é quebrado. Nossa condição *in medias res*, é escancarada. Vemo-nos tão perdidos quanto Ivy, sem, no entanto, sua pureza adâmica para nos guiar. Contudo, o filme nos guarda outras surpresas. Se não há uma realidade sobrenatural, não podíamos duvidar, ao menos, de que estávamos bem seguros na realidade natural. Ledo engano. Ao fim, descobrimos que a sociedade americana do século XIX também é uma farsa fabricada. Shyamalan desloca a questão.

Agora, o natural não existe mais previamente, mas é, também ele, uma criação ficcional. Descobrimos, a partir daqui, que há a possibilidade de passarmos um filme todo enxergando a questão *do ponto de vista errado*.

Mais: conforme uma observação mais rigorosa entrega, “*Those we don’t speak of*” só nos pareciam sobrenaturais porque quebravam as lógicas de nossa realidade natural extra-fílmica, — e, como aparecem em cena claramente, sem as sugestões e mediações de *The Witch*, tomamo-los por fatos dados de uma realidade outra. No entanto, para os habitantes da vila, as criaturas não pareciam sobrenaturais em nenhum momento. A descoberta de Ivy só espanta o perigo, mas não muda, para ela, o plano de realidade com que estava lidando. Na realidade natural que foi fabricada para os habitantes da vila, as criaturas faziam parte do mundo, eram os habitantes das florestas por excelência. Um fato corriqueiro, de fronteiras estabelecidas que aprenderam a viver respeitando. A realidade natural pode ser, enfim, um conjunto fabricado com suas regras próprias de aceitação, assim como o realismo é, segundo Aumont (1993, p. 105), uma questão de regras sociais.

A partir de então, mais do que deslocar a tentativa de subversão para a linguagem, como Roas (2013) propôs que a “segunda fase” do fantástico faz; e mais do que se deslocar a um mundo maravilhoso em vez de fantástico<sup>2</sup>, — que são, em última instância, ambas maneiras de deslocar o foco do olhar mantendo o ponto de vista do qual se olha —, Shyamalan desloca seu ponto de vista. Os mortos visíveis, os superpoderes, os extraterrestres, as ninfas, o “mundo espiritual” das plantas, só são sobrenaturais, transcendentais, se olhamos de um ponto de vista natural, imanente, do qual não fazem parte, ao qual são externos, estranhos. Não é razoável que seja justamente o contrário? Chesterton (2021) disse que preferia os contos de fadas porque a

---

<sup>2</sup> Para diferenciações, ver Todorov (2017). Grosso modo, o maravilhoso, diferentemente do fantástico, não apresenta mais a dúvida, mas já aceita o evento antes sobrenatural como parte constitutiva daquele universo.



terra das fadas era, para ele, simplesmente a terra onde as coisas estavam no lugar certo:

Não é a terra que julga o céu, mas o céu que julga a terra; para mim, ao menos não era a terra que criticava a terra das fadas, e sim a terra das fadas que criticava a terra [...] Poetas menores modernos são naturalistas, e versejam sobre o arbusto ou ribeirão; porém, os cantadores de antigos épicos e fábulas eram sobrenaturalistas, que faziam versos sobre os deuses dos arbustos e dos riachos. (CHESTERTON, 2021, p. 106-107)

Do mesmo modo, podemos dizer que, a partir de *Lady in The Water*, Shyamalan é um autor sobrenaturalista que faz um filme não sobre uma piscina, mas sobre as ninfas que habitam as piscinas; filma não as árvores, mas a comunidade espiritual secreta que infla de vida essas árvores. *Lady in The Water* já começa colocando-nos nesse outro lugar, exigindo que não olhemos a situação do ponto de vista da realidade natural que conhecemos, porque nosso natural, o filme quer nos convencer, é outro. “No começo, o homem e os seres da água eram ligados. Eles inspiraram-nos. Eles falaram do futuro. O homem ouviu e tudo se realizou. Mas o homem não ouviu muito bem...” (SHYAMALAN, 2006). É uma história maravilhosa sobre a Queda, o fim da Idade de Ouro e tantas outras variações que conhecemos desse “mito fundamental”, como colocou Frye (2017). Agora, porém, em uma versão baseada, de fato, em uma história de ninar que Shyamalan contava a suas filhas pequenas. Ela começa a ser contada por uma voz em *off* com o timbre de um homem velho, acompanhada de uma animação com desenhos de pintura rupestre, evocando uma tradição mitológica de contação de histórias sem desapegar do elemento visual. Cleveland Heep, o zelador que encontra a *narf*, terá que se tornar uma criancinha para poder *ouvir a história de ninar* que somente a Mrs. Choi conhece, que a teve passada de geração em geração nos berços de sua família — ela, uma mulher oriental que não conheceu o desencantamento do mundo ocidental. Weber, segundo Pierucci

(2013), também olha para o Oriente como o preservador da dimensão mágica de mundo. Cleveland precisa, em uma cena, ir à casa dela, servir-se de biscoitos e leite, deixar a mancha do leite em seu bigode sem limpar, — conforme uma recomendação tácita pelo olhar da filha Young-Soon Choi, que sabe que a mãe tem de vê-lo como uma criança *inocente* para contar a história —, deitar-se no sofá e pedir para ser ninado pela história das *narfs*. É uma cena que nos soa bastante cômica. Mas é, em verdade, uma indicação da postura que também nós devemos adotar desde o início, quando o homem velho tenta nos falar sobre as ninfas habitantes das águas.

A cena soa cômica não da mesma maneira como tudo era cômico em *Signs*. A maioria dos espectadores não viu graça em *Lady in The Water*, porque quase ninguém entendeu essa posição que o filme espera que assumamos para que se revele. Um velho zelador comendo biscoitos, sujando o bigode de leite e deitando no sofá para ser ninado. Um homem que malha só um lado do corpo dizendo que está fazendo uma experiência como um cientista, — ao fim, sua importância não era científica e tampouco estética, mas era mítica e simbólica, enquanto o guardião de uma história infantil, o único capaz de afastar o *scrunt* que quer matar a *narf* para impedi-la de voltar a seu mundo. Um homem cujo *hobby* é resolver palavras cruzadas, de repente colocado como intérprete para ler as mensagens ocultas escondidas nos jogos de letras deixadas para guiar o grande plano, mas que se prova incapaz da tarefa —, e o verdadeiro intérprete, então, é seu filho pequeno, que interpreta as coisas em um lugar mais ridículo e improvável ainda: a caixa de cereais. Um grupo de homens que passa o dia inteiro fumando (contra as regras do condomínio) e conversando bobagens, que reflete a respeito de como as coisas sobre as quais falamos surgiram, e quer igualmente criar uma expressão de efeito que todos começarão a usar: “*Blim-blam*”, que de repente aparece. E, algumas cenas depois, está na boca da irmã, que fala ao escritor que irá mudar o mundo com as ideias de seu livro.

Tudo isso faz parte de uma isotopia de humor que exige que estejamos nessa outra posição de julgamento, e não mais imersos

no sem sentido de Graham, para rumar com ele ao sentido, mas agora já partícipes de um sentido superior, partícipes do céu que julga a terra, e não o contrário. Por isso, é uma ridicularização muito mais frontal, que ri de nosso mundo (ou melhor, não mais nosso, o mundo daquelas pessoas que vivem em seus apartamentos, cuidando de assuntos capitalistas corriqueiros), com a consciência de alguém que está tão acima das banalidades, que é capaz de valorizar as próprias banalidades, em vez daquilo que parece mais significante, mais verossímil. E se engana quem pensa nisso como uma vaidade, uma ação de egocentrismo do autor. Ele quer que nós também estejamos lá com ele, — basta voltarmos a ser crianças inocentes para podermos ver as coisas como realmente são. O cinema, estando nós realmente abertos a ele, é a ferramenta para isso. O cinema que, como observou Balázs (1952, p. 47, tradução nossa), mostra-nos “a linguagem secreta das coisas idiotas”, mundo oculto em nosso próprio.

A morte do crítico de cinema ranzinza e falho funciona como a morte simbólica do racionalismo no momento de ouvir histórias e assistir a filmes. Obviamente, Shyamalan não perdeu a oportunidade de se vingar de todos os críticos de cinema que quiseram impor regras ao seu trabalho, julgá-lo segundo a verossimilhança do mundo natural que conhecem. Mas, mais que um ato egocêntrico sobre o próprio trabalho, o crítico racionalista, que não acredita em originalidade e acha que tudo é cópia, portanto, tudo pode ser previsto com base no que já foi visto, é um perigo para a *Story* e precisa ser punido para que a *Story* seja salva. E a *Story* precisa, mais do que nunca, ser salva.

O principal problema para o público e a crítica *natural*, no entanto, é que não se trata mais nem de um universo realista, conforme o universo de seus primeiros filmes em que o fantástico irrompia, nem tampouco de um universo maravilhoso todo construído desde suas bases sobrenaturais, exteriores, transcendentais ao nosso mundo. A concepção corrente de verossimilhança exige tal separação. Ou julgamos nosso cotidiano desencantado, fastidioso, ou temos uma galinha dos ovos de ouro

no universo maravilhoso, que podemos, desde as bases, julgar, porque foi criado à nossa imagem e semelhança. Mas, nos universos com os quais Shyamalan trabalha em filmes a partir daqui, como *Lady in The Water*, *The Happening*, *Split (Fragmentado, 2016)* e *Glass*, trata-se pouco de criação. Trata-se daquilo que é pré-existente sem que soubéssemos. Nada vem do além. A piscina já abriga a ninfa sem que possamos ver por termos perdido a inocência exigida. As árvores já possuem uma vida própria que apenas é despertada para fazer com que voltemos à pureza do amor. Os super-humanos, conforme diz Elijah em *Glass*, apenas estão aguardando para serem revelados, para que todos saibam o poder escondido em cada um. Tudo está misturado, conectado, porque a imanência dos objetos em nosso mundo não é mais a que conhecíamos antes — é, agora, uma imanência mágica. Shyamalan quer nos mostrar os encantos e os limites da representação. Se não os conhecíamos antes, como podemos julgá-los? Onde ficam as noções de verossimilhança?

O código realista mantém-se nesses filmes justamente porque é o nosso mundo, e não outro exterior. É curioso notar como, quando esse código realista é mais aprofundado e mantido até o momento da revelação final, — como acontece em *Split* —, o filme faz mais sucesso entre diferentes públicos. Já quando Shyamalan se aventurou no maravilhoso propriamente, em *The Last Airbender (O Último Mestre do Ar, 2010)*, adaptação *live-action* do anime, fez o filme mais criticado de toda a sua carreira, praticamente um consenso de erro. As razões mais alegadas são sempre as seguintes: falta de fidelidade ao material original (o anime); “efeitos toscos” e narrativa apressada. Mas, tirando essa ideia de que um filme deveria fidelidade à sua fonte, que já é uma maneira de atar rédeas à imaginação, ou mesmo que seria possível transpor uma linguagem à outra sem mudanças, a causa por trás da falta de aceitação é outra questão de por onde se instala o olhar.

Se, em nosso mundo natural, Shyamalan viu uma outra realidade anterior imanente, quando recebe nas mãos a oportunidade de assumir um compromisso ainda maior com a

fantasia, falando sobre um universo em que a Queda e a perda pelo orgulho humano também se instauram, uma oportunidade de explorar, com uma história de fadas, propriamente todas as funções que Tolkien (2020) encontrou possibilitadas a partir desse universo, o que encontra quando, já tendo alterado a posição de onde olha, muda o foco do olhar do universo humano para esse outro? Olhando para um universo que é propriamente transcendente, que transcende o nosso com nossas capacidades, enxerga uma potência imanente nos elementos dessa transcendência.

Com o conjunto de sua obra, o diretor mostra uma conexão íntima entre todos os universos, como a nossa lógica de “caixinhas” criadas pela verossimilhança não pode conceber. Para sua filosofia de criação e sua *mise-en-scène*, o desencantamento é só um processo contra o qual se deve reagir, pois nosso universo natural não perdeu a magia das fadas. Do mesmo modo, um “universo das fadas”, uma vez que fala tanto ao nosso, não poderia deixar de ter aspectos naturais (isto é, do nosso universo natural), como já era observado por Tolkien (2020). Por isso, o diretor resolve escancarar as fronteiras. Em vez de construir um universo todo em CGI para integrar ali os efeitos visuais, como seria o mais verossímil, o diretor escolhe encenar em locações naturais, com cenários, objetos e interações reais na lógica do nosso universo. Escolhe integrar a tecnologia ao natural, de maneira que os elementos naturais que os dobradores manejam sejam de fato naturais, que o natural possa ser sentido e adquira textura na plasticidade da imagem. Os personagens de *The Last Airbender* de fato caminham por seu mundo, sentem seu mundo, e também nós o sentimos por meio da imagem, sem a facilitação do falso realismo já mencionado dos filmes *blockbuster* atuais (como os da Marvel), que buscam esconder tudo em fotografia escura, em uma série de cortes que desorientam a ação, e em um CGI que não transmite densidade à imagem para que não possa ser muito bem sentido e percebido, em nome de manter o “realismo” do filme. Há, na obra de Shyamalan, um entremeio sensível entre o material e o imaterial.

Não somente a percepção explícita desse entremeio causa estranheza à noção de verossimilhança do espectador, impedindo-o, em geral, de “entrar” no filme, lembrando sempre que a moldura está ali e exigindo a mudança no olhar, mas os próprios elementos de linguagem antes realistas de que o diretor lançava mão, são usados aqui, agora, pelo deslocamento, não soando mais à maioria como realistas. A cena do confronto na vila dos Mestres da Terra, que está mostrada na imagem, é toda filmada em plano-sequência e profundidade de campo. Como espectadores acostumados à ação pululante no *blockbuster* contemporâneo, — que emerge de múltiplos focos de ação e localiza cada interação de uma vez, sem oferecer tempo nem para que alguma possa ser bem contemplada —, podem reconhecer isso como realista ou verossímil? É uma tamanha quebra de seus códigos já conhecidos que leva ao desprezo como “erro”. Mas é, no sentido mais pleno, um realismo. Realismo no sentido baziniano que quer conhecer bem aquele universo, que respeita suas emanações, e que quer estudar suas conexões com o nosso. “Olhe, elas estão se movendo!”, exclamaram os primeiros espectadores dos Lumière. Também Shyamalan, em um contexto em que o público já viu de tudo, quer guiar as mãos de seus espectadores para que apontem à tela exclamando: “Olhe, eles estão fazendo a terra se levantar!”.

## Conclusão

Não é nosso objetivo esgotar a interpretação da obra de Shyamalan, que, em sua riqueza talvez inesgotável, oferece muitas possibilidades. Pudemos tão somente falar (e pouco do que haveria para ser falado) sobre alguns de seus filmes. Tampouco é nosso objetivo desmerecer as obras contemporâneas que vão na direção contrária, assentadas na base realista que aqui analisamos. São obras que ajudam a compreender o fenômeno e oferecem outra perspectiva de contemplação.

Pudemos, enfim, correndo os riscos mais inerentes e constituintes da excitação aventureira, adicionar uma contribuição

à teoria que Stam (2008) começou a construir. Toda a história da ficção ocidental tem sido a da atitude perante o fenômeno quixotesco — seja temática ou formalmente, (pois “tema”, ou “conteúdo”, e “forma”, ou “linguagem”, são indissociáveis em uma boa representação, e mesmo concebê-los como categorias isoladas já é uma forma de reducionismo). Alguns permanecem, orgulhosos, mas inocentes, naquilo que o *establishment* moderno e contemporâneo da narrativa (na história do romance, do filme, ou do mundo) toma como ilusão: são todos os que embarcam no universo do maravilhoso, da *high fantasy*, das histórias de fadas amadas de Chesterton e Tolkien, da fuga perfeita. Já para os que têm a ciência do fenômeno da loucura como fato dado, dois caminhos têm sido oferecidos pela análise lógica das possibilidades, do que é verossímil. O primeiro, mais óbvio, mas em que o homem só pôde avançar “conforme avança o desencantamento do mundo”, é acordar o louco — *naturalmente*, no caso do realismo como estética, ou com um balde de água fria, no caso do realismo como escola. O segundo, desenvolvido sofisticadamente ao longo do progresso das contradições, é, com a ciência da loucura, embarcar nela como forma de contestação à ordem, ao *status quo* (como muitas narrativas fantásticas o fazem).

Shyamalan encontrou uma outra trilha, não alcançável pelo pensamento lógico. Uma pela qual muitos passaram, mas poucos viram. Sua consciência do fenômeno é clara. Olhava antes distanciado, situado em nosso mundo natural, e contemplava seus encaixes e desencaixes, suas construções e reconstruções. Mas, um dia, inspirado pela fada que levaria o escritor escolhido a mudar o mundo com suas ideias, pensou: “E se não for loucura? E se essa luta contra moinhos de vento (ou contra pessoas fugindo do vento) tiver algum sentido real que não estou vendo e que só o membro mais desprezado da sociedade, como uma criança inocente que lê o mundo pelas ilustrações de uma caixa de cereais, poderia ver?”. O resto é história. Ou melhor, *Story*. “*Thank you for saving my life*”.

## Referências

AMATO, Giuseppe; DE SICA, Vittorio; DE SICA, Vittorio. *Ladri di biciclette*. [Filme-vídeo]. Produção de Giuseppe Amato e Vittorio De Sica, direção de Vittorio De Sica. [S.l.], Produzioni De Sica, 1948. 1 DVD, 89 min. p/b. son.

ARISTÓTELES. Arte poética. In: ARISTÓTELES; HORÁCIO; LONGINO. *A poética clássica*. Trad. Jaime Bruna. São Paulo: Cultrix, 2014, p. 17-52.

ASTRUC, Alexandre. O que é a *mise en scène*? Trad. Matheus Cartaxo. *Cahiers du Cinéma*, n. 100, p. 13-16, 1959. Disponível em: <[focorevistadecinema.com.br/FOCO4/miseenscene.htm](http://focorevistadecinema.com.br/FOCO4/miseenscene.htm)>. Acesso em: 03 out. 2022.

AUERBACH, Erich. *Mimesis: a representação da realidade na literatura ocidental*. São Paulo: Perspectiva, 1971.

AUMONT, Jacques. *A imagem*. Trad. Estela dos Santos Abreu; Cláudio C. Santoro. Campinas, SP: Papirus, 1993.

BALAGA, Marta. 'It's Not a Horror Movie!,' 'Lamb' Helmer Valdimar Johannsson Says. *Variety*, 2021. Disponível em: <<https://variety.com/2021/film/global/lamb-valdimar-johannsson-1235051073/>>. Acesso em: 30 set. 2022.

BALÁZS, Béla. *Theory of the film: character and growth of a new art*. Trad. Edith Bone. London: Dennis Dobson LTD., 1952.

BAMBERGER, Michael. *The man who heard voices: or, how M. Night Shyamalan risked his career on a fairy tale*. New York: Gotham Books, 2006.

BAZIN, André. *Cabíria*, ou a viagem aos confins do neorrealismo. In: \_\_\_\_\_. *O que é o cinema?* Trad. Eloisa Araújo Ribeiro. São Paulo: Ubu Editora, 2018a, p. 306-313.

\_\_\_\_\_. O mito do cinema total. In: \_\_\_\_\_. *O que é o cinema?* Trad. Eloisa Araújo Ribeiro. São Paulo: Ubu Editora, 2018b, p. 25-29.



\_\_\_\_\_. Ontologia da imagem fotográfica. In: \_\_\_\_\_. *O que é o cinema?* Trad. Eloisa Araújo Ribeiro. São Paulo: Ubu Editora, 2018c, p. 19-24.

\_\_\_\_\_. O realismo cinematográfico e a escola italiana da liberação. In: \_\_\_\_\_. *O que é o cinema?* Trad. Eloisa Araújo Ribeiro. São Paulo: Ubu Editora, 2018d, p. 241-262.

\_\_\_\_\_. Farrebique, or the paradox of realism. In: \_\_\_\_\_. *Bazin at Work: Major Essays & Reviews From the Forties & Fifties*. Trad. Alain Piette; Bert Cardullo. New York: Routledge, 1997, p. 103-108.

\_\_\_\_\_. *Orson Welles*. São Paulo: Janine Bazin e Livros Horizonte, 1981.

BURTON, Tim; MACGREGOR-SCOTT, Peter; SCHUMACHER, Joel. *Batman Forever*. [Filme-vídeo]. Produção de Tim Burton e Peter MacGregor-Scott, direção de Joel Schumacher. Burbank, California, Warner Bros. Pictures, 1995. 1 DVD, 122 min. color. son.

CAMERON, James; LANDAU, Jon; CAMERON, James. *Titanic*. [Filme-vídeo]. Produção de James Cameron e Jon Landau, direção de James Cameron. Hollywood, Paramount Pictures, 1997. 1 DVD, 195 min. color. son.

CERVANTES, Miguel de. *Dom Quixote de la Mancha*. Trad. Viscondes de Castilho e Azevedo. São Paulo: Abril Cultural, 1981.

CESERANI, Remo. *O fantástico*. Curitiba: Editora UFPR, 2006.

CHESTERTON, Gilbert Keith. *Ortodoxia*. Trad. Raul Martins; Mário Lucas Carbonera. Porto Alegre: Sociedade Chesterton Brasil, Instituto Hugo de São Vítor, 2021.

\_\_\_\_\_. The Convert. The Ballad of St. Barbara and Other Verses. In: \_\_\_\_\_. *The complete works of G.K. Chesterton*. online. e-artnow, [S.L.], 2019, p. 2922.

COSTA, João Bénard da. Sinais do acaso, sinais da necessidade: a inteligível extensão. *Público*, p. 62-63, 2002.

CURSO online de cinema. Curso *online* privado (Hotmart). Disponível em: <<https://cursotuoto.club.hotmart.com/>>. Acesso em: 29 set. 2022.

DANEY, Serge. O ecrã da fantasia (Bazin e os animais). In: \_\_\_\_\_. *O cinema que faz escrever – textos críticos*. Coimbra: Angelus Novus, 2016, p. 59-70.

DANTAS, Lucia Ferraz Nogueira de Souza. *Contribuições da filosofia de Charles S. Peirce para uma investigação acerca das questões de fenomenologia e ontologia das obras de arte*. 2019. 309 f. Tese (Doutorado em Filosofia). Faculdade de Filosofia, Comunicação, Letras e Artes, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP), São Paulo, SP. Disponível em: <<https://tede2.pucsp.br/handle/handle/22791>>. Acesso em: 02 out. 2022.

DIECKMANN, Enrico; GRAU, Albin; MURNAU, Friedrich Wilhelm. *Nosferatu – Eine Symphonie des Grauens*. [Filme-vídeo]. Produção de Enrico Dieckmann e Albin Grau, direção de Friedrich Wilhelm Murnau. Berlin, Prana Film, 1922. 1 DVD, 94 min. p/b. mudo.

DONNER, Lauren Shulen; WINTER, Ralph; SINGER, Bryan. *X-Men*. [Filme-vídeo]. Produção de Lauren Shulen Donner e Ralph Winter, direção de Bryan Singer. New York, Marvel Entertainment, 2000. 1 DVD, 104 min. color. son.

DREYER, Carl Theodor; WEST, Julian; DREYER, Carl Theodor. *Vampyr*. [Filme-vídeo]. Produção de Carl Theodor Dreyer e Julian West, direção de Carl Theodor Dreyer. [S.l.], Carl Theodor Dreyer-Filmproduktion, 1932. 1 DVD, 73 min. p/b. son.

ELSAESSER, Thomas; HAGENER, Malte. *Teoria do cinema: Uma introdução através dos sentidos*. Trad. Mônica Saddy Martins. Campinas, SP: Papirus, 2018.

O FETICHE pela verossimilhança (Aula 067). In: CURSO online de Cinema. Curso *online* privado (Hotmart). Disponível em: <<https://cursotuoto.club.hotmart.com/lesson/37dXJ9oB7L/aula-067-o-fetich-pela-verossimilhanca>>. Acesso em: 29 set. 2022.

FRYE, Northrop. *A imaginação educada*. Trad. Adriel Teixeira; Bruno Gerardin e Cristiano Gomes. Campinas, SP: Vide Editorial, 2017.

GALEANO, Eduardo. *As palavras andantes*. Trad. Eric Nepomuceno. Porto Alegre: L&PM, 2015.

GIRARD, Jacques; JACOUPY, Jacqueline; ROUQUIER, Georges. *Farrebique ou Les Quatre Saisons*. [Filme-vídeo]. Produção de Jacques Girard e Jacqueline Jacoupy, direção de Georges Rouquier. [S.l.], Les Films Etienne Lallier, 1946. 1 DVD, 90 min. p/b. son.

GOBRY, Ivan. *Vocabulário grego da filosofia*. Trad. Ivone Castilho Benedetti. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2007.

GUSTAFSSON, Piodor *et al*; JÓHANNSSON, Valdmimar. *Lamb*. [Filme-vídeo]. Produção de Piodor Gustafsson *et al.*, direção de Valdimar Jóhannsson. [S.l.], Go To Sheep, 2021. 1 blu-ray, 106 min. color. son.

HALBROOKS, Toby *et al.*; LOWERY, David. *A Ghost Story*. [Filme-vídeo]. Produção de Toby Halbrooks *et al.*, direção de David Lowery. New York, A24, 2017. 1 blu-ray, 92 min. col. son.

HARDY, René *et al.*; RAY, Nicholas. *Bitter Victory*. [Filme-vídeo]. Produção de René Hardy *et al.*, direção de Nicholas Ray. Paris, Transcontinental Films S.A., 1957. 1 DVD, 102 min. p/b. son.

HITCHCOCK, Alfred; HITCHCOCK, Alfred. *Vertigo*. [Filme-vídeo]. Produção de Alfred Hitchcock, direção de Alfred Hitchcock. Los Angeles, Alfred J. Hitchcock Productions, 1958. 1 DVD, 128 min. color. son.

KAPLAN, David; ROA, Andrea; SHULTS, Trey Edward. *It Comes at Night*. [Filme-vídeo]. Produção de David Kaplan e Andrea Roa, direção de Trey Edward Shults. New York, A24, 2017. 1 blu-ray, 91 min. col. son.

KERMODE, Frank. *The sense of an ending: studies in the theory of fiction*. Oxford: Oxford University Press, 1967.

LALANNE, Jean-Marc. Le Titanic n'a pas seulement coulé. *Cahiers du Cinéma*, n. 522, p. 44-45, mar. 1998.

LEWTON, Val; TORNEUR, Jacques. *Cat People*. [Filme-vídeo]. Produção de Val Lewton, direção de Jacques Torneur. New York, RKO Radio Pictures, 1942. 1 DVD, 73 min. p/b. son.

MACGREGOR-SCOTT, Peter; SCHUMACHER, Joel. *Batman & Robin*. [Filme-vídeo]. Produção de Peter MacGregor-Scott, direção de Joel Schumacher. Burbank, California, Warner Bros. Pictures, 1997. 1 DVD, 125 min. color. son.

MARGULIES, Ivone. Bodies too much. In: \_\_\_\_\_. *Rites of realism: essays on corporeal cinema*. Durham, NC: Duke University Press, 2002, p. 1-23.

MARSHALL, Frank *et al.*; SHYAMALAN, M. Night. *The Sixth Sense*. [Filme-vídeo]. Produção de Frank Marshall *et al.*, direção de M. Night Shyamalan. Burbank, California, Hollywood Pictures, 1999. 1 DVD, 107 min. color. son.

METZ, Christian. *A significação no cinema*. Trad. Jean-Claude Bernardet. São Paulo: Perspectiva, 1972.

OLIVEIRA JÚNIOR, Luiz Carlos de. *Avatar. online. Contracampo Revista de Cinema*. Disponível em: <<http://www.contracampo.com.br/94/critavatarjr.htm>>. Acesso em: 30 set. 2022.

PIERUCCI, Antônio Flávio de Oliveira. *O desencantamento do mundo: todos os passos do conceito em Max Weber*. 3. ed. São Paulo: Editora 34, 2013.

PINHEIRO, Mariana (Org.). *Hitchcock*. São Paulo: CCBB – Centro Cultural Banco do Brasil, 2011.

ROAS, David. O fantástico como problema de linguagem. Trad. Roxana Guadalupe Herrera Alvarez; Celso Fernando Rocha. In: RAMOS, Maria Celeste Tommasello *et al.* (Orgs.). *Pelas veredas do fantástico, do mítico e do maravilhoso*. 1. ed. São Paulo: Cultura Acadêmica; São José do Rio Preto, SP: HN, 2013, p. 61-76.

ROCKENBACH, Fábio Luis. Em defesa de *SINAIS*: uma análise audiovisual. *Moviment*, 9 dez. 2015, *online*. Disponível em: <<https://revistamoviment.net/em-defesa-de-sinais-uma-an%C3%A1lise-audiovisual-f69659a927c5>>. Acesso em: 01 out. 2022.

ROHMER, Éric. Amère Victoire. *Cahiers du Cinéma*, n. 75, p. 44-46, out. 1957.

ROSE, Steve. How post-horror movies are taking over cinema. *The Guardian*, 6 jul. 2017, *online*. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/film/2017/jul/06/post-horror-films-scary-movies-ghost-story-it-comes-at-night>>. Acesso em: 28 set. 2022.

ROVEN, Charles *et al.*; NOLAN, Christopher. *The Dark Knight*. [Filme-vídeo]. Produção de Charles Roven *et al.*, direção de Christopher Nolan. Burbank, California, Warner Bros. Pictures, 2008. 1 DVD, 152 min. color. son.

SHYAMALAN, M. Night *et al.*; SHYAMALAN, M. Night. *Glass*. [Filme-vídeo]. Produção de M. Night Shyamalan *et al.*, direção de M. Night Shyamalan. Berwyn, Pennsylvania, Blinding Edge Pictures, 2019. 1 blu-ray, 129 min. color. son.

SHYAMALAN, M. Night *et al.*; SHYAMALAN, M. Night. *Split*. [Filme-vídeo]. Produção de M. Night Shyamalan *et al.*, direção de M. Night Shyamalan. Berwyn, Pennsylvania, Blinding Edge Pictures, 2016. 1 DVD, 117 min. color. son.

SHYAMALAN, M. Night *et al.*; SHYAMALAN, M. Night. *The Visit*. [Filme-vídeo]. Produção de M. Night Shyamalan *et al.*, direção de M. Night Shyamalan. Berwyn, Pennsylvania, Blinding Edge Pictures, 2015. 1 DVD, 94 min. color. son.

SHYAMALAN, M. Night *et al.*; SHYAMALAN, M. Night. *The Last Airbender*. [Filme-vídeo]. Produção de M. Night Shyamalan *et al.*, direção de M. Night Shyamalan. Berwyn, Pennsylvania, Blinding Edge Pictures, 2010. 1 DVD, 103 min. color. son.

SHYAMALAN, M. Night *et al.*; SHYAMALAN, M. Night. *The Happening*. [Filme-vídeo]. Produção de M. Night Shyamalan *et al.*, direção de M. Night Shyamalan. Berwyn, Pennsylvania, Blinding Edge Pictures, 2008. 1 DVD, 90 min. color. son.

SHYAMALAN, M. Night; MERCER, Sam; SHYAMALAN, M. Night. *Lady in The Water*. [Filme-vídeo]. Produção de M. Night Shyamalan e Sam Mercer, direção de M. Night Shyamalan. Berwyn, Pennsylvania, Blinding Edge Pictures, 2006. 1 DVD, 109 min. color. son.

SHYAMALAN, M. Night *et al.*; SHYAMALAN, M. Night. *The Village*. [Filme-vídeo]. Produção de M. Night Shyamalan *et al.*, direção de M. Night Shyamalan. Berwyn, Pennsylvania, Blinding Edge Pictures, 2004. 1 DVD, 108 min. color. son.

SHYAMALAN, M. Night *et al.*; SHYAMALAN, M. Night. *Signs*. [Filme-vídeo]. Produção de M. Night Shyamalan *et al.*, direção de M. Night Shyamalan. Berwyn, Pennsylvania, Blinding Edge Pictures, 2002. 1 DVD, 106 min. color. son.

SHYAMALAN, M. Night *et al.*; SHYAMALAN, M. Night. *Unbreakable*. [Filme-vídeo]. Produção de M. Night Shyamalan *et al.*, direção de M. Night Shyamalan. Berwyn, Pennsylvania, Blinding Edge Pictures, 2000. 1 DVD, 106 min. color. son.

SHYAMALAN, M. Night; SHYAMALAN, M. Night. *Praying With Anger*. [Filme-vídeo]. Produção de M. Night Shyamalan, direção de M. Night Shyamalan. Los Angeles, Crescent Moon, 1992. *online* (YouTube), 107 min. color. son.

SONTAG, Susan. Notas sobre o *camp*. In: \_\_\_\_\_. *Contra a interpretação: e outros ensaios*. Trad. Denise Bottmann. 1. ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2020, p. 346-367.

STAM, Robert. *A literatura através do cinema: realismo, magia e a arte da adaptação*. Trad. Marie-Anne Kremer; Gláucia Renate Gonçalves. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2008.

TASENDE, Ana María Platas. *Diccionario de términos literarios*. 4. ed. Madrid: Espasa Calpe, 2004.

TEIXEIRA, Rodrigo *et al.*; EGGERS, Robert. *The Witch*. [Filme-vídeo]. Produção de Rodrigo Teixeira *et al.*, direção de Robert Eggers. New York, Parts & Labor, 2015. 1 blu-ray, 92 min. color. son.

TODOROV, Tzvetan. *Introdução à literatura fantástica*. Trad. Maria Clara Correa Castello. São Paulo: Perspectiva, 2017.

TOLKIEN, J. R. R. *Árvore e folha*. Trad. Reinaldo José Lopes. 1. ed. Rio de Janeiro: Harper Collins Brasil, 2020.

TURAN, Kenneth. An 'Unbreakable' Sense of Déjà vu. *Los Angeles Times*, 22 nov. 2000, *online*. Disponível em: <<https://www.latimes.com/archives/la-xpm-2000-nov-22-ca-55475-story.html>>. Acesso em: 01 out. 2022.

WALPOLE, Horace. *O Castelo de Otranto*. Trad. Alberto Alexandre Martins. 2. ed. São Paulo: Nova Alexandria, 2010.

WATT, Ian. *A ascensão do romance: estudos sobre Defoe, Richardson e Fielding*. Trad. Hildegard Feist. São Paulo: Companhia das Letras, 2010.

WELLES, Orson; WELLES, Orson. *Citizen Kane*. [Filme-vídeo]. Produção de Orson Welles, direção de Orson Welles. New York, RKO Radio Pictures, 1941. 1 DVD, 119 min. p/b. son.

WILLIAMS, Linda. Film Bodies: gender, genre and excess. *Film Quarterly*, v. 44, n. 4, p. 2-13, 1991. Disponível em: <<https://www.jstor.org/stable/1212758>>. Acesso em: 01 out. 2022.

ZISKIN, Laura; BRYCE, Ian; RAIMI, Sam. *Spider-Man*. [Filme-vídeo]. Produção de Laura Ziskin e Ian Bryce, direção de Sam Raimi. Culver City, California, Columbia Pictures, 2002. 1 DVD, 121 min. color. son.

## AS CASAS DE HOGWARTS

Cido Rossi

Passados mais de vinte anos da publicação da série *Harry Potter* (1997-2007), de J. K. Rowling, é inevitável que seus leitores — e/ou expectadores das adaptações fílmicas —, em especial os mais atentos, tenham notado certos padrões narrativos que arquitetam o enredo, padrões não apenas temáticos, mas também estruturais. Certas escolhas formais feitas pela autora na composição de sua obra-prima revelam uma sofisticação inesperada em um conjunto de livros a princípio voltado ao público infantojuvenil, e não me refiro aqui aos elementos narratológicos tradicionais — narrador, personagens, espaço, tempo e enredo, todos construídos de maneira bastante efetiva, o que torna *Harry Potter* uma série de inegável excelência estética e de leitura fluida e instigante. Refiro-me às sutilezas arquitetônicas desses elementos, às suas nuances, ao *modo* como são elaborados e articulados entre si. É a esse modo que me voltarei no presente texto e, para tal, me deterei na instância narrativa do espaço, sobre a qual analisarei a estrutura e significação de uma das espacialidades principais da saga: a Escola de Magia e Bruxaria de Hogwarts.

Em termos de estruturação espacial, *Harry Potter* apresenta duas localidades básicas: o mundo dos trouxas e o mundo dos bruxos. O mundo dos trouxas — o mundo dos seres humanos que não são bruxos e bruxas, que não nasceram com o dom da Magia, que não têm sangue mágico, os não-mágicos ou não-bruxos — é construído por meio de uma representação verossimilhante da realidade empírica dos leitores e tem por cenário a Inglaterra do final do século XX, marcadamente o condado de Surrey e a cidade



de Londres. Trata-se do mundo como nós o conhecemos, com todos os seus problemas e dificuldades. O herói da série vive nesse mundo por onze anos sem saber que é um bruxo e enfrenta todo tipo de abuso por parte de seus tios adotivos, retratados como os piores tipos possíveis de adotantes, crítica direta de Rowling ao sistema inglês de adoção infantojuvenil, particularmente problemático até pelo menos o início da década de 1990.

O mundo dos bruxos, por outro lado, é um universo que se poderia denominar *maravilhoso* — em um entendimento todoroviano de maravilhoso (TODOROV, 2004). Não um outro lugar ou uma dimensão apartada do mundo dos trouxas, mas um mundo sobreposto e, até certo ponto, paralelo, mesclado ao mesmo tempo que escondido em meio à própria realidade empírica dos não-bruxos, visível e acessível apenas àqueles e àqueles que têm a Magia congênita. Um *pub* comum ou uma simples coluna de uma estação de trem podem lhe servir de porta de entrada. Trata-se da mesma espacialidade habitada pelos humanos não-mágicos, porém acrescida tanto dos humanos bruxos quanto de seres e criaturas considerados ficcionais, mitológicos, lendários ou mera superstição na imaginação dos assim chamados trouxas. O mundo dos bruxos é um universo em que a Magia é acessível, manipulável e não causa nenhum tipo de estranhamento em seus habitantes, ou seja, aquilo que é considerado sobrenatural em uma representação verossimilhante da realidade empírica dos leitores é ali parte do natural.

Por *Harry Potter* ser uma fantasia de portal e uma fantasia de intrusão (MENDLESOHN, 2008), o mundo dos bruxos conta com certas proteções e ocultamentos em relação à sua existência, haja vista a longa história de conflitos e preconceitos impostos a esse universo por parte dos não-bruxos — Rowling referencia, ao longo da série, alguns desses conflitos, especialmente os ocorridos no passado, como a Inquisição, um fato histórico incorporado ficcionalmente em seu fazer literário. Todavia, não há exatamente bloqueios ou barreiras intransponíveis entre o mundo dos bruxos e o mundo dos trouxas, afinal, trata-se do mesmo lugar — mas não

da mesma espacialidade, note-se. A autora deixa claro que o mundo dos bruxos é apenas um modo de olhar e entender a realidade que nos cerca — e nesse ponto ela vai ao encontro do que diz Tolkien (2006) sobre Faërie e o sobrenatural em “Sobre histórias de fadas” e do que diz Remo Ceserani (2006) em suas considerações sobre as raízes históricas do gênero-modo Fantástico de ficção.

O mundo dos bruxos, da maneira como Rowling o constrói, seria uma representação da realidade empírica manifestada como evento — entendido *evento* (*Ereignis*) como o vir-a-ser da Verdade (*alethéia*) no pensamento de Heidegger (1979) —, realidade essa que foi editada, manipulada, e portanto diminuída, pelas religiões humanas, pela metafísica ocidental de base platônica — Platão manda, de modo pejorativo, os mitos passearem na famosa passagem do *khaírein* no diálogo do *Fedro* (2011) — e pelos preconceitos igualmente humanos cultivados e disseminados pelo cientificismo em relação ao que não pode ser inteiramente compreendido e/ou explicado pelo método científico. O resultado dessa edição é o mundo dos trouxas na série, um mundo incompleto. Por essa razão, Rowling representa os humanos não-mágicos como tolos que não conseguem ver a Magia nem mesmo quando ela se mostra sem pudores diante de seus olhos, e quando conseguem vê-la reagem com estranhamento, com *medo*, frente às manifestações de um mundo muito mais amplo, rico e complexo do que aquele que lhes foi imposto por sacerdotes, filósofos e cientistas de má-fé ao longo de milênios.

Essa amplitude, riqueza e complexidade do mundo dos bruxos se desdobra na composição de várias localidades e ambientações em *Harry Potter*. Dentre estas, a Escola de Magia e Bruxaria de Hogwarts, o cenário principal no enredo dos sete livros da saga, se destaca pelo *modo* como é estruturada. Hogwarts é uma espécie de epítome do mundo dos bruxos, pois é inteiramente mágica; ali, a Magia reina com todas as suas forças, mistérios, encantos e perigos, e nenhum dos seus habitantes, sejam eles do presente ou do passado, parece conhecer a totalidade de seus poderes e segredos, pois se trata de uma localidade de cerca de mil anos de existência. Somente seus

fundadores, quatro poderosos bruxos e bruxas da Idade Média, já falecidos há pelo menos um milênio, detinham tal conhecimento, o qual não foi integralmente passado às gerações posteriores, de modo que a única maneira de conhecer e entender Hogwarts é explorando-a — e isso vale tanto para o herói e demais personagens da série quanto para os leitores, tendo estes últimos recebido há pouco uma nova oportunidade de fazê-lo, desta vez de maneira exclusiva, intensiva e ostensiva, com o lançamento do jogo de videogame *Hogwarts Legacy* (2023). O tamanho e os mistérios que essa escola esconde são um convite à exploração, e essa é uma das primeiras ações do herói e seus amigos ao se tornarem alunos da instituição já no primeiro volume da saga, *Harry Potter e a pedra filosofal* (*Harry Potter and the Philosopher's Stone*, 1997).

Explorar Hogwarts, pedagogicamente estruturada como colégio interno de estilo europeu, constitui uma aventura em si e é de particular interesse dos leitores da série, que têm a oportunidade de ressignificar uma das mais marcantes experiências de socialização por eles vivenciada: a escola. A maioria dos seres humanos passou por essa experiência ao longo da infância e da adolescência e, no geral, carrega lembranças ambíguas desse período: para alguns, a escola foi um bom momento de convívio e aprendizado, de crescimento e desenvolvimento intelectuais e humanos; para outros, foi traumática e devastadora, palco de *bullying*, medo e frustração. Não há, necessariamente, nenhum encanto nas vivências e memórias dos tempos escolares: trata-se de uma experiência imperativa da formação humana, algo inevitável, e que tende a esmaecer na mente ao longo do tempo restando vívidos apenas os momentos extremamente bons ou extremamente ruins, estes últimos sempre mais impactantes do que os momentos bons. Por ser imperativa e o primeiro contato com um universo social diferente do familiar, ou seja, uma experiência associada a desenraizamento e desproteção, a escola tende, ao menos no contexto ocidental, a se constituir como um período de vivências e sentimentos mais desafiadores do que fluentes no imaginário humano.

Essa talvez seja uma das razões de praticamente não haver, antes de *Harry Potter*, obras literárias e ficcionais que se voltem de modo exclusivo à escola ou à vida escolar, ou que a tomem como cenário principal. Nas pesquisas que realizei para escrever o presente texto, e à parte o famoso afresco de Rafael no Vaticano — *Escola de Atenas (Scuola di Atene, 1509-1510)*, que não deixa de ser uma pintura *narrativa* de uma cena escolar prototípica em uma época (a Grécia antiga e clássica) em que a ideia e a palavra *escola* não existiam —, encontrei apenas um relato pertencente ao folclore romeno que tematiza a escola em um contexto de superstição, portanto ficcional e fantástico. Não surpreende que esse relato estabeleça uma relação entre a escola e a figura do diabo. Além disso, em uma outra obra ficcional em que é mencionado — o *Drácula (Dracula, 1897)*, de Stoker, cuja personagem principal também estudou na escola em questão —, é adicionada a figura do vampiro ao relato, o que resulta em uma imagem negativa e perigosa de escola construída e disseminada no imaginário popular, fonte primeva de toda e qualquer forma de ficção, inclusive a literatura. Trata-se de Scholomance, a escola do diabo, uma crença popular recolhida por Emily Gerard em *The Land Beyond the Forest*, livro que inspirou Bram Stoker na escrita de sua obra-prima:

Como estou tratando do assunto tempestades de relâmpagos, devo mencionar aqui a *Scholomance*, ou escola, supostamente existente em algum lugar no coração das montanhas e onde os segredos da Natureza, a linguagem dos animais e todos os feitiços são ensinados pelo diabo em pessoa. Apenas dez estudantes são admitidos por vez, e quando a aprendizagem termina e nove deles são enviados de volta aos seus lares, o décimo é tomado pelo diabo como pagamento. Esse estudante, montado em um *ismeju* (dragão), se torna, a partir daquele momento, o assistente pessoal do diabo, quem o ajuda a “fazer o

tempo”, ou seja, a preparar os relâmpagos<sup>1</sup>. (GERARD, 1888, p. 5, grifo da autora, tradução nossa)

Impossível não notar a repetição de certos elementos que descrevem Scholomance na composição espacial de Hogwarts: ambas as escolas se localizam “no coração das montanhas” (Scholomance fica, de acordo com a lenda, nos Cárpatos, as montanhas que cortam a Transilvânia, enquanto Hogwarts fica nas montanhas das terras altas da Escócia); são colégios internos; ensinam os “segredos da Natureza”, a Magia, portanto; e, apesar da “língua dos animais” não ser ensinada em Hogwarts, o vilão e o herói da série, respectivamente ex-aluno e aluno da instituição, sabem falar a língua das cobras. A ocorrência desses elementos suscita a possibilidade — aqui apenas algo que conjeturo — de Rowling ter tomado Scholomance como um dos referenciais na criação de Hogwarts, junto da Universidade de Coimbra em Portugal (onde a autora viveu entre 1991 e 1993), que inspirou os trajes dos estudantes de sua escola ficcional<sup>2</sup>, e do sistema de internato britânico-europeu.

---

<sup>1</sup> No original: As I am on the subject of thunderstorms, I may as well here mention the *Scholomance*, or school, supposed to exist somewhere in the heart of the mountains, and where the secrets of nature, the language of animals, and all magic spells are taught by the devil in person. Only ten scholars are admitted at a time, and when the course of learning has expired, and nine of them are released to return to their homes, the tenth scholar is detained by the devil as payment, and, mounted upon an *ismeju*, or dragon, becomes henceforward the devil’s aide-de-camp, and assists him in “making the weather”—that is, preparing the thunderbolts.

<sup>2</sup> Os trajes dos estudantes de Hogwarts são compostos por uma capa longa preta, um chapéu cônico também preto, gravata, cachecol, camisa de manga longa branca e calça (para os meninos) ou saia (para as meninas) pretas. A gravata e o cachecol são adornados ou têm as cores de cada uma das quatro casas de Hogwarts. A inspiração para a capa longa e o chapéu pretos, bem como para o todo do uniforme de Hogwarts conforme descrito, advém da toga coimbrã, o uniforme completo (“capa e batina”) que é utilizado pelos alunos de todas as instituições de ensino superior em Portugal, mas que foi inventado e consagrado na Universidade de Coimbra.

Uma escola em que o diabo é o professor e que teve como aluno o próprio Dracula<sup>3</sup>, senhor dos vampiros, só despertaria o interesse em estudantes dedicados às Artes das Trevas, a Magia negra, e não mais que a curiosidade em outros possíveis alunos. Em *Harry Potter* e em seu universo ficcional expandido, Rowling criou várias outras escolas de Magia e bruxaria espalhadas pelo mundo além de Hogwarts, dentre elas Durmstrang, localizada na Escandinávia e notória por ter se especializado no ensino das Artes das Trevas. Contudo, no contexto literário-ficcional de representação da instituição escola, é à Hogwarts que a obra-prima de Rowling se volta, e com isso promove uma ressignificação positiva do mundo e vida escolares no imaginário dos leitores ao criar uma espacialidade estudantil que, além de ensinar Magia, é também mágica e permeada de possibilidades de aventuras, exatamente o que falta às instituições de ensino trouxas, ainda que essas aventuras possam, por vezes e como se verá ao longo do presente texto, se mostrar bastante perigosas, de modo que a ressignificação promovida por Rowling não procura apagar as experiências escolares vivenciadas pelos leitores, sejam elas boas ou ruins, mas sim agregar-lhes um outro ponto de vista no qual o perigo, por exemplo, não é um problema, mas parte do contexto escolar e da própria vida e com o qual se deve aprender a lidar — lobisomens estudam e lecionam em Hogwarts, assim como o herói e o vilão da série foram ali, igualmente, alunos.

Enquanto colégio interno, Hogwarts tem uma organização bastante peculiar: é dividida em quatro casas, as quais recebem os sobrenomes dos fundadores da escola e acolhem os alunos de acordo com as características de personalidade por eles valorizadas e magicamente inseridas em um objeto chamado Chapéu Seletor, um chapéu mágico que seleciona os alunos para

---

<sup>3</sup> A nota cinco ao capítulo XVIII da edição crítica do romance *Dracula* publicada pela editora W. W. Norton (vide Referências) abre margem para a interpretação de que o sombrio Flautista do Manto Malhado de Hamelin, personagem de lendas e baladas medievais, bem como do poema homônimo de Robert Browning, também foi aluno em Scholomance.

as casas. A seleção ocorre no jantar de abertura do ano letivo, em primeiro de setembro<sup>4</sup>, no salão principal da instituição e diante de seu diretor e professores, como forma de recepção tanto dos calouros quanto dos veteranos. Antes do início da cerimônia de seleção, o chapéu canta uma canção na qual apresenta e descreve cada uma das casas de Hogwarts; em seguida, ele é colocado na cabeça de cada novo aluno por um dos professores e pronuncia seu veredito, que é incontestável e imutável, porém influenciável pelo aluno (como faz o próprio herói da saga, que seria selecionado para uma casa específica, mas que pede ao chapéu que não o coloque naquela casa, ao que é atendido). A canção do Chapéu Seletor é reveladora, pois anuncia os nomes das quatro casas de Hogwarts e as características gerais de personalidade acolhidas em cada uma delas, as quais compõem características formal-conteudísticas que distinguem as próprias casas enquanto mini-instituições e espacialidades inseridas em uma instituição e em um espaço maiores:

*Ah, vocês podem me achar pouco atraente,  
Mas não me julguem só pela aparência  
Engulo a mim mesmo se puderem encontrar  
Um chapéu mais inteligente do que o papai aqui.  
Podem guardar seus chapéus-coco bem pretos,  
Suas cartolas altas de cetim brilhoso  
Porque sou o Chapéu Seletor de Hogwarts  
E dou de dez a zero em qualquer outro chapéu.  
Não há nada escondido em sua cabeça  
Que o Chapéu Seletor não consiga ver,  
Por isso é só me porem na cabeça que vou dizer  
Em que casa de Hogwarts deverão ficar:  
Quem sabe sua morada é a Grifinória,  
Casa onde habitam os corações indômitos.  
Ousadia e sangue-frio e nobreza  
Destacam os alunos da Grifinória dos demais;*

---

<sup>4</sup> O início do ano letivo escolar nos meses de agosto ou setembro é o padrão nas instituições de ensino dos países de língua inglesa.

*Quem sabe é na Lufa-lufa que você vai morar,  
Onde seus moradores são justos e leais  
Pacientes, sinceros, sem medo da dor;  
Ou será a velha e sábia Corvinal,  
A casa dos que têm a mente sempre alerta,  
Onde os homens de grande espírito e saber  
Sempre encontrarão companheiros seus iguais;  
Ou quem sabe a Sonserina será a sua casa  
E ali fará seus verdadeiros amigos,  
Homens de astúcia que usam quaisquer meios  
Para atingir os fins que antes colimaram.  
Vamos, me experimentem! Não devem temer!  
Nem se atrapalhar! Estarão em boas mãos!  
(Mesmo que os chapéus não tenham pés nem mãos)  
Porque sou único, sou um Chapéu Pensador!<sup>5</sup>  
(ROWLING, 2000, p. 104-105, grifo da autora)*

Eis então, na sequência em que são mencionadas pelo Chapéu Seletor, as quatro casas de Hogwarts, que tornaram essa escola ficcional famosa entre os leitores da saga e que, atualmente, já fazem parte da cultura popular ocidental, pois qualquer leitor de *Harry Potter*, fã ou não — bem como seus expectadores no caso das adaptações fílmicas e mesmo seus não leitores e detratores —, pode acessar o site oficial da série ([www.wizardingworld.com](http://www.wizardingworld.com)), fazer um teste de perguntas e respostas e descobrir qual é a casa a que

---

<sup>5</sup> No original: 'Oh, you may not think I'm pretty, / But don't judge on what you see, / I'll eat myself if you can find / A smarter hat than me. / You can keep your bowlers black, / Your top hats sleek and tall, / for I'm the Hogwarts Sorting Hat / And I can cap them all. / There's nothing hidden in your head / The Sorting Hat can't see, / So try me on and I will tell you / Where your ought to be. / You might belong in Gryffindor, / Where dwell the brave at heart, / Their daring, nerve and chivalry / Set Gryffindors apart; / You might belong in Hufflepuff, / Where they are just and loyal, / Those patient Hufflepuffs are true / And unafraid of toil; / Or yet in wise old Ravenclaw, / If you've a ready mind, / Where those of wit and learning, / Will always find their kind; / Or perhaps in Slytherin / You'll make your real friends, / Those cunning folk use any means / To achieve their ends. / So put me on! Don't be afraid! / And don't get in a flap! / You're in safe hands (though I have none) / For I'm a Thinking Cap!' (ROWLING, 2017, p. 125-126, grifo da autora).



pertenceria se fosse aluno da instituição: Grifinória (*Gryffindor*, no original em inglês), Lufa-lufa (*Hufflepuff*), Corvinal (*Ravenclaw*) e Sonserina (*Slytherin*). Eu, por exemplo, pertencço à Corvinal de acordo com o teste do site — e devo dizer que me identifico bastante com os conceitos e elementos que distinguem essa casa.

Como mencionado, as casas foram criadas pelos quatro fundadores de Hogwarts, que também instituíram o padrão de personalidade de alunos que seriam selecionados e acolhidos em cada uma delas. Além disso, esses parâmetros determinaram a localização de cada casa no prédio da escola — um grande castelo de arquitetura europeia medieval, predominantemente gótica e alheia à arquitetura vernácula das Ilhas Britânicas —, bem como suas simbologias particulares. Localização e simbologia, como se observará, estão intimamente conectadas e não são aleatórias nas escolhas espaço-composicionais mobilizadas por Rowling na estética e significação das quatro casas. Passo, a partir deste ponto e até a configuração do brasão de armas de Hogwarts, o qual apresentarei mais adiante, a analisar essa conexão.

Começando por Grifinória<sup>6</sup>, a casa que acolheu Harry Potter, o herói da série, bem como seus amigos mais próximos, Hermione Granger e Ronald Weasley. Foi a casa dos pais do herói, já falecidos quando o enredo tem início, de seu padrinho Sirius Black e dos

---

<sup>6</sup> As informações que trago sobre cada casa de Hogwarts no presente texto advêm do que é mencionado ao longo dos sete livros da série *Harry Potter*, do que é disponibilizado em seu site oficial ([www.wizardingworld.com](http://www.wizardingworld.com)) e em um dos seus principais sites de referências ([www.hp-lexicon.org](http://www.hp-lexicon.org)), bem como das informações publicadas no canal do YouTube *Caldeirão Furado* ([www.youtube.com/@CaldeiraoFurado](http://www.youtube.com/@CaldeiraoFurado)), o maior, mais importante e mais confiável canal brasileiro dedicado ao universo ficcional de *Harry Potter*, o qual produziu uma série de quatro vídeos dedicados aos fundadores de Hogwarts. Esses quatro vídeos, junto de outros que dizem respeito à História da escola, podem ser encontrados na *playlist* intitulada “Hogwarts: uma história” ([www.youtube.com/playlist?list=PLuWS-NkhkVA8ZDCuHmtxZX0vU2vuanbyf](http://www.youtube.com/playlist?list=PLuWS-NkhkVA8ZDCuHmtxZX0vU2vuanbyf)) no referido canal. Vide Referências.

demais Marotos<sup>7</sup>: Remo Lupin, um lobisomem que virá a se tornar um dos muitos professores de Defesa Contra as Artes das Trevas que não permaneceram no cargo por mais de um ano, e Pedro Pettigrew, o traidor que causou a morte dos pais de Harry. Foi também a casa do então diretor de Hogwarts e arquiinimigo Alvo Dumbledore e da professora de Transfiguração e diretora da casa (cada casa de Hogwarts tem um professor como seu responsável, o qual é chamado de *diretor da casa*) Minerva McGonagall.

Grifinória foi fundada por Godric Gryffindor, inglês possivelmente descendente de anglo-saxões, advindo das charnecas do oeste da Inglaterra — acredita-se que tenha nascido em uma família trouxa. Era um exímio espadachim e duelista, tendo deixado sua espada mágica e seu chapéu, o Chapéu Seletor, como heranças e relíquias para Hogwarts.

Localizada no topo de uma das torres da escola e toda decorada em vermelho, a Casa Grifinória acolhe os alunos cujas personalidades podem ser resumidas no seu lema: coragem (*courage*), bravura (*bravery*) e determinação (*determination*) — “*Casa onde habitam os corações indômitos. / Ousadia e sangue-frio e nobreza / Destacam os alunos da Grifinória dos demais*” (ROWLING, 2000, p. 105, grifo da autora), diz a canção do Chapéu Seletor sobre os grifinórios —, palavras que caracterizam, de modo geral, os arquétipos do herói, do guerreiro e de personagens corajosas e impetuosas na ficção. Grifinória tem como símbolo o brasão de armas da casa, um leão dourado sobre fundo escarlate, o qual também determina os detalhes em vermelho e dourado dos trajes utilizados por seus alunos.

Lufa-lufa é a próxima casa e, infelizmente, a de menor destaque e a menos desenvolvida por Rowling na série e no universo estendido de *Harry Potter*, ainda que personagens

---

<sup>7</sup> Os Marotos (*The Marauders*, no original) é como ficou conhecido o grupo composto por quatro alunos da Grifinória (Tiago Potter, Sirius Black, Remo Lupin e Pedro Pettigrew) que costumava causar grandes confusões em Hogwarts na época em que ali estudaram.

marcantes a ela tenham pertencido, como Newt Scamander — autor do livro *spin-off Animais fantásticos e onde habitam (Fantastic Beasts and Where to Find Them, 2001)* e personagem principal da série de filmes homônima —, Ninfadora Tonks (uma auror de atuação importante na série de livros e nas adaptações fílmicas), Cedrico Diggory (aluno que venceu o Torneio Tribruxo junto de Harry Potter no quarto livro da série, mas foi assassinado por um dos asseclas do vilão Voldemort) e a professora de Herbologia e diretora da casa Pomona Sprout.

A Casa Lufa-lufa foi fundada por Helga Hufflepuff, galesa proveniente do sul do País de Gales, que era uma exímia curandeira e cozinheira. Ela foi responsável por cuidar do suporte aos trabalhadores que construíram Hogwarts e alguém que prezava a dedicação e o trabalho esforçado, tendo deixado sua taça mágica como herança e relíquia para a escola.

Localizada no primeiro subsolo de Hogwarts, próxima à entrada da cozinha, toda decorada com móveis de madeira e plantas e com janelas ao nível do chão, de onde é possível se ver a grama crescendo e o nascer do sol<sup>8</sup>, a Casa Lufa-lufa acolhe os alunos cujas personalidades podem ser resumidas no seu lema: dedicação (*dedication*), paciência (*patience*) e lealdade (*loyalty*) — “*Onde seus moradores são justos e leais / Pacientes, sinceros, sem medo da dor*” (ROWLING, 2000, p. 105, grifo da autora), diz a canção do Chapéu Seletor sobre os lufanos —, palavras que caracterizam, no geral, os arquétipos da resistência e resiliência, do povo, do trabalhador, daquele que se esforça para superar as dificuldades e da própria ideia ocidental de democracia (a Casa Lufa-lufa é a mais democrática e inclusiva de Hogwarts, pois tem por princípio aceitar todos os padrões de personalidade que não são aceitos pelas outras casas). O brasão de armas de Lufa-lufa é o que melhor

---

<sup>8</sup> Outros detalhes espaço-composicionais de Lufa-lufa, os quais não serão abordados aqui por uma questão de tempo e espaço, deixam claro que essa casa de Hogwarts constitui uma clara homenagem de Rowling às tocas dos hobbits existentes no universo ficcional de J. R. R. Tolkien.

simboliza a casa, um texugo cinzento (especificamente um texugo-do-mel<sup>9</sup>) sobre fundo dourado, o qual também determina os detalhes em preto e amarelo dos trajes utilizados por seus alunos.

Em seguida, tem-se Corvinal, casa que acolheu personagens um tanto quanto excêntricas e por vezes cômicas da série, como Xenofílio Lovegood, editor da revista *outsider O Pasquim* e pai da também corvina Luna Lovegood, que se tornou uma das amigas próximas de Harry Potter e participou efetivamente do enredo do quinto livro da série; Gilderoy Lockhart, um dos vários professores de Defesa Contra as Artes das Trevas que não permaneceram no cargo por mais de um ano e personagem importante no segundo volume da série; Garrick Olivaras, o fabricante de varinhas mágicas; Cho Chang, com quem Harry Potter teve um breve *affair* adolescente; e o professor de Feitiços e diretor da casa Filio Flitwick.

Corvinal foi fundada por Rowena Ravenclaw, escocesa nascida nas ravinas das terras altas da Escócia. Uma mulher de inteligência incomum, foi responsável por escolher o local e desenhar a planta baixa de Hogwarts junto de seu arquiteto e alguém que prezava pelo uso inteligente e ético do conhecimento. Deixou seu diadema mágico como herança e relíquia para a escola.

Localizada em uma das torres mais altas de Hogwarts, a que detém a vista mais bela do castelo, e única casa a contar com uma biblioteca particular para uso exclusivo de seus membros, a Casa Corvinal acolhe os alunos cujas personalidades podem ser resumidas no seu lema: inteligência (*wit*), conhecimento (*learning*) e sabedoria (*wisdom*) — “A casa dos que têm a mente sempre alerta, / Onde os homens de grande espírito e saber / Sempre encontrarão companheiros seus iguais” (ROWLING, 2000, p. 105, grifo da autora), diz a canção do Chapéu Seletor sobre os corvinos —, palavras que caracterizam, de modo geral, os arquétipos do mestre, do sábio, do

---

<sup>9</sup> O texugo-do-mel, ou ratel, é um animal de pele muito grossa, o que lhe confere imunidade contra picadas de abelha, ferroadas de escorpião e mordidas de cobra, lobo, leão e leopardo. Trata-se de um dos animais mais resistentes da Natureza, sendo também bastante arisco e perigoso. Seu único predador é o ser humano.

professor e do pesquisador. O símbolo e brasão de armas da casa é composto de uma águia em dourado envelhecido (que resulta em uma cor que lembra o bronze) sobre fundo azul índigo, o qual também determina os detalhes em azul e bronze dos trajes utilizados por seus alunos.

Por fim, Sonserina, a casa mais controversa e malcompreendida de Hogwarts por ser a que acolheu o maior número de vilões, personagens vilanescas e anti-heróis em sua história. Fizeram parte de suas fileiras o arquivilão Voldemort e praticamente todos os seus Comensais da Morte (seus asseclas mais leais), em especial os de maior destaque, como Belatrix LeStrange e Lúcio Malfoy; Horácio Slughorn, ex-professor de Hogwarts e inigualável mestre de Poções, mas também vendedor de artigos raros para o preparo de poções nem sempre adquiridos de forma lícita; Draco Malfoy, o rival de Harry Potter durante os anos em Hogwarts; a abominável Dolores Umbridge, alta-inquisidora e diretora da escola no quinto livro da série; Alvo Potter e Escórcpio Malfoy, respectivamente o filho de Harry Potter e o de Draco Malfoy na peça de teatro que dá continuidade à série de livros, *Harry Potter e a criança amaldiçoada* (*Harry Potter and the Cursed Child*, 2016); e o professor de Poções, diretor da casa e agente duplo Severo Snape.

Sonserina foi fundada por Salazar Slytherin, inglês advindo das *Fenlands*, região pantanosa do leste da Inglaterra. Era um mestre no preparo de poções, um exímio curador, *Parcelmouth*<sup>10</sup> (alguém que nasceu com a habilidade de falar a língua das cobras;

---

<sup>10</sup> As palavras *Parcelmouth* (o falante da língua das cobras) e *Parceltongue* (a língua das cobras) utilizadas por Rowling nos originais em inglês da série *Harry Potter* são intraduzíveis ao português. Todavia, um rápido exercício de etimologia aponta que um dos sentidos da palavra “*parcel*” é “dividir”, “partir”. Com essa informação, pode-se traduzir literalmente *Parcelmouth* como “boca partida” e *Parceltongue* como “língua partida”. Levando-se em consideração o contexto ficcional em que as duas palavras ocorrem, e tendo em vista que cobras e serpentes têm suas línguas bifurcadas ou fendidas, “boca fendida” e “língua fendida”, ou “boca bifurcada” e “língua bifurcada”, também seriam traduções possíveis dos termos ao português.

ser um *Parcelmouth* é um dom exclusivo da família e dos descendentes diretos de Slytherin), grande praticante e professor das Artes das Trevas, além de arquiteto da Câmara Secreta, um local que construiu no subsolo de Hogwarts para ensinar a Magia proibida secretamente a seus alunos. Deixou seu medalhão mágico como herança e relíquia para Hogwarts, e sua varinha mágica serviu de pedra fundamental para Ilvermorny<sup>11</sup>, a escola de magia e bruxaria dos Estados Unidos.

Localizada nas masmorras de Hogwarts, detentora de uma decoração luxuosa e de um imenso vitral de onde se pode ver as profundezas do lago próximo à escola, a Casa Sonserina acolhe os alunos cujas personalidades podem ser resumidas no seu lema: orgulho (*pride*), ambição (*ambition*) e astúcia (*cunning*) — “Homens de astúcia que usam quaisquer meios / Para atingir os fins que antes colimaram” (ROWLING, 2000, p. 105, grifo da autora), diz a canção do Chapéu Seletor sobre os sonserinos —, palavras que caracterizam, de modo geral, os arquétipos do poder e dos poderosos, do vilão, do anti-herói, do ambicioso, do esperto, do *trickster*, do malandro, mas também do curador, do alquimista e do médico. O símbolo e brasão de armas da casa é composto de uma serpente prateada sobre fundo verde, o qual também determina os detalhes em verde e prateado dos trajes utilizados por seus alunos.

Juntos e em uma disposição que não é aleatória, os símbolos das quatro casas compõem o brasão de armas de Hogwarts, cuja

---

<sup>11</sup> Ilvermorny é uma das várias escolas de magia e bruxaria criadas por Rowling no universo expandido de *Harry Potter*. Está localizada no Monte Greylock, em Massachusetts, Estados Unidos, e sua fundadora era descendente de Salazar Slytherin. A tia da fundadora portava consigo uma varinha cujas características apontam para a possibilidade de o objeto ter pertencido ao bruxo. Essa varinha foi roubada pela sobrinha em um enredo bastante trágico. Após o falecimento de sua tia, a fundadora de Ilvermorny decidiu enterrar o objeto no terreno da escola e, nesse lugar, uma árvore *snakewood* brotou e cresceu, árvore essa cujas folhas detêm poderosas propriedades medicinais e curativas — *snakewood* é um tipo de árvore que existe na realidade empírica e sua madeira lembra pele de cobra, daí o nome em inglês significar, literalmente, “madeira de cobra”.

versão final, conforme publicada no site oficial de *Harry Potter* mantido por Rowling, é abaixo reproduzida:

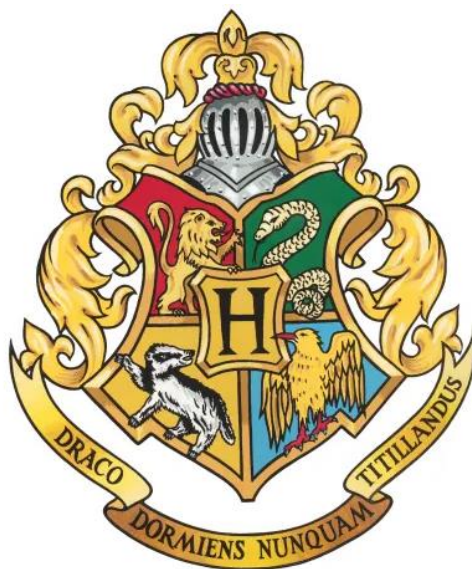


Figura 1: Hogwarts crest. Fonte: Wizarding World.

Quatro casas, quatro fundadores, quatro símbolos que se fundem em um só brasão de armas — em desenvolvimentos recentes do universo de *Harry Potter*, já existem os brasões de armas das quatro casas separados do brasão de armas de Hogwarts —, quatro lemas, quatro heranças ou relíquias pertencentes aos fundadores. Da mesma forma que o número sete — o qual analisei no ensaio “Horcruxes” (ROSSI, 2019) —, o número quatro se mostra uma ferramenta simbólica de grande força de geração e subversão de sentidos no mundo de fantasia criado por Rowling, pois a espacialidade de Hogwarts é estruturada por esse número: o número da ordem, o número da materialidade (a “cruz da matéria” dos místicos), o número que estrutura a realidade empírica, o número das encruzilhadas, o número que associa o visível ao sensível. Evidentemente, o esquema simbólico utilizado por Rowling nessa composição espacial é o arquetípico e consagrado

sistema dos quatro elementos da Natureza, proposto pela primeira vez por Platão no *Timeu* e desenvolvido por teóricos e críticos de base psicanalítica freudiana-junguiana, como Gaston Bachelard e Northrop Frye<sup>12</sup>. A partir daqui, e até o final do presente texto, analiso as implicações de sentido desse esquema simbólico detendo-me em particular na Casa Grifinória e, de modo mais aprofundado, na Casa Sonserina.

Tomando-se o sistema dos quatro elementos da Natureza conforme estabelecido por seu proponente e desenvolvedores, bem como o que foi apresentado acima sobre cada uma das quatro casas que compõem a representação do espaço escolar no universo ficcional de Rowling, e seguindo-se a ordem em que são mencionadas pelo Chapéu Seletor, pode-se fazer a seguinte associação: Grifinória equivale e é regida pelo elemento Fogo, Lufalufa pela Terra, Corvinal pelo Ar e Sonserina pela Água. Essa sequência muito particular de equivalências e regências se inspira na Astrologia<sup>13</sup>, mais especificamente na estrutura circular/cíclica e anti-horária da roda zodiacal, a qual organiza os signos do Zodíaco, ou energias simbólicas, em conformidade com os ritmos da Natureza. Assim, o primeiro signo, Áries, é regido pelo elemento

---

<sup>12</sup> Platão, Bachelard e Frye fundamentam, evidentemente, as análises que desenvolvo sobre os elementos da Natureza e as casas Grifinória e Sonserina a partir deste ponto do presente texto: Platão no *Timeu*, como já mencionado; Bachelard em *A psicanálise do fogo, A terra e os devaneios da vontade, O ar e os sonhos e A água e os sonhos*; e Frye em *Anatomia da crítica*. Vide Referências.

<sup>13</sup> A Astrologia não é uma Ciência e não segue os princípios cartesiano-iluministas da Ciência tradicional. Da maneira que referencio e recorro à Astrologia no presente texto, ela deve ser entendida como um conjunto de conhecimentos advindos da observação e experiência humanas em relação ao meio, à Natureza ou mundo natural, um dos aspectos que formam a ideia de realidade empírica. A literatura e a ficção beberam e continuam bebendo desse mesmo conjunto de conhecimentos, logo, não vejo nenhum problema de ordem teórico-metodológica em aproximar essas duas formas de saber, mesmo porque, como se observará nas considerações que seguem, existe uma probabilidade bastante grande de que Rowling tenha se valido da organização dos conhecimentos naturais desenvolvida pela Astrologia para estruturar a espacialidade principal de sua obra-prima e de seu universo ficcional como um todo.



Fogo; o próximo signo/energia a dar continuidade ao ciclo é Touro, regido pelo elemento Terra, que é seguido por Gêmeos do elemento Ar e Câncer do elemento Água, e sucessivamente com todos os doze signos, de modo que cada um dos quatro elementos da Natureza rege três signos, a saber: o Fogo rege Áries, Leão e Sagitário; a Terra rege Touro, Virgem e Capricórnio; o Ar rege Gêmeos, Libra e Aquário; e a Água rege Câncer, Escorpião e Peixes.

Quando, em tratados de Astrologia<sup>14</sup>, se observa as mitologias e características que configuram a energia representada por cada um dos doze signos zodiacais, certas palavras-chave despontam como significantes que melhor descrevem, que melhor *significam*, as características gerais de um signo. Essas palavras-chave advêm de um campo semântico, qual seja o dos quatro elementos da Natureza, que as determina e as une em um conjunto de significação. Portanto, palavras como *coragem*, *bravura* e *determinação*, encontradas em praticamente todos os tratados de Astrologia junto de outras pertencentes ao mesmo campo semântico, resumem a manifestação simbólica do elemento Fogo e, em separado, articulam, cada uma delas, um dos significantes que descrevem cada um dos três padrões de personalidades humanas — que é o que os signos astrológicos representam — associados ao Fogo: *coragem* é uma palavra-chave que delinea muito bem a energia de Áries, o primeiro signo, o impulso inicial, o nascer de um novo ciclo natural, o vir ao mundo, o querer fazer, e nada disso é possível sem a coragem; enquanto *bravura* não poderia ser uma palavra melhor para se compreender a energia de Leão, signo que tem como símbolo o animal homônimo, uma força indômita nas savanas africanas, o arquétipo da realeza, do heroísmo e da grandeza; e *determinação* faz referência à própria mitologia de

---

<sup>14</sup> Utilizo-me aqui, e como fundamento para todas as questões referentes à Astrologia no presente texto, dos tratados gerais mais conhecidos e respeitados da área: *Tratado prático de Astrologia*, de André Barbault, e *Conhecimento da Astrologia*, de Anna Maria Costa Ribeiro. Vide Referências.

Sagitário, o signo representado pela flecha, símbolo do *foco*, um sinônimo de *determinação*.

*Coragem, bravura e determinação* são, como se verificou, as três palavras que constituem o lema da Casa Grifinória, as quais identificam os padrões de personalidade por ela acolhidos no contexto do universo ficcional ao qual pertence. Não por acaso, Harry Potter, o herói da série, nasceu em 31 de julho de 1980 (vide o enredo de *Harry Potter e a pedra filosofal*), data regida pelo signo de Leão na Astrologia<sup>15</sup>, que é também o signo da própria J. K. Rowling, nascida, obviamente não por coincidência, em 31 de julho de 1965. Outro grifinório importante na série, Alvo Dumbledore, o diretor de Hogwarts, era muito provavelmente também um leonino, tendo nascido em agosto de 1881 (não se sabe o dia exato), visto que o signo de Leão rege, de modo geral, os dez últimos dias do mês de julho e os vinte primeiros dias do mês de agosto. Por certo que não são todos os alunos de Grifinória que nasceram sob signos de Fogo (Ron Weasley é de Peixes, signo de Água, e Hermione Granger é de Virgem, signo de Terra, por exemplo), mas, mesmo pertencendo a outros signos do Zodíaco, apresentam, em suas personalidades, aspectos que remetem ao elemento Fogo e seus modos de manifestação (os três signos mencionados no parágrafo anterior). Além disso, não é possível afirmar que se trate de algo aleatório ou de pouca relevância significativa, analítica e interpretativa o fato de que duas das personagens mais importantes da série, seu herói e o diretor de Hogwarts, ambos pertencentes à Casa Grifinória como já mencionado, tenham signos astrológicos de Fogo, haja vista que a

---

<sup>15</sup> Em Astrologia, o signo zodiacal de uma pessoa ou personagem, aquele que é geral e popularmente conhecido por todos, é o signo solar, ou seja, a posição em que o sol se encontrava na eclíptica (a linha sequencial formada no céu pelas doze constelações estelares que correspondem aos doze signos do Zodíaco) no dia, hora e local do nascimento da pessoa/personagem. As datas de nascimento das personagens de *Harry Potter* são mencionadas diretamente nas obras que compõem a série, em suas adaptações fílmicas, em seu universo expandido ou atribuídas por Rowling em entrevistas e/ou disponibilizadas nos sites oficiais e em demais sites de referência.

palavra *coragem* é utilizada por Voldemort, vilão da série, para se referir a Harry e seus pais no primeiro encontro face a face entre ambos: “— Que comovente... — sibilou. — Sempre dei valor à *coragem* [referindo-se à coragem de Harry em negar-lhe a entrega da pedra filosofal]... É, menino, seus pais foram *corajosos*... Matei seu pai primeiro e ele me enfrentou com *coragem*” (ROWLING, 2000, p. 251, grifo nosso). O pai de Harry, Tiago Potter, nasceu em 27 de março de 1960 e foi morto por Voldemort em 31 de outubro de 1981; era, portanto e novamente não por coincidência, do signo astrológico de Áries, o primeiro signo de Fogo.

Se se fizer o mesmo exercício que fiz acima com os lemas das demais casas de Hogwarts — farei mais um, o do elemento Água associado à Sonserina, pois se trata do menos evidente e, por isso, mais complexo —, será possível verificar que há correspondências claras e diretas entre as três palavras dos lemas e os três signos zodiacais que manifestam, em forma de padrões de personalidade, os quatro elementos da Natureza. Poderia-se, então, aventar a hipótese de que Rowling tenha infundido propositalmente, *artisticamente*, essas correspondências na composição da principal espacialidade de sua obra-prima e universo ficcional, as quais se refletem também nas personalidades de suas personagens, bem como no desenvolvimento do enredo e nas possibilidades de interpretação de sua narrativa; ou seria tudo isso apenas *coincidência*?

Enquanto crítico e pensador da ficção, creio que as duas possibilidades são plausíveis, pois ambas podem ser explicadas, em termos teóricos e críticos, seja pela intertextualidade, dialogismo e polifonia bakhtinianos, pelo Texto/textualidade barthesiano ou *écriture* derridiana, seja pelos arquétipos e inconsciente coletivo junguianos. Qualquer dessas teorias subsidia tanto a interpretação na linha do artista-artífice (é proposital, não há coincidência, trata-se de jogo de significação), quanto a interpretação na linha da coincidência (trata-se de intertextualidade indireta, polifonia, arquitexto, o Livro mallarmaico etc.), quanto uma terceira via, o caminho do meio, a

junção entre essas duas linhas de interpretação, qual seja a possibilidade da coincidência ser ela mesma um artefato puramente ficcional propositalmente arquitetado pela autora, ou seja, um significante sem significado, metatextualidade, representação da coincidência, a coincidência transformada em fazer ficcional na mais típica composição pós-moderna de ficção. Deixo ao seu critério, caro/a leitor/a, o caminho interpretativo que deseja trilhar. Saiba que são todos muito produtivos em termos críticos e que nenhum deles está nem certo e nem errado, pois são *possibilidades* e, como tal, vão depender da *sua* capacidade de argumentação para se sustentarem.

Todavia, justamente por ser um crítico e pensador da ficção, *noblesse oblige* que eu me posicione, o que não quer dizer que eu vá *decidir*, escolher uma e somente uma das três possibilidades elencadas. Minha posição será um simples gesto, “uma ‘operação’ textual, se assim se pode dizer, única e diferenciada, cujo movimento inacabado não se atribui qualquer começo absoluto e que, inteiramente consumada na leitura de outros textos, não remete, entretanto, de certa maneira, senão à sua própria escrita” (DERRIDA, 2001, p. 9-10). Em termos gestuais, não cabe coincidência em meu posicionamento, a não ser que ela seja artifício e representação. Portanto, temos em Rowling o jogo com a significação: artifício, coincidência e representação da coincidência mantidos em suspenso, abertos, significando *ad infinitum*, acolhendo, inclusive, a decisão (uma linha interpretativa *ou* outra, uma linha interpretativa *e* outra). É essa abertura que me permite jogar com a geração e subversão de sentidos criadas pela aproximação que fiz entre texto ficcional e Astrologia, entre as casas de Hogwarts e os quatro elementos da Natureza, entre os lemas da Casa Grifinória e os signos zodiacais do elemento Fogo. É essa mesma abertura que também me permite fazer a aproximação entre a Casa Sonserina, a Água e os lemas dessa casa aos signos astrológicos de tal elemento, bem como acoplar, em um complemento que excede e suplementa, outros aspectos da Astrologia à interpretação já em curso.

A controvérsia, os lemas e o fato do vilão da série *Harry Potter* e de muitas de suas personagens tidas como más e/ou de caráter duvidoso pertencerem à Sonserina acaba por eclipsar, em um primeiro momento, o entendimento das forças simbólicas dessa casa de Hogwarts, pois esse conjunto de significantes tende a fazer com que os leitores a associem com muita facilidade ao mal, essa invenção da moralidade que permanece um desafio à Filosofia e às teologias (RICOEUR, 1988). É preciso uma leitura mais atenta do texto de Rowling para se perceber quais energias, exatamente, são representadas por Sonserina. O indício mais claro que direciona essa percepção é o fato de o diretor da casa ser, sempre, na série de livros e filmes e no universo estendido de *Harry Potter*, o professor de Poções, aquele que manipula as medidas das substâncias químicas com a finalidade de curar e/ou de matar. A poção é, por definição, líquida, e tudo que é líquido pertence ao campo semântico do elemento Água. *Poção* é também a palavra que se usava antes das modernas palavras *remédio* e *veneno*, que se popularizaram na esteira do surgimento da Ciência cartesiana-iluminista no século XVIII. *Poção*, *remédio* e *veneno*, bem como *filtro* e *fumigação* (ambas do campo semântico da Alquimia), pertencem ao reino do *phármakon* (DERRIDA, 2005) — o *fármaco*, daí *farmácia* — e dependem da *medida* para salvar e para condenar, para fazer viver e para fazer morrer, para adoecer e para curar; são uma questão de vida e de morte e, por suas propriedades líquidas, se disseminam e contaminam.

Em Sonserina, está-se no campo, portanto, da medicina e da cura, ambas simbolizadas pela serpente, cujo veneno, na medida exata, pode curar e/ou matar — daí o símbolo de Sonserina ser a serpente. A saúde é o que está em jogo aqui, sem a qual o viver se torna morte em vida e sofrimento, e por meio da qual todas as possibilidades da vida se tornam viáveis. *Vida*, *morte*, *medicina*, *cura*, *saúde*, assim como *poção*, *remédio*, *veneno*, e ainda *profundidade*, *permeabilidade*, *adaptabilidade*, *disseminação* e *contaminação* são palavras desde sempre associadas à Água (BACHELARD, 2002; FRYE, 1973). A água em si é também um condutor universal, um

solvente universal, e assume a forma daquilo que a contém; sem água, a vida no planeta Terra é impossível. Por todos esses elementos que compõem o seu campo semântico, o elemento Água está relacionado ao *poder*, mas não ao poder representacional do Fogo (a realeza, a nobreza, o heroísmo), ou ao poder da matéria (o dinheiro, os metais e pedras preciosos, as posses) que é relacionado à Terra, nem ao poder do conhecimento (a lógica, a razão, a pesquisa) atribuído ao Ar. O poder da Água é o Poder *de jure et de facto*, o poder enquanto e pelo poder, o só-poder, o poder absoluto (*eu posso*; e também *eu tenho a posse, eu possuo*), que é geralmente representado pela medida, controle e/ou domínio sobre a vida e sobre a morte.

É a partir desse entendimento que o lema da Casa Sonserina começa a fazer sentido em sua profunda relação com o elemento Água: *orgulho, ambição e astúcia*, três palavras que, juntas, formam a compreensão mais básica, quase intuitiva, de *poder*, daí a vilania sempre advir e/ou ser acolhida por Sonserina no universo ficcional de Rowling, visto que o Poder é a busca arquetípica do vilão nos mundos ficcionais (e na realidade empírica também), busca essa que resume o que se poderia chamar de *Caminho do Vilão* (NUNES, 2023) por complemento, contraparte e excesso ao *Caminho do Herói*, que é a busca pela individuação ou si-mesmo conforme teorizada por Joseph Campbell (2007).

Na Astrologia, os três signos zodiacais que manifestam o elemento Água, logo, que representam o Poder *de jure et de facto*, são Câncer, Escorpião e Peixes. Câncer conflui a energia de todas as águas: rios, lagos, represas, açudes, mares, oceanos, chuva, cachoeira. É a própria liquidez (a água em estado líquido, seu estado primordial). Está relacionado ao feminino, à fertilidade e aos mitos e místicas da Lua e da maternidade. Sua energia congrega o Poder da Vida, já que a Vida surge e é mantida pela água. Por certo que a consciência de tal poder só pode gerar o *orgulho*, o sentimento de prazer e satisfação em relação ao valor de si próprio, já que se trata de um dos só-poderes que dão manutenção à existência no planeta Terra.

Como contraparte complementar, Escorpião coagula o Poder da Morte, o segundo só-poder que dá manutenção à existência terrena. Sua energia representa as águas paradas, o charco, o pântano, onde tudo apodrece por permanecer imerso na água e, a partir desse apodrecimento, dessa morte, alimenta as vidas a surgir. Está também relacionado às energias das águas congeladas (a água em estado sólido), símbolo da conservação tanto da Vida quanto da Morte, ao sexo (o mecanismo biológico de geração da Vida a partir de um dos mecanismos biológicos da Morte, o orgasmo, chamado de *la petite mort*, *a pequena morte*, em francês) e aos mitos e místicas do deus greco-romano e planeta Plutão, o arquétipo do próprio Poder. *Ambição*, o querer, o desejar mais e mais o Poder, mas também o anseio e a determinação de obter sucesso, não poderia ser outro sentimento a surgir da consciência em relação a tal energia.

Peixes, o último signo de Água, representa a energia da névoa, da neblina e da serração (a água em estado gasoso), ou seja, nem o líquido e nem o sólido, nem o lá e nem o cá, mas o *entre*. É a força e o Poder do entrelugar, o (não)lugar onde Vida e Morte transitam, se permeiam, se encontram, se misturam, mas também se distanciam; é ainda a força e o Poder da dissolução, da disseminação e da contaminação, as águas vaporosas que vão aos poucos e imperceptivelmente se espalhando, invadindo, se *infiltrando*, nas coisas materiais e dissolvendo-as, e seus mitos e místicas estão relacionados ao deus greco-romano e planeta Netuno, senhor dos mares e dos terremotos. Não há outro modo de lidar com essa energia senão com *astúcia*, a artimanha, a sagacidade, a malícia, a habilidade de enganar e levar vantagem com a enganação, mas também a habilidade de não se deixar enganar, especialmente pelas aparências, sempre enevoadas e evanescentes.

Como dito outrora, *orgulho*, *ambição* e *astúcia* são as palavras que constituem o lema da Casa Sonserina; três palavras que identificam os padrões de personalidade acolhidos por essa casa no universo ficcional de *Harry Potter*. Juntas, elas configuram a *consciência do Poder*, algo típico das personagens sonserinas da série,

sempre muito autocentradas e com objetivos muito claros e definidos. Não há rodeios ou senões com os sonserinos; uma vez estabelecido um objetivo, ele será atingido a qualquer custo, seja pelo amor ou pela dor, seja por meios lícitos ou ilícitos; para eles, os fins definitivamente justificam os meios, como reza o lema ovidiano (não, a frase não é de Maquiavel e não foi escrita por ele em nenhuma de suas obras, ainda que possa ser suscitada como interpretação delas), uma das acepções mais felizes do Poder *de jure et de facto*, pois atingir objetivos é a única coisa que importa aos que buscam, querem e/ou detêm o Poder. São os obstinados, nem sempre equilibrados, mas conscientes e direcionados; seguem a ética do Poder, que prescinde de qualquer moralismo ou moralidade; são os amorais, um imenso problema para as sociedades e ficções construídas sobre preceitos morais-imorais — Rowling, infelizmente, acaba por cair em algumas armadilhas da moral em *Harry Potter*, o que não eclipsa a força e impacto estéticos de sua obra, mas os colocam *em questão*.

Interessantemente, Rowling não criou personagens pertencentes à Casa Sonserina que também fossem de signos zodiacais de Água — como fez com personagens de Grifinória, conforme apontado alhures. Sirius Black, padrinho de Harry Potter, era escorpiano, mas pertencia à Grifinória; Ron Weasley, melhor amigo do herói, e Remo Lupin, lobisomem, amigo do pai de Harry e um de seus professores em Hogwarts, eram piscianos, mas também pertenciam à Grifinória; e o vilão Voldemort, bem como o seu braço direito, o agente duplo Severo Snape, diretor de Sonserina, eram capricornianos, ou seja, do elemento Terra, o que parece ser (e só parece ser) uma incoerência<sup>16</sup>.

---

<sup>16</sup> Não é incoerente porque Capricórnio, o terceiro dos três signos zodiacais de Terra, representa o Poder temporal, o Poder como riqueza material, o Poder sobre a matéria, que era de fato a busca do vilão Voldemort e de seus seguidores. Na tabela que conclui o presente texto, associo o signo de Capricórnio à palavra *lealdade* do lema da Casa Lufa-lufa. Sonserino ainda que capricorniano, Voldemort era extremamente leal — única e exclusivamente a si mesmo e aos seus propósitos, é claro.



Rowling foi menos óbvia com o elemento Água em sua obra, e essa não obviedade é, em si, aquosa: os princípios que manifestam a Água em *Harry Potter*, simbolizados pelos signos astrológicos, são conceituais, subjetivos, psíquicos; modos de ser, pensar, agir e fazer mais do que crenças, fatos e objetividade; são idealizações. Exigem do leitor a interpretação, um envolvimento ativo com o texto, para serem percebidos. Como a água, que assume a forma do que a contém (que se adapta às circunstâncias, portanto), mas não perde seu poder em razão dessa característica (ao contrário, tem esse poder potencializado), ou seja, se dissemina e contamina com seus princípios, os sonserinos de Rowling — Voldemort, Belatrix Lestrage, Lúcio Malfoy, Draco Malfoy, Severo Snape, Horácio Slughorn, entre outras personagens importantes e marcantes — querem, buscam, tomam, detêm ou são o Poder por meio de *infiltrações, contaminações, disseminações*, o que lhes permite *dissolver* de dentro para fora (coisas e lugares, mas também personalidades e ideias), como são as emoções — e a Água também representa o psiquismo das emoções.

É a cena da adaptação fílmica de *Harry Potter e o enigma do príncipe* [*Harry Potter and the Half-Blood Prince*, 2005 (livro) e 2009 (filme)], sexto livro e sexto filme da série, em que o herói surpreende seu então professor de Poções, Horácio Slughorn, roubando folhas da planta Tentáculo Venenoso das estufas de Hogwarts porque valem dez galeões de ouro cada uma e ele as desejava vender. Slughorn havia se *infiltrado* secretamente nas estufas para colher as folhas e esse é seu modo de agir, é seu modo de ser, seu modo de *existir*: amoral como pessoa, porém ético como professor, visto que o mesmo Slughorn é um exímio mestre de Poções, capaz de preparar com habilidade poções de altíssima complexidade como a Felix Felicis ou Sorte Líquida (o nome é autoexplicativo), com a qual Harry é premiado em sua primeira aula com esse professor (vide o capítulo nove do livro *Harry Potter e o enigma do príncipe*, bem como a cena correspondente na adaptação fílmica homônima).

Ainda em *Harry Potter e o enigma do príncipe* (livro e filme), quando o herói acompanha Alvo Dumbledore na investigação que resultará no encontro de uma das Horcruxes<sup>17</sup> feitas por Voldemort, tem-se uma das sequências de cenas mais aquosas da série (e, quiçá, da literatura e ficção):

Harry sentiu o cheiro de sal e o marulho das ondas; uma brisa leve e gelada despenteou seus cabelos quando ele se virou para contemplar o mar enluarado e o céu de estrelas. Estava parado no alto de uma rocha escura, sob a qual a água espumava e se revolvia. Ele olhou por cima do ombro. Às suas costas, erguia-se um penhasco, escarpado, negro e indistinto. Algumas rochas, como aquela em que Harry e Dumbledore se achavam, pareciam ter se destacado da face do penhasco em algum momento do passado. Era uma paisagem desoladora e agreste; a monotonia do mar e da rocha sem árvore, capim ou areia a interrompê-la.

[...].

Harry tornou a erguer os olhos para o penhasco e sentiu arrepios.

— Mas o destino final de Tom [Tom Riddle, o verdadeiro nome do vilão Voldemort], e o nosso, fica um pouco mais adiante. Vamos.

[...].

E, com a súbita agilidade de um homem mais jovem, Dumbledore escorregou pela pedra, caiu no mar e começou a nadar de peito, com movimentos perfeitos, em direção à fenda na face do penhasco, a varinha acesa presa entre os dentes. Harry tirou a capa, enfiou-a no bolso e acompanhou-o.

[...] Harry nadou em direção à luz bruxuleante que diminuía à medida que adentrava a caverna.

A fenda logo se alargou, formando um túnel escuro que Harry sabia que se encheria de água na maré alta. As paredes limosas tinham menos de um metro entre si e refulgiam como piche molhado à passagem da luz empunhada por Dumbledore. Um pouco mais para dentro, a passagem fazia uma curva para a esquerda, e Harry viu que se embrenhava profundamente na rocha. Continuou a nadar na

---

<sup>17</sup> No universo ficcional de *Harry Potter*, Horcruxes são objetos que contêm e protegem uma parte da alma do bruxo que as fez.

esteira do diretor, as pontas de seus dedos dormentes roçando a rocha úmida e áspera.

Então ele o viu sair da água mais adiante, sua cabeleira prateada e as vestes escuras refulgindo. Quando Harry chegou ao mesmo ponto, deparou com degraus que conduziam a uma ampla caverna. Subiu a escada, a água escorrendo de suas vestes encharcadas, e emergiu, tremendo descontroladamente, no ar parado e enregelante.

Dumbledore estava de pé no meio da caverna, a varinha no alto, e girava lentamente no mesmo lugar, examinando as paredes e o teto.

— É, é este o lugar [...]. Isto é apenas a antecâmara, o saguão de entrada — disse Dumbledore, passados alguns instantes. — Precisamos penetrar a câmara interior... agora os obstáculos erguidos por Voldemort é que barrarão o nosso caminho, e não os que a natureza criou...

[...].

Dumbledore se afastou e apontou a varinha para a parede rochosa da caverna. Por um instante, apareceu ali o contorno de um arco, fulgurante e branco como se houvesse uma forte luz para trás da fresta.

[...].

— Está me parecendo — disse Dumbledore, enfiando a mão boa nas vestes e tirando uma faquinha de prata do tipo que Harry usava para cortar ingredientes para poções — que precisamos pagar para passar.

— Pagar? — exclamou Harry. — O senhor tem de dar alguma coisa à porta?

— Tenho. Sangue, se não estiver muito enganado.

— *Sangue?*

[...].

O contorno fulgurante de um arco reapareceu na parede e, desta vez, não se apagou: a rocha suja de sangue circunscrita pelo arco simplesmente sumiu, deixando uma abertura para uma aparente e absoluta escuridão.

[...].

Eles depararam com uma cena extraordinária: estavam à beira de um grande lago negro, tão vasto que Harry não conseguia divisar suas margens distantes, em uma caverna tão alta que seu teto não era visível. Uma luz verde e indistinta brilhava ao longe, talvez no meio do lago; refletia-se na água imóvel abaixo. O brilho verde e a luz das duas varinhas eram as únicas coisas que rompiam o negrume

veludoso, embora seus raios não tivessem um alcance tão longo quanto Harry esperava. A escuridão era de certo modo mais densa do que a escuridão normal.

— Vamos caminhar — disse Dumbledore em voz baixa. — Cuidado para não pisar na água. Fique junto de mim.

[...]. Dumbledore se aproximou mais da água; o garoto observou, nervoso, as pontas dos sapatos de fivela do diretor chegarem até o limite da borda rochosa do lago. Mantendo a mão fechada no ar, Dumbledore ergueu a varinha com a outra e deu uma pancadinha no próprio punho.

Imediatamente apareceu no ar uma corrente grossa de cobre esverdeado que se alongou do fundo do lago até a mão fechada de Dumbledore. Ele bateu na corrente, que começou a deslizar por dentro de sua mão fechada como uma cobra e a se enroscar no chão com um ruído metálico que ecoou vibrantemente nas paredes rochosas, e foi puxando alguma coisa das profundezas do lago escuro. Harry ofegou quando a proa fantasmagórica de um barquinho veio à tona, tão verde e brilhante quanto a corrente, e flutuou quase sem marolas até o ponto da margem em que Harry e Dumbledore estavam parados.

[...].

Dumbledore se afastou para um lado e Harry subiu cautelosamente no barco. O professor subiu também, enrolando a corrente no fundo. Os dois ficaram espremidos; Harry não pôde se sentar confortavelmente, agachou-se, deixando os joelhos para fora do barco, que se pôs imediatamente em movimento. Não se ouvia outro som exceto o sussurro da proa cortando a água; o barco se deslocava sem ajuda, como se uma corda invisível o puxasse em direção à luz no centro. Em pouco tempo, deixaram de avistar as paredes da caverna; eles poderiam estar no mar não fosse pela falta de ondas.

[...].

De fato, a luz verde parecia estar finalmente aumentando, e minutos depois o barco parou, batendo suavemente em alguma coisa que Harry a princípio não pôde ver, mas, quando ergueu a varinha iluminada, constatou que tinham chegado a uma ilha de rocha lisa no centro do lago.

— Cuidado para não tocar na água — tornou a recomendar Dumbledore quando Harry desembarcou.

A ilha não era maior do que o escritório de Dumbledore: uma extensão de rocha plana e escura em que não havia nada exceto a fonte daquela luz verde, que parecia muito mais forte vista de perto. Harry semicerrou os olhos; a princípio pensou que fosse algum tipo de lâmpião, mas logo percebeu que a luz vinha de uma bacia de pedra muito parecida com a Penseira, apoiada sobre um pedestal. Dumbledore se aproximou da bacia, seguido por Harry. Lado a lado, eles a examinaram. A bacia estava cheia de um líquido verde-esmeralda que emitia uma luz fosforescente.

— Que é isso? — perguntou Harry em voz baixa.

— Não tenho bem certeza — respondeu Dumbledore. — Alguma coisa mais preocupante do que sangue e cadáveres.

Dumbledore empurrou para cima a manga das vestes que lhe cobria a mão escurecida e esticou as pontas dos dedos queimados para a superfície da poção.

— Senhor, não, não toque...!

— Não posso tocar — informou Dumbledore com um ar de riso. — Está vendo? Só posso chegar até aqui. [...].

[...].

O professor ergueu a varinha e fez gestos complicados sobre a superfície da poção, murmurando silenciosamente. Nada aconteceu, a não ser, talvez, o brilho da poção se intensificar [...].

— O senhor acha que a Horcrux está aí dentro?

— Ah, sim. — Dumbledore examinou a bacia mais de perto. Harry viu seu rosto refletido, de cabeça para baixo, na superfície lisa da poção verde. — Mas como alcançá-la? A poção não aceita ser penetrada à mão, desaparecida ou dividida ou apanhada ou aspirada, nem pode ser transfigurada, encantada, tampouco alterada em sua natureza. [...].

— Só posso concluir que essa poção deve ser bebida.

[...].

— Sem dúvida — disse [Dumbledore] por fim —, esta poção deve produzir um efeito tal que me impeça de levar a Horcrux. Deve me paralisar, me fazer esquecer o que vim fazer, causar tanta dor que me distraia ou me incapacite de alguma forma. Assim sendo, Harry, sua tarefa será garantir que eu não pare de beber, mesmo que tenha de virar a poção na minha boca enquanto eu protesto. Compreendeu? (ROWLING, 2005, p. 436-447, grifo da autora).

Uma caverna na costa marítima à luz do luar; uma fenda na rocha (que remete ao formato de uma vagina, símbolo da sexualidade); um tributo de sangue, a travessia de um imenso lago subterrâneo de águas estagnadas que não podem ser tocadas, um barco preso e puxado por uma corrente serpenteante, uma ilhota no meio desse lago, uma poção terrível que só pode ser ingerida, e sutilezas signícas como a faquinha de prata de Dumbledore (a luz do luar é prateada, e a prata está relacionada à Lua, logo, ao elemento Água) e a luz verde emanada pela poção, ambas as cores, o prata e o verde, que distinguem a Casa Sonserina em Hogwarts.

Todos os modos de manifestação da Água estão presentes nesse conjunto de cenas, modos estes que também se referem, como visto alhures, à Casa Sonserina, de maneira que o que se tem na citação é uma sequência de cenas — um capítulo inteiro de *Harry Potter e o enigma do príncipe*, na verdade (o capítulo vinte e três) — inteiramente pautadas pelos princípios e símbolos sonserinos: as orgulhosas águas cancerianas, os vários tipos de água presentes na narrativa, os quais ocorrem em uma sequência progressiva que vai do geral ao particular começando com a amplidão das águas do mar, depois reduzindo-se na espacialidade mais contida do lago e, por fim, circunscrevendo-se à poção dentro do espaço diminuto e arredondado, uterino, da bacia.

Esse trajeto progressivo, que vai do fora para dentro, da luz do luar para a absoluta escuridão da caverna existente nas entranhas de uma fenda em um penhasco — uma imagética feminina relacionada tanto ao sexo (Escorpião) quanto à fertilidade (Câncer) —, leva às ambiciosas águas escorpianas, então representadas pelo lago subterrâneo de águas estagnadas e enregelantes envolto em uma escuridão quase sólida — “A escuridão era de certo modo mais densa do que a escuridão normal” — e repleto de cadáveres putrefatos nele submersos (não coloquei essa passagem na citação para não a tornar ainda mais longa do que já é, mas o lago da cena está infestado de *Inferi*, um tipo de morto-vivo criado por Rowling que se constitui nos cadáveres das vítimas de Voldemort que são reanimados por magia negra). Trata-se de uma versão sofisticada e muito mais impactante

simbolicamente do que o tradicional pântano ou a geleira, espacialidades escorpianas típicas, uma vez que existe a possibilidade de se encontrar ali, nesse lugar úmido e escuro, o próprio escorpião, o perigoso inseto que nomeia a constelação celeste, o signo zodiacal e o segundo modo de manifestação do elemento Água.

As astuciosas águas piscianas, por fim, estão presentes na própria estrutura composicional da sequência de cenas, pois para se chegar à bacia de poção dentro da qual está a Horcrux que Harry e Dumbledore estão procurando é necessário fazer várias travessias, transitar, ir do aqui para o lá por meio do *entre*: é necessário *atravessar* o mar para chegar até a fenda do penhasco; dentro da fenda do penhasco é preciso pagar um tributo de sangue (a água que contém a Vida) para *atravessar* o portal que leva da antessala ao salão principal da caverna; no salão principal da caverna, um mundo já outro, quase onírico no sentido de se assemelhar à narrativa realista de um pesadelo, é necessário *atravessar* o lago com um barco para se chegar, enfim, ao destino que se deseja. Evidentemente, essa ida pressupõe a volta, o que de fato vai ocorrer no desenvolvimento da sequência de cenas, volta essa que será muito mais perigosa do que foi a ida. Mas não é só isso.

Ao chegar na ilhota no centro do lago, é necessário beber, ingerir, *absorver* a poção verde-esmeralda sonserina, deixá-la *infiltrar-se* no corpo, e o efeito dessa ingestão será aquele que melhor representa as águas piscianas: a dissolução. De fato, no que segue depois do momento em que finalizei a citação, a poção causa uma dor física insuportável em quem a bebe, dor essa que se dá em razão dela dissolver as memórias boas de seu bebedor e potencializar as memórias ruins em algo que se assemelha a um ataque de Dementador<sup>18</sup> ou, de maneira mais subjetiva, como se o inconsciente se tornasse consciente — note-se que se trata de uma poção que ataca o psiquismo, as emoções, os afetos relacionados às memórias (não as

---

<sup>18</sup> No universo ficcional de Rowling, Dementadores são criaturas das Trevas que sugam e se alimentam das memórias boas de suas vítimas, deixando-as apenas com as memórias ruins.

memórias em si, que pertencem ao elemento Ar), os sentimentos (bons ou ruins) por elas provocados quando acessadas pela consciência no presente; em outras palavras, o próprio campo semântico do elemento Água, o que constitui um meta-ataque [a poção (Água), quando ingerida (Água), ataca o psiquismo (Água) dos afetos e sentimentos]. Como efeito colateral, a poção esgota fisicamente — um outro modo de dissolução — quem a ingere. É a ingestão dessa poção que vai provocar, também no desenvolvimento da sequência de cenas desse que é um dos capítulos mais espetaculares e assustadores de *Harry Potter e o enigma do príncipe*, o encontro entre a Vida e a Morte, literalmente, entre os vivos Harry e Dumbledore e os mortos-vivos *Inferi* submersos no lago, o que obrigará as duas personagens a atravessar o principal arquétipo das águas piscianas: o *entre* Vida e Morte.

Depois de tomar toda a poção contida na bacia e ficar completamente dissoluto, Dumbledore sente uma sede irresistível e pede água a Harry, ao que este tenta conjurar o líquido por meio do feitiço correspondente que aprendera, o *Aguamenti*. Todavia, os encantamentos lançados por Voldemort na bacia não permitem que esse feitiço funcione, o que obriga Harry e pegar a água do lago com a mesma taça utilizada por Dumbledore para ingerir a poção. Com esse gesto, Harry toca as águas do lago, algo que Dumbledore enfatizara o tempo todo que ele não podia fazer. O resultado é o ataque dos *Inferi*, que quase matam o herói afogado — o que faria com que ele também acabasse por se tornar um *Inferi*, uma vez que por eles absorvido, dissolvido, naquelas águas escorpianas —, em uma breve demonstração do quão perigosas podem ser as Águas sonserinas a um espírito de Fogo grifinório. Mas, como não poderia ser diferente, o Fogo salva Harry de um destino terrível nesse lago subterrâneo modalizado pelas manifestações do elemento Água: recuperando-se parcamente, Dumbledore conjura um círculo de fogo em torno da ilha, o que afugenta os *Inferi* e destrói alguns deles, e com isso os dois conseguem sobreviver e escapar.

Na adaptação fílmica, esse momento da salvação de Harry dos perigos das Águas sonserinas é ainda mais portentoso, pois



Dumbledore conjura o círculo de fogo por meio do feitiço *Tempestade do Fogo* (o mesmo utilizado no livro, no qual é apenas descrito sem ser nomeado) e, em seguida, para que eles conseguissem sair da ilha sem que os *Inferi* continuassem a atacá-los, o mesmo Dumbledore conjura o feitiço *Partis Temporus* (só existente e utilizado no filme), o qual divide as chamas da *Tempestade de Fogo* em duas colunas e permite que os dois naveguem com o barco por entre o caminho que se forma. Ou seja, o único modo de se salvar das poderosas e assustadoras Águas sonserinas é atravessando as chamas, é navegando por entre colunas de Fogo, é cruzando os limiares entre a Vida e a Morte guardados tanto pela Água quanto pelo Fogo.

Com essa análise das equivalências entre a Casa Sonserina e o elemento Água concluo essas breves considerações sobre a composição espacial de Hogwarts no universo ficcional de Rowling. Claro está que muito ainda ficou a ser investigado, tendo em vista que me detive analiticamente apenas em Grifinória e, de modo mais aprofundado, em Sonserina, ou seja, nas casas que representam os elementos extremos e opostos nas teorias dos elementos da Natureza e na Astrologia: o Fogo e a Água. Tenho consciência de que ficou ainda por se investigar e aprofundar os outros dois elementos, também polarizados entre si, qual seja a Terra e o Ar, ou as casas Lufa-lufa e Corvinal, o que pretendo fazer em uma outra oportunidade, e mesmo por se fazer alguns desenvolvimentos analíticos mais sofisticados sobre o modo escorpiano de manifestação da Água, o qual envolve quatro símbolos — o inseto escorpião, a serpente, a águia e a fênix (BURT, 1994), os quais também podem ser associados a cada um dos quatro elementos. Sendo o segundo modo de manifestação da Água, Escorpião constitui a centralidade, portanto o absoluto, da ideia de Poder *de jure et de facto* que desenvolvi em torno do elemento, e seus quatro símbolos estão presentes na sequência de cenas que compõem o capítulo vinte e três de *Harry Potter e o enigma do príncipe*. Muito especialmente, a fênix, que em Escorpião simboliza o renascimento, está ali representada pelo próprio Dumbledore, o qual, além de ser

um grifinório do signo zodiacal de Leão, o segundo signo do Fogo, também a centralidade absoluta desse elemento, possui uma fênix como animal de estimação no universo ficcional da série.

Por hora, como conclusão momentânea ao presente texto e como uma forma de compensação por tempo e espaço não me permitirem me embrenhar pela Terra lufana, pelo Ar corvino e pela simbólica escorpiana da Água, compartilho com os leitores uma tabela, de minha autoria, contendo as correspondências entre as casas de Hogwarts, suas palavras-chave, os elementos da Natureza e os signos zodiacais que modalizam a manifestação de cada elemento. Essa tabela permanece, logicamente, aberta a discussões e contestações.

CORRESPONDÊNCIAS			
CASAS DE HOGWARTS, ELEMENTOS E SIGNOS ZODIACAIS			
CASA DE HOGWARTS	PALAVRAS-CHAVE	ELEMENTO	SIGNOS ZODIACAIS
Grifinória	coragem	Fogo	Áries
	bravura		Leão
	determinação		Sagitário
Lufa-lufa	paciência	Terra	Touro
	dedicação		Virgem
	lealdade		Capricórnio
Corvinal	inteligência	Ar	Gêmeos
	conhecimento		Libra
	sabedoria		Aquário
Sonserina	orgulho	Água	Câncer
	ambição		Escorpião
	astúcia		Peixes

## Referências

BACHELARD, Gaston. *A água e os sonhos*. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

\_\_\_\_\_. *O ar e os sonhos*. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

\_\_\_\_\_. *A psicanálise do fogo*. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

\_\_\_\_\_. *A terra e os devaneios da vontade*. São Paulo: Martins Fontes, 2013.

BARBAULT, André. *Tratado prático de Astrologia*. São Paulo: Cultrix, 1990.

BURT, Kathleen. Escorpião: a busca da transformação. In: \_\_\_\_\_. *Arquétipos do Zodíaco*. São Paulo: Pensamento, 1994, p. 253-288.

CALDEIRÃO FURADO. Canal *online* (Youtube). Disponível em: <[www.youtube.com/@CaldeiraoFurado](http://www.youtube.com/@CaldeiraoFurado)>. Acesso em: 16 mar. 2023.

CAMPBELL, Joseph. *O herói de mil faces*. São Paulo: Pensamento, 2007.

CESERANI, Remo. *O fantástico*. Curitiba: Editora UFPR, 2006.

DERRIDA, Jacques. *A farmácia de Platão*. São Paulo: Iluminuras, 2005.

\_\_\_\_\_. Implicações: entrevista a Henri Ronse. In: \_\_\_\_\_. *Posições*. Belo Horizonte: Autêntica, 2001, p. 9-21.

FRYE, Northrop. *Anatomia da crítica*. São Paulo: Cultrix, 1973.

GERARD, Emily. *The Land Beyond the Forest*. Edinburgh; London: William Blackwood and Sons, 1888, v. 2.

THE HARRY POTTER LEXICON. *site online*. Disponível em: <[www.hp-lexicon.org](http://www.hp-lexicon.org)>. Acesso em: 16 mar. 2023.

HEIDEGGER, Martin. Sobre a essência da verdade. In: \_\_\_\_\_. *Os pensadores – Heidegger*. São Paulo: Abril Cultural, 1979, p. 127-145.

HOGWARTS: UMA HISTÓRIA. *Playlist online*. In: Caldeirão Furado. Canal *online* (Youtube). Disponível em: <[www.youtube.com/playlist?list=PLuWS-NkhkVA8ZDCuHmtxZX0vU2vuanbyf](http://www.youtube.com/playlist?list=PLuWS-NkhkVA8ZDCuHmtxZX0vU2vuanbyf)>. Acesso em: 16 mar. 2023.

MENDLESOHN, Farah. *Rhetorics of Fantasy*. Middletown: Wesleyan University Press, 2008.

NUNES, Jonathan Eliã de Almeida. *A jornada do vilão*. 2023. 85 f. Dissertação (Mestrado em Estudos Literários). Faculdade de Ciências e Letras, Campus de Araraquara (FCL-CAr), Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” (UNESP), Araraquara, SP.

PLATÃO. *Φαῖδρος/Fedro*. Trad. Carlos Alberto Nunes. 3. ed. – bilíngue: grego/português. Belém: ed.ufpa, 2011.

\_\_\_\_\_. *Timeu*. In: \_\_\_\_\_. *Timeu e Crítias, ou a Atlântida*. Trad. Norberto de Paula Lima. São Paulo: Hemus, 1981, p. 55-185.

RIBEIRO, Anna Maria Costa. *Conhecimento da Astrologia*. Rio de Janeiro: Imperial Novo Milênio, 2008.

RICOEUR, Paul. *O mal: um desafio à Filosofia e à Teologia*. Campinas, SP: Papyrus, 1988.

ROSSI, Cido. Horcruxes. In: ROSSI, Cido; SYLVESTRE, Fernanda Aquino (org.). *O fantástico como textualidade contemporânea*. Uberlândia, MG: Edibrás, 2019, p. 213-249.

ROWLING, J. K. *Harry Potter and the Philosopher’s Stone*. London: Bloomsbury, 2017.

\_\_\_\_\_. *Harry Potter e a pedra filosofal*. Rio de Janeiro: Rocco, 2000.

\_\_\_\_\_. *Harry Potter e o enigma do príncipe*. Rio de Janeiro: Rocco, 2005.

STOKER, Bram. *Dracula*. Ed. Nina Auerbach and David J. Skal. New York; London: W. W. Norton, 1997 (A Norton Critical Edition).

TODOROV, Tzvetan. *Introdução à literatura fantástica*. São Paulo: Perspectiva, 2004.

TOLKIEN, J. R. R. Sobre histórias de fadas. In: \_\_\_\_\_. *Sobre histórias de fadas*. São Paulo: Conrad, 2006, p. 9-89.

WIZARDING WORLD. *site online*. Disponível em:  
<[www.wizardingworld.com](http://www.wizardingworld.com)>. Acesso em: 16 mar. 2023.

## AUTORAS E AUTORES

CIDO ROSSI é professor de Literatura Inglesa na Faculdade de Ciências e Letras da UNESP em Araraquara, SP, onde também realizou sua graduação, mestrado e doutorado. Atua no curso de graduação em Letras e no Programa de Pós-graduação em Estudos Literários da mesma instituição. Atualmente, desenvolve pesquisas e orientações sobre o Gótico, o Fantástico e a Fantasia sob as perspectivas da Desconstrução derridiana, da Psicanálise freudiana-junguiana e dos pós-estruturalismos. É líder do grupo de pesquisa *Vertentes do Fantástico na Literatura* (UNESP/CNPq) e membro dos grupos de pesquisa *Estudos do Gótico* (UERJ/CNPq) e *Nós do Insólito* (UERJ/CNPq). É pesquisador Produtividade em Pesquisa do CNPq – nível 2 (processo: 311165/2021-4).

Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/0428069285054155>

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-3930-1284>

e-mail: [aparecido.rossi@unesp.br](mailto:aparecido.rossi@unesp.br)

FREDERICO NEGRINI SILVA possui graduação em Letras pela Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (2017) e é mestre em Estudos Literários pela mesma universidade. Doutorado em andamento também pelo mesmo Programa de Pós-Graduação em Estudos Literários.

Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/8151659341406249>

e-mail: [bardo.jack@gmail.com](mailto:bardo.jack@gmail.com)

JOÃO VITOR BATISTUTE é graduado em Ciências Sociais pela Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (2022) - Bacharelado/Licenciatura. Sua especialização é com ênfase em Antropologia. Mestrando em Estudos Literários pela UNESP em Araraquara, SP, pesquisando RPG de Mesa e *Senhor dos Anéis*. Criador e produtor do podcast *Páginas Fantásticas*, onde realiza

entrevistas com entusiastas da ficção (acadêmicos ou não) sobre as mais diversificadas obras e temas.

Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/4424936182213492>

e-mail: vidritbatistute@gmail.com

LAÍS RODRIGUES ALVES MARTINS é doutoranda em Estudos Literários pela Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho. Mestra em Estudos Literários (2018) e Graduada em Letras (Português/Inglês) pela mesma instituição (2015). No presente momento, desenvolve pesquisa na área de Literatura Inglesa, ocupando-se, especificamente, da produção da autora britânica Virginia Woolf. Membro da *Virginia Woolf Society of Great Britain*.

Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/3011834881828623>

e-mail: lamartins3987@gmail.com

LÍGIA DE MEDEIROS NOGUEIRA é mestranda pelo Programa de Pós-Graduação em Estudos Literários da Universidade Estadual Paulista Júlio Mesquita Filho (UNESP), com pesquisa voltada para o universo literário de *Harry Potter*. Bacharel em Letras - Português/Inglês pela Faculdade de Ciências e Letras de Araraquara - Universidade Estadual Paulista (UNESP). Finalizou uma Iniciação Científica com bolsa PIBIC/ CNPq em Historiografia Linguística e Semiótica acerca da construção do conceito de isotopia ao longo da segunda metade do século XX. Participa atualmente dos seguintes grupos de pesquisa do CNPq: *Estudos do Gótico*, da Universidade Estadual do Rio de Janeiro (UERJ), liderado pelo Prof. Dr. Júlio França; *Vertentes do Fantástico na Literatura*, da Universidade Paulista Júlio Mesquita Filho (UNESP), liderado pelo Prof. Dr. Cido Rossi; e *Nós do Insólito*, da Universidade Estadual do Rio de Janeiro (UERJ), liderado pelo Prof. Dr. Flavio García.

Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/3818569248040398>

e-mail: ligia.m.nogueirs@unesp.br

LUÍS GUILHERME COMAR FREZA é mestrando em Estudos Literários pela Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (UNESP) - Câmpus de Araraquara e possui graduação em Letras Português/Inglês (Licenciatura e Bacharelado) pela mesma instituição. Seu projeto de mestrado situa-se na área de Literatura Inglesa e tem como objeto a obra do escritor inglês G. K. Chesterton. Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/4509983049032864>  
e-mail: l.freza@unesp.br

NATHALIA SORGON SCOTUZZI possui graduação em História pela Universidade Metodista de Piracicaba (2012), é mestre em Estudos Literários pela UNESP/FCL-Ar e doutoranda no mesmo curso. É membro dos grupos de pesquisa (CNPq/UNESP) *Vertentes do Fantástico na Literatura* e (CNPq/UERJ) *Estudos do Gótico*. É editora na *Diário Macabro*, editora dedicada ao horror e fantástico. Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/7068720719148185>  
e-mail: nscotuzzi@gmail.com

PEDRO FUSCALDO BARRETO DE FIGUEIREDO possui graduação Letras Português-Inglês pela UNIFEV (Centro Universitário de Votuporanga) concluída em 2009; é tradutor e revisor *freelance*. Tem experiência na área de Letras com ênfase em Literaturas Clássicas, Teoria Literária, Estudos Ficcionalis e Gótico. Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/5022530360244358>  
e-mail: p.figueiredo@unesp.br

SAMUEL RENATO SIQUEIRA SANT'ANA é mestrando no Programa de Pós-Graduação em Estudos Literários (PPG) da Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (UNESP) - Campus de Araraquara (FCLAr), na linha de Teorias e crítica da narrativa. É graduado em Letras com habilitação em francês pela mesma instituição. É bolsista de mestrado do CNPq, desenvolvendo pesquisa na área de Literatura Estrangeira Moderna, com foco nos aspectos clássicos da tragédia. É membro do Grupo de Pesquisa *Vertentes do Fantástico na Literatura*, grupo



registrado no Diretório de Grupos de Pesquisa do CNPq pela mesma instituição de ensino. Atualmente, é professor da Secretaria de Educação do Estado de São Paulo, sendo responsável pelas aulas de Língua Portuguesa. Tem experiência na área de Teoria Literária com ênfase em Literatura de Língua Inglesa, Literatura Francesa e Literatura Fantástica.

Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/0490640056364085>

e-mail: [samuel.santana@unesp.br](mailto:samuel.santana@unesp.br)

STÉFANO STAINLE é graduado em Letras (Português/Inglês) pela UNICASTELO - Universidade Camilo Castelo Branco (2011), Mestre em Estudos Literários pela UNESP (Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho) - Faculdade de Ciências e Letras/Campus de Araraquara (2016) e Doutor em Estudos Literários pela UNESP (Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho) - Faculdade de Ciências e Letras/Campus de Araraquara (2021).

Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/7873741154755541>

e-mail: [stefano@stainle.com.br](mailto:stefano@stainle.com.br)

YAGO JOSÉ CIPOLETA é mestrando em Estudos Literários pela UNESP – FCL-CAR e graduado em Letras - Português e Inglês (Licenciatura e Bacharelado) pela mesma instituição.

Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/7247506828447297>

e-mail: [carte.pie@hotmail.com](mailto:carte.pie@hotmail.com)



## ENTORNOS DO GÓTICO E DO FANTÁSTICO

Spin-offs de Harry Potter; a literatura de Neil Gaiman; o RPG; o unheimlich; o terror cósmico; as máquinas e monstros de Virginia Woolf; as origens góticas da ficção científica e Neon-Genesis Evangelion; 2001 – Uma Odisseia no Espaço; a espetacularização do monstro no filme Nope; o cinema de M. Night Shyamalan; a Escola de Magia e Bruxaria de Hogwarts. Essas são as experiências que você vai vivenciar nos textos que compõem o presente livro. Divirta-se.

