



UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
“JÚLIO DE MESQUITA FILHO”
Campus de São José do Rio Preto

Emílio Soares Ribeiro

O horror cósmico e os monstros de Lovecraft:
os Mitos de Cthulhu traduzidos para o cinema do século XXI

São José do Rio Preto
2018

Emílio Soares Ribeiro

O horror cósmico e os monstros de Lovecraft:
os Mitos de Cthulhu traduzidos para o cinema do século XXI

Tese apresentada como parte dos requisitos para obtenção do título de Doutor em Estudos Linguísticos, junto ao Programa de Pós-graduação em Estudos Linguísticos, do Instituto de Biociências, Letras e Ciências Exatas da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” (UNESP), Campus de São José do Rio Preto.

Financiadora: CAPES

Orientadora: Profa. Dra. Cristina Carneiro Rodrigues

São José do Rio Preto
2018

Ribeiro, Emílio Soares.

O horror cósmico e os monstros de Lovecraft: os Mitos de Cthulhu traduzidos para o cinema do século XXI / Emílio Soares Ribeiro. – São José do Rio Preto, 2018

204 f.

Orientador: **Cristina Carneiro Rodrigues**

Tese (doutorado) – Universidade Estadual Paulista (UNESP), Instituto de Biociências, Letras e Ciências Exatas, São José do Rio Preto

1. Literatura gótica. 2. Lovecraft, H. P. - (Howard Phillips) – 1890 – 1937. 3. Cinema e literatura. 4. Século XXI. I. Título.

CDU – 8:791.43

Emílio Soares Ribeiro

O horror cósmico e os monstros de Lovecraft:
os Mitos de Cthulhu traduzidos para o cinema do século XXI

Tese apresentada como parte dos requisitos para obtenção do título de Doutor em Estudos Linguísticos, junto ao Programa de Pós-graduação em Estudos Linguísticos, do Instituto de Biociências, Letras e Ciências Exatas da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” (UNESP), Campus de São José do Rio Preto.

Financiadora: CAPES

Comissão Examinadora

Profa. Dra. Cristina Carneiro Rodrigues
UNESP – São José do Rio Preto
Orientadora

Prof. Dr. Lauro Maia Amorim
UNESP – São José do Rio Preto

Prof. Dr. Álvaro Luiz Hattner
UNESP – São José do Rio Preto

Prof. Dr. John Milton
Universidade de São Paulo (USP)

Prof. Dr. Sérgio Barbosa de Cerqueda
Universidade Federal do Sul da Bahia (UFSB)

São José do Rio Preto
15 de agosto de 2018

Aos meus monstros favoritos,
Alice e Arthur.

AGRADECIMENTOS

À Universidade do Estado do Rio Grande do Norte (UERN), na qual sou docente efetivo, pela oportunidade de estar em afastamento integral para os estudos da pós-graduação.

Aos colegas e amigos do Departamento de Letras Estrangeiras da UERN, *campus* central, pelo apoio. Em especial, aos professores Jorge Luis Queiroz Carvalho, José Roberto Alves Barbosa e Marcelo Melo da Costa, por sua ajuda assumindo algumas das minhas atividades nesse período, e aos docentes Adriana Jales, Adriana Almeida, Nilson Barros e Maria Solange de Farias, pela amizade construída ao longo dos anos e pelas palavras de incentivo e de carinho.

Ao Programa de Pós-graduação em Estudos Linguísticos (IBILCE/UNESP), pela oportunidade de fazer parte do corpo discente, e aos servidores da seção técnica de pós-graduação do IBILCE, pela ajuda com as questões burocráticas. Agradecimento especial à Silvia Emiko Kazama, pelo carinho e atenção com que administrou questões referentes à minha bolsa CAPES PDSE.

Aos docentes do Programa de Pós-graduação em Estudos Linguísticos (IBILCE/UNESP), em especial, aos professores Lauro Maia Amorim, Marize Mattos Dall'Aglio Hattnher e Roberto Gomes Camacho, pelos ensinamentos por ocasião das discussões nas disciplinas ministradas. E à professora Nilce Maria Pereira, do Programa de Pós-graduação em Letras (IBILCE/UNESP), pelo aprendizado acerca das intersemioses da literatura com outras artes.

Aos professores Álvaro Luiz Hattnher e Aparecido Donizete Rossi, pelas relevantes contribuições por ocasião do Exame Geral de Qualificação. E aos professores Lauro Maia Amorim, John Milton, Sérgio Barbosa de Cerqueda e Álvaro Luiz Hattnher, pela leitura atenta da tese e pelas sugestões.

À professora Cristina Carneiro Rodrigues, pelo exemplo de sinceridade e dedicação na orientação atenta da tese, e pelos ensinamentos ao longo do curso.

À professora Deborah Cartmell, pela oportunidade de desenvolver parte da pesquisa de Doutorado no *Center for Adaptations* da De Montfort University, em Leicester/UK, sob a sua orientação, e

pelo aprendizado que tal experiência me proporcionou. E aos pesquisadores de adaptação fílmica e/ou literatura Barclay Rafferty, Deborah Mutch, Dwi Setiawan e Sally King, que dividiram comigo um pouco do seu conhecimento, contribuindo com as discussões que integram o trabalho.

A S. T. Joshi, grande crítico da obra de H. P. Lovecraft, e a Charles Ponte, teórico da literatura e do cinema góticos, pela disposição em colaborarem com o trabalho e pelas conversas, que, mesmo à distância, contribuíram para o seu desenvolvimento.

À Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES), que, por meio do Programa de Demanda Social, subsidiou o auxílio financeiro para a realização da pesquisa no Brasil, e que, por intermédio do Programa de Doutorado-Sanduíche no Exterior (PDSE), permitiu que parte da pesquisa fosse realizada em um centro de excelência especializado no tema em estudo.

A meu pai, Jorge Wilson Rebouças Ribeiro (*in memoriam*), e à minha mãe, Maria Soares Rebouças Ribeiro (*in memoriam*), cujo esforço incondicional tem grande parcela no mérito dessa conquista. Às minhas irmãs, Raquel e Romana, pelo carinho e pelo conforto nos momentos de angústia.

A Sandra, Alice e Arthur, pela compreensão da ausência e pelo carinho irrestrito.

Aos amigos que fiz durante o curso, especialmente, à Aline Cantarotti, Bianca Coelho, Luiz Gustavo Teixeira, Taísa Robuste e Gabriela Andrade, pelas conversas descontraídas e pelas palavras de otimismo e confiança.

Aos amigos que fiz durante a vida, mais precisamente Djacy Cunha, Jenildo Barbosa, Kássio Oliveira, Mário Jorge Cardoso, Murilo Caldas e Ney Magno Escóssio, que acompanharam a luta e me incentivaram quando puderam.

A Ann Bedi e a Hazel Rollands, amigas que descobri durante o estágio em Leicester/UK e que não mediram esforços para tornar minha estadia menos árdua e mais feliz.

Aos deuses lovecraftianos, onde quer que estejam adormecidos.

“What would an ocean be without a monster lurking in the dark? It would be like sleep without dreams.” (Werner Herzog)

RESUMO

O presente trabalho investiga como filmes lançados no século XXI traduzem o outro monstruoso de contos de H. P. Lovecraft que compõem os Mitos de Cthulhu. Primeiramente, o trabalho discute a adaptação fílmica em seu caráter tradutório, com ênfase nas mudanças pelas quais os sentidos passam ao serem representados em outras formas e por outra mídia. Pautado em teóricos como Julie Sanders (2006), Linda Hutcheon (2006), Thomas Leitch (2007) e Deborah Cartmell (2015), o estudo propõe um olhar sobre as adaptações fílmicas enquanto obras autônomas e produções que não se resumem a referendar os enredos literários. Em seguida, com base em autores como Botting (1996), Carroll (1990), Cohen (1996), Hutchings (2008), Messias (2016) e Punter e Byron (2004), traça-se um panorama da literatura e do cinema góticos a partir de uma discussão acerca da figura do monstro, ressaltando a importância de obras específicas para o desenvolvimento do estilo em cada década. Também analisam-se os Mitos de Cthulhu na obra de Lovecraft e discute-se como seus monstros se associam ao medo cósmico e a aspectos como o abjeto, o *uncanny* e o insólito. Por último, considerando a complexidade e performatividade do cinema e as associações que o intérprete mais fortemente é levado a fazer, analisa-se como os filmes *O chamado de Cthulhu* (2005), *Cthulhu* (2007) e *Dagon: a seita do mar* (2001) adaptam os contos “O chamado de Cthulhu” (1926) e “A sombra sobre Innsmouth” (1931), de Lovecraft. As análises mostram como as adaptações optam pela representação dos medos em face às manifestações monstruosas ou diante de ameaças à vida e à identidade. Em *O chamado de Cthulhu* (2005), as imagens são construídas de modo a excitar, no espectador, o medo vivido pelos personagens. A adaptação *Cthulhu* (2007) traduz o *uncanny* que caracteriza os efeitos das monstruosidades no protagonista em uma narrativa que se volta para a representação do medo diante das ameaças promovidas pelas tentativas de imposição de um padrão religioso e sexual. O filme *Dagon* (2001), por sua vez, é uma produção que enfoca na caracterização do medo do protagonista e na recusa de sua condição monstruosa.

Palavras-chave: Gótico. Monstro. Lovecraft. Mitos de Cthulhu. Cinema. Século XXI.

ABSTRACT

*The current work investigates how films released in the 21st century translate the monstrous other from H. P. Lovecraft's tales that integrate the Cthulhu Mythos. First, the work discusses film adaptation in its translational character, focusing on the changes the senses suffer while being represented in other forms and by other media. Based on theorists such as Julie Sanders (2006), Linda Hutcheon (2006), Thomas Leitch (2007) and Deborah Cartmell (2015), the study proposes a look at film adaptations as autonomous works and productions that are not restricted to the testament of the literary plots. Then, based on authors such as Botting (1996), Carroll (1990), Cohen (1996), Hutchings (2008), Messias (2016) and Punter e Byron (2004), the work traces a panorama of gothic literature and cinema through discussions about the figure of the monster, emphasizing the importance of specific works for the development of the style in each decade. It also analyzes the construction of the Cthulhu Mythos in Lovecraft's work and discusses how their monsters are associated with cosmic fear and aspects such as the abject, the uncanny and the unusual. Finally, considering the complexity and performativity of the cinema and the associations that the interpreter is most strongly led to do, the work analyzes how the films *Dagon: a seita do mar* (2001), *The Call of Cthulhu* (2005) and *Cthulhu* (2007) adapt the tales "The Call of Cthulhu" (1926) and "The Shadow on Innsmouth" (1931), written by Lovecraft. The analyses show how the three film adaptations choose to represent the fears due to monstrous manifestations or in the face of threats to life and identity. In *The call of Cthulhu* (2005), the images are constructed so as to excite, in the spectator, the fear experienced by the characters. The adaptation *Cthulhu* (2007) translates the uncanny that characterizes the effects of monstrosities on the protagonist in a narrative that turns to the representation of fear in the face of the threats brought about by the attempts of imposing a religious and sexual pattern. The film *Dagon: la secta del mar* (2001), in turn, is a production that focuses on the characterization of the protagonist's fear and on the refusal of his monstrous condition.*

Keywords: *Gothic. Monster. Lovecraft. Cthulhu Mythos. Cinema. 21st century.*

RESUMEN

*El presente trabajo investiga como películas lanzadas en el siglo XXI traducen el otro monstruoso de cuentos de H. P. Lovecraft que componen los Mitos de Cthulhu. En primer lugar, el trabajo discute la adaptación fílmica en su carácter traductor, con énfasis en los cambios por los cuales los sentidos pasan al ser representados en otras formas y por otros medios. Basado en teóricos como Julie Sanders (2006), Linda Hutcheon (2006), Thomas Leitch (2007) y Deborah Cartmell (2015), el estudio propone una mirada sobre las adaptaciones fílmicas como obras autónomas y producciones que no se resumen a referéndum de los enredos literarios. A continuación, basado en autores como Botting (1996), Carroll (1990), Cohen (1996), Hutchings (2008), Messias (2016) y Punter y Byron (2004), se traza un panorama de la literatura y el cine góticos a partir de una discusión acerca de la figura del monstruo, resaltando la importancia de obras específicas para el desarrollo del estilo en cada década. También se analizan los Mitos de Cthulhu en la obra de Lovecraft y se discute cómo sus monstruos se asocian al miedo cósmico ya aspectos como el abyecto, el uncanny y el insólito. Por último, teniendo en cuenta la complejidad y la performatividad del cine y las asociaciones que el intérprete más fuertemente se lleva a cabo, se analiza como las películas *El llamado de Cthulhu* (2005), *Cthulhu* (2007) y *Dagón: la secta del mar* (2001) adaptan los cuentos “*La llamada de Cthulhu*” (1926) y “*La sombra sobre Innsmouth*” (1931), de Lovecraft. Los análisis muestran cómo las adaptaciones optan por la representación de los miedos frente a las manifestaciones monstruosas o ante amenazas a la vida ya la identidad. En *el llamado de Cthulhu* (2005), las imágenes se construyen para excitar, en el espectador, el miedo vivido por los personajes. La adaptación *Cthulhu* (2007) traduce el uncanny que caracteriza los efectos de las monstruosidades en el protagonista en una narrativa que se vuelve hacia la representación del miedo ante las amenazas promovidas por los intentos de imposición de un patrón religioso y sexual. La película *Dagon* (2001), a su vez, es una producción que se enfoca en la caracterización del miedo del protagonista y en la negativa de su condición monstruosa.*

Palabras clave: *Gótico. Monstruo. Lovecraft. Mitos de Cthulhu. Cine. Siglo XXI.*

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Cthulhu na penumbra, em stop motion	115
Figura 2: a sombra de Cthulhu	115
Figura 3: expressões de medo (close-up)	121
Figura 4: marinheiro diante da aparição monstruosa de Cthulhu (sombra e luz)	122
Figura 5: o monstro na penumbra e o medo dos personagens	123
Figura 6: névoa como elemento de fusão entre planos	124
Figura 7: realidade alterada (<i>dutch angle</i>)	124
Figura 8: o sonho de Wilcox	125
Figura 9: <i>close-up</i> , plano geral e <i>plongée</i>	126
Figura 10: desesperança frente ao desconhecido	128
Figura 11: o destino inevitável	129
Figura 12: contra campo	141
Figura 13: primeiríssimo plano	143
Figura 14: o duplo	144
Figura 15: a sereia	145
Figura 16: ameaça oculta	147
Figura 17: o primeiro sonho	148
Figura 18: o segundo sonho	149
Figura 19: temor e medo	150
Figura 20: a porta	154
Figura 21: a chegada dos Profundos	155
Figura 22: o insólito	159
Figura 23: imbecanos	160
Figura 24: o monstro nos pesadelos	161
Figura 25: Uxia	162
Figura 26: Dagon	164

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	12
CAPÍTULO 1: ADAPTAR E TRADUZIR: OS ESTUDOS DE ADAPTAÇÃO FÍLMICA E SEU CARÁTER TRADUTÓRIO	22
1.1 Perspectivas nos estudos de adaptação fílmica	23
1.2 Os estudos de adaptação no século XXI	33
CAPÍTULO 2: O GÓTICO E SEUS MONSTROS	47
2.1 De <i>O Castelo de Otranto</i> a Frankenstein: a literatura gótica antes dos monstros	50
2.2 O monstro na literatura gótica.....	60
2.3 O monstro no cinema gótico	74
2.4 O outro monstruoso em Lovecraft	92
CAPÍTULO 3: O OUTRO MONSTRUOSO DE LOVECRAFT E O CINEMA DO SÉCULO XXI	111
3.1 “O chamado de Cthulhu” no cinema contemporâneo: o insólito e o medo cósmico do outro monstruoso	112
3.2 O <i>uncanny</i> de “A sombra sobre Innsmouth” e o outro monstruoso do filme <i>Cthulhu</i>	132
3.3 Os Mitos de Cthulhu e a negação da monstruosidade na adaptação <i>Dagon</i>	156
CONCLUSÕES	167
REFERÊNCIAS	181
REFERÊNCIAS FÍLMICAS	192

INTRODUÇÃO

Após a sua morte, em março de 1937, o escritor estadunidense Howard Phillips Lovecraft (1890-1937) era pouco estudado cientificamente, e seus contos, principalmente fora do âmbito da literatura de horror, não eram abordados pela crítica literária, tampouco integravam muitas antologias ou coletâneas. Em 1945, quando a obra de Lovecraft ainda recebia um discreto reconhecimento, o crítico Edmund Wilson (1895-1972), publicou um artigo na revista *New Yorker Magazine*, discutindo a literatura de alguns autores góticos. Na ocasião, não houve qualquer menção ao nome de Lovecraft, o que levou alguns leitores da revista a questionar a ausência e a sugerir ao teórico uma maior atenção ao escritor. Em resposta à advertência, Wilson escreveu um artigo intitulado *Tales of the Marvellous and The Ridiculous*, em que apresenta a literatura de Lovecraft como algo que não representa “uma boa leitura para adultos” (WILSON, 1950, p. 288).^{1 2} Menosprezando a sua obra e diminuindo a importância de seus monstros, Wilson entende que “o único verdadeiro horror na maioria dessas ficções é o horror do mau gosto e da má arte” (p. 288).³ Como aponta Tyson (2010, p. 145), Wilson tinha uma base sem solidez para julgar a ficção de Lovecraft e, sendo “um defensor do estilo americano de prosa sem adornos exemplificado nos escritos de Faulkner e Hemingway”, [...] ele seria “simplesmente incapaz de apreciar em qualquer nível o estilo de prosa exuberante, antigo e detalhado de Lovecraft” (TYSON, 2010, p. 145).⁴

Mais de meio século após a sua morte, Howard Phillips Lovecraft passa a ganhar maior atenção acadêmica e a ser reconhecido enquanto um autor cuja vasta obra contribuiu consideravelmente para o desenvolvimento da literatura gótica. Em 1997, a obra *Tales of H. P. Lovecraft*, selecionada por Joyce Carol Oates e publicada pela editora Ecco, apresentava uma seleção de narrativas de Lovecraft. Em 2005, a respeitável organização *Library of America* publicou *H. P. Lovecraft: Tales*, coletânea compilada por Peter Straub, demonstrando a proeminência que adquiriu a obra do escritor estadunidense. E, em 2008, o volume *H. P. Lovecraft: The Fiction* se tornou parte da série *Barnes &*

¹ [...] *do not make good adult reading* (WILSON, 1950, p. 288).

² Todas as traduções apresentadas ao longo do trabalho são de minha autoria.

³ *The only real horror in most of these fictions is the horror of bad taste and bad art* (WILSON, 1950, p. 288).

⁴ *He was an advocate of the sparse American prose style exemplified in the writings of Faulkner and Hemingway. He was simply incapable of appreciating on any level Lovecraft's florid, antique, verbose prose style* (TYSON, 2010, p. 145).

Noble Library of Essential Writers. Do mesmo modo, sua obra tem sido inspiração para produções literárias de diversos autores góticos, entre eles aqueles envolvidos com o estilo *New Weird*.⁵ Em 2011, por exemplo, Paula Guran editou *New Cthulhu: the Recent Weird*, uma antologia de histórias inéditas influenciadas pela obra de Lovecraft e que inclui contos de autores góticos conhecidos como China Miéville e Neil Gaiman.

Além do destaque que passou a ter nas publicações góticas, a literatura de Lovecraft tem sido alvo de discussões em grupos de pesquisa e eventos acadêmicos em diversos países. Desde 1995, o *H. P. Lovecraft Film Festival & ChtulhuCon*, fundado por Andrew Migliore, promove a literatura do autor por meio da exposição de adaptações fílmicas amadoras e profissionais, painéis, discussões, leituras comentadas, jogos e música. No Brasil, o Seminário de Estudos do Gótico (SEG), promovido pela Universidade Federal do Triângulo Mineiro, em Uberaba/MG, trouxe, em suas duas edições (2014 e 2017), palestras e comunicações orais explorando a obra de Lovecraft e suas adaptações fílmicas. Os dois eventos são exemplos da influência que sua literatura ainda exerce em outras manifestações artísticas, entre elas as artes gráficas, os quadrinhos, os jogos de videogame e de RPG, a televisão, a música e o cinema. Desde *The Haunted Palace* (*O Castelo Assombrado*, 1963),⁶ dirigido por Roger Corman, e *Die, Monster, Die!* (*Morte para um Monstro*, 1965), do diretor Daniel Haller, produções fílmicas apresentam enredos que adaptam aspectos da literatura de Lovecraft, o que tem sido motivo de controvérsias muitas vezes.

Não raramente, muitos críticos e teóricos da literatura e do cinema promovem discussões defendendo uma suposta inadaptabilidade de sua obra. Tal tese foi examinada por Murray (1991), que analisou diversos filmes adaptados de Lovecraft até a época, entre eles *The Haunted Palace* (*O castelo assombrado*, 1963), *Die, Monster, Die!* (*Morte para um monstro*, 1965) e *The Curse* (*A maldição: raízes do terror*, 1987). Para o autor, “muitas pessoas tentaram trazer o mundo do escritor visionário para a tela. Apenas

⁵ Como explicam Ann e Jeff Vandermeer (2008, p. xvi), “*New Weird* é um tipo de ficção urbana secundária que subverte as ideias romantizadas sobre o lugar encontradas na fantasia tradicional, em grande parte escolhendo modelos realistas e complexos do mundo real como ponto de partida para a criação de cenários que podem combinar elementos da ficção científica e da fantasia”. [*New Weird is a type of urban, secondary-world fiction that subverts the romanticized ideas about place found in traditional fantasy, largely by choosing realistic, complex real-world models as the jumping off point for creation of settings that may combine elements of both science fiction and fantasy*] (VANDERMEER; VANDERMEER, 2008, p. xvi).

⁶ Embora seja com frequência citado como parte integrante de uma série de Corman sobre Edgar Allan Poe, o enredo do filme é visivelmente baseado no conto *The Case of Charles Dexter Ward*, de H. P. Lovecraft.

algumas chegaram perto de conseguir” (MURRAY, 1991, p. 13).⁷ Considerando que a literatura de Lovecraft era “menos sobre monstros e horror e mais sobre a atmosfera” (p. 18),⁸ Murray atribui os fracassos das tentativas à liberdade tomada na elaboração dos filmes.

Sobre a adaptabilidade de Lovecraft, Reis Filho (2017) relata acerca de uma palestra ministrada em setembro de 2015, no auditório do Programa de Pós-graduação em Comunicação da Universidade do Estado do Rio de Janeiro, pelo professor de línguas românicas da Universidade da Pensilvânia e catedrático em Estudos Franceses e Francófonos, Philippe Met. Na palestra, intitulada “Is Lovecraft Unfilmable?”, Met (apud REIS FILHO, 2017) discutiu a questão da inadaptabilidade de obras escritas para o cinema e apontou dois aspectos principais da literatura de H. P. Lovecraft que são entraves para muitos cineastas que se dispõem a adaptar a sua obra: a passividade dos protagonistas diante das irrupções dos monstros e a ênfase na atmosfera em detrimento da ação. Além desses, o teórico enfatizou outros elementos que, com frequência, são considerados obstáculos especialmente para produções hollywoodianas, entre os quais estão

1) A brevidade dos textos do escritor, em sua maioria contos ou noveletas; 2) A ausência quase total de personagens femininas e, por consequência, a falta de subtexto romântico ou erótico; 3) O substrato ideológico, cujo teor racista e xenófobo tende a ser eliminado; 4) O “panteão teratológico” (monstros e deuses antigos) e as construções ciclópicas de geometria não-euclidiana dos mundos extraterrenos, que demandam efeitos especiais consideráveis mesmo para Hollywood, justificando a preferência dos realizadores pelos trabalhos do seu primeiro ciclo, de natureza gótica mais convencional aos moldes de Poe, e 5) A dependência enfática do dispositivo retórico, que mistura o barroco e o inefável através da descrição plástica e vívida de cenas e eventos. (REIS FILHO, 2017, p. 365)

Ao citar filmes bem sucedidos em sua tentativa de adaptar Lovecraft e, assim, questionar sobre até que ponto tais traços são, de fato, impedimentos para a sua adaptação para as telas, Philippe Met (apud REIS FILHO, 2017) aborda um tema que, em seus desdobramentos, leva a discussões mais complexas acerca de ideias que ainda se tem acerca de adaptações fílmicas na contemporaneidade, e que são de grande importância para as análises que aqui se apresentam. Entre tais desdobramentos estão a questão da

⁷ *Many people have tried to bring the visionary writer's world to the silver screen. Only a few have come close to succeeding* (MURRAY, 1991, p. 13).

⁸ [...] *less about monsters and horror than about mood* (MURRAY, 1991, p. 18).

fidelidade em adaptação e o papel criador do filme. Nenhuma produção, literária ou fílmica, pode ser lida de forma neutra.

A premissa da inadaptabilidade da obra de Lovecraft está enraizada em noções tradicionais sobre a linguagem que se baseiam em ideais logocêntricos, a partir dos quais “há no texto [...] um significado ‘presente’, latente que, além de não depender do sujeito que o “compreende”, pode ser recuperado ou resgatado em sua plenitude” (ARROJO, 2003, p. 68). Esse tipo de visão pressupõe um tradutor/adaptador invisível e objetivo e que não poderia alterar o sentido. Entende-se, porém, que o caráter interpretativo que reveste qualquer tradução implica necessariamente em diferenças. Mesmo com os poderes coercitivos que normalmente atuam no controle das produções fílmicas (as exigências do mercado cinematográfico, a classificação indicativa, as cobranças por parte do público etc.), a liberdade de que dispõem o diretor/produtor e os demais partícipes da elaboração de um filme inviabiliza qualquer neutralidade da produção. Ao serem adaptadas para o cinema, narrativas escritas assumem trajetórias diferentes, sejam pelos discursos que permeiam as produções fílmicas, pelas distintas formas de narrar e de representar de cada meio ou pela atribuição de significados diferentes a cada obra pelo leitor/espectador. Nesse sentido, o enfoque das análises de filmes adaptados da literatura recai não sobre supostas e prévias correspondências entre o texto literário e o texto fílmico, mas sobre as transformações que conferem à adaptação o seu valor enquanto obra autônoma. Ao contestar um modelo de análise unidirecional, cujo desígnio seria o retorno à obra literária com vistas ao resgate de sentidos, as análises propostas passam a considerar as relações que as produções estabelecem entre si e com obras anteriores e a levar em conta a liberdade de criação na transformação e a criação de novos significados. Considerando o caráter tradutório das adaptações fílmicas, as investigações passam a atender para o papel do intérprete e para as reconstruções e criações promovidas tanto pelas estratégias e recursos do cinema quanto pelo novo contexto de produção e recepção. Questionam-se as concepções e procedimentos que por décadas permearam os estudos na área e que associavam o processo de adaptação a um ato neutro e à valorização da fidelidade ao conteúdo.

Sem remeter a qualquer significado fixo ou determinado previamente, cada uma das adaptações fílmicas da obra de H. P. Lovecraft representam a literatura gótica de diferentes formas. No presente trabalho, propõe-se um estudo do modo como filmes produzidos no século XXI traduzem o outro monstruoso de contos escritos por Lovecraft e os efeitos das manifestações monstruosas nos personagens. O objetivo do trabalho,

assim, é investigar como o horror cósmico lovecraftiano, especialmente os monstros dos contos que compõem o *corpus*, foi traduzido para o cinema na contemporaneidade. Buscando ultrapassar o mundo empírico e material e investindo nos aspectos místicos da experiência humana, em geral envolvendo o cósmico (elementos e aspectos que se relacionam com o extraterrestre) ou o desconhecido, o gótico de Lovecraft se debruça sobre monstruosidades de forma que não sejam, de modo algum, explicadas por meios naturais ou mecânicos. Os chamados Mitos de Cthulhu⁹, um conjunto de doze contos e novelas que “forma um núcleo temático-narrativo, a parte mais significativa de suas obras e a partir do qual seu universo fictício se irradia e se organiza” (BEZARIAS, 2010, p. 20), apresentam monstros que pertencem a um universo cósmico estranho ao dos seres humanos, criaturas fisicamente repulsivas, como os *Shoggoths*, do conto “Nas montanhas da loucura” (“At the mountain of madness”, 1931), monstros de cuja pele brotam apêndices, orifícios, espécies de tentáculos, além de um odor nauseabundo. São seres monstruosos que reinaram na Terra há milhões de anos e que desejam regressar e restaurar o seu domínio sobre o planeta (LOVECRAFT, 2008b).

O horror cósmico lovecraftiano congrega elementos da ficção científica à ideia de que a vida é incompreensível ao homem. As manifestações monstruosas dos Mitos de Cthulhu promovem não apenas medo, mas insegurança em relação ao passado e ao futuro da humanidade, algo que se explica pelo próprio contexto em que se inserem. Na segunda metade do século XVIII e início do século XIX, fatos como a Revolução Industrial, o rápido crescimento urbano, as revoltas trabalhistas, a Revolução Francesa e os grandes avanços da ciência, fizeram nascer o receio coletivo de que valores como a virtude e a harmonia fossem reduzidos pelo radicalismo e pela revolução (VASCONCELOS, 2002). Tais mudanças alteraram os rumos na narrativa fantástica e de horror, determinando o nascimento do que consideramos literatura gótica. As obras de autores como Lovecraft são um reflexo da necessidade do ser humano do período em proteger sua própria terra de perigos que ameaçariam o seu povo, por meio, por exemplo, da invasão sociocultural ou da miscigenação. O medo gerado a partir desse contato com esferas desconhecidas, segundo Carroll (1990, p. 162), atrai o leitor “porque confirma alguma intuição instintiva acerca da realidade”, intuição que é negada pela cultura materialista.¹⁰ Essa apreensão

⁹ Embora tenha sido cunhado primeiramente pelo escritor August Derleth como referência ao conjunto de seres fantásticos que são recorrentes na obra gótica de Lovecraft, o termo Mitos de Cthulhu (*Cthulhu Mythos*) também é utilizado por autores e escritores subsequentes e influenciados por sua obra.

¹⁰ [...] because it confirms some instinctual intuition about reality, which intuition is denied by the culture of materialistic sophistication (CARROLL, 1990, p. 162).

decorria do contexto social da época, um ambiente propício para o desencadeamento de narrativas com os elementos góticos já apontados. Apesar do caráter sobrenatural da obra de Lovecraft, ela não está deslocada do tempo em que se insere.

Da mesma forma, acontecimentos e preocupações da contemporaneidade levam produções literárias e fílmicas a explorar e refletir as ansiedades do ser humano no século XXI. Vê-se que, com o aumento na quantidade de autores de horror, desde a década de setenta, quando Anne Rice publicou sua série de crônicas sobre vampiros, muitas obras góticas têm sido adaptadas para o cinema, corroborando a constante associação entre as linguagens em que vivemos na contemporaneidade. Diretores como Brian Yuzna e Stuart Gordon, por exemplo, tornaram-se especialistas em adaptar para as telas obras de Lovecraft e de outros autores góticos. Apesar disso, observa-se que as pesquisas acadêmicas realizadas sobre o horror cósmico se voltam bem mais para as obras escritas, definindo o gótico lovecraftiano ou relacionando-o ao momento histórico em que tais obras foram produzidas, não envolvendo suas traduções para a atualidade, discussões acerca da constituição do gênero gótico no cinema e questões envolvendo adaptações fílmicas.

Para o pesquisador de filmes adaptados da literatura gótica, surgem inquietações relevantes, dentre as quais estão aquelas envolvendo, por exemplo, os modos pelos quais as produções representam o medo e a concepção de que a vida efêmera do ser humano é frágil diante do imenso universo que a envolve. Não menos importante é a discussão acerca de como o cinema gótico reconstrói, na contemporaneidade, as monstruosidades dos Mitos de Cthulhu, suas manifestações insólitas e abjetas, assim como o efeito *uncanny* que elas promovem nos personagens e o horror cósmico que advém do contato entre o ser humano e tais manifestações. Um dos desafios de uma adaptação fílmica da obra de Lovecraft é traduzir a ontologia do indescritível que envolve o seu horror cósmico. Estudos desse tipo de filme, assim, consideram as intersemioses que ocorrem quando da associação entre a construção de monstros incógnitos pela literatura de horror e o caráter audiovisual do cinema, que tradicionalmente tende a traduzir em imagens o monstro lovecraftiano.

As análises acerca de como os monstros de Lovecraft foram traduzidos para o século XXI e de como os outros monstruosos de filmes contemporâneos dialogam com os monstros gótico do horror cósmico lovecraftiano requerem discussões sobre a adaptação fílmica, suas peculiaridades e seu caráter tradutório. O primeiro capítulo da tese concebe as adaptações fílmicas de obras escritas como representações que traduzem

o verbal literário cinematograficamente. A partir de discussões baseadas em autores como Julie Sanders (2006), Linda Hutcheon (2006), Thomas Leitch (2007) e Deborah Cartmell (2015), o capítulo se volta para as mudanças pelas quais os sentidos passam ao serem representados em outras formas e por outra mídia e propõe um olhar sobre as adaptações fílmicas enquanto obras autônomas e, assim, enquanto produções que não se resumem a referendar os enredos literários. Após discutir perspectivas nas análises de filmes adaptados, descrevendo criticamente o trabalho dos principais teóricos ao longo das décadas e enfatizando a associação entre os estudos de adaptação e os estudos de tradução, o texto trata do processo adaptativo enquanto produtor de novos sentidos, enfocando a importância de se investigarem as peculiaridades de cada uma das obras envolvidas e o gerenciamento dos sentidos que é feito por aqueles envolvidos na adaptação e pelo espectador.

A investigação das adaptações fílmicas da obra de Lovecraft também leva a discussões sobre a literatura e o cinema góticos, tema abordado no segundo capítulo da tese. Com base em autores como Botting (1996), Carroll (1990), Cohen (1996), Hutchings (2008), Messias (2016), Phillips (2005) e Punter e Byron, traça-se um panorama histórico da literatura e do cinema góticos, discutindo e justificando a importância de obras específicas para o desenvolvimento do estilo ao longo das décadas. Entende-se que tanto produções consideradas assustadoras e que inspiram medo (como o filme *The Others*, de 2001) quanto aquelas que evocam repugnância devido à presença de aspectos impuros (como a obra literária *The Hellbound Heart*, 1986, do escritor Clive Barker) ou grotescos e sanguinários (como o *remake* fílmico *The Texas Chainsaw Massacre*, de 2003) podem ser caracterizadas, em menor ou maior grau, como obras góticas. Em toda a abrangência que o estilo parece assumir, o que muitas dessas produções têm em comum é sua associação com o tema da morte, seja ele apresentado por meio da atmosfera de suspense que envolve determinada passagem/cena ou pela manifestação física e/ou psicológica de violência (como nas ações de torturas praticadas por um *serial killer*).

A denominação “gótico”, desse modo, é utilizada de modo amplo, para designar obras escritas ou filmes de terror ou de horror cujos enredos envolvem o medo diante da morte ou da decadência, e a relação entre a fantasia e a realidade. A transcendência desse limite que é a morte se associa aos mais diversos elementos dentro de cada narrativa, entre eles o monstro, cujo poder consiste nos efeitos e nas ameaças que causam em personagens e leitores ou espectadores. A discussão sobre o gótico promovida no segundo capítulo se dá a partir de uma reflexão acerca da figura do monstro, e de como ele se relaciona ao

contexto de produção e recepção de cada obra literária e fílmica. A perspectiva é a de, na investigação dos monstros, considere-se a intrincada matriz de relações que os geram, sejam elas sociais, religiosas ou culturais. O estudo do outro monstruoso se dá menos com base no seu caráter físico ou no cenário em que se manifesta, e mais na investigação do poder e do impacto que exercem (MITTMAN, 2012). O caráter monstruoso de determinado ser, assim, depende da atitude dos personagens e do público leitor ou espectador frente as suas manifestações. Ao transgredirem a ordem natural, os monstros representam um perigo à integridade física, à sanidade e/ou à moralidade.

A partir dessa perspectiva, considerando-se os limites de uma abordagem unidirecional de análise da monstruosidade, opta-se por uma mescla entre perspectivas, sejam elas mais ligadas à crítica sócio histórica ou à crítica psicanalítica, o que parece ser uma tendência nos estudos do monstro gótico na contemporaneidade. Embora uma obra como *Monstros e monstruosidades na literatura* (2007), organizada por Julio Jeha, enfatize a crítica sócio histórica, e uma obra como *Da natureza dos monstros*, de Luiz Nazário (1998) priorize a corrente psicanalítica, ambas consideram e negociam as duas vertentes em suas discussões e análises.

O segundo capítulo traz ainda reflexões acerca da construção dos Mitos de Cthulhu na obra de H. P. Lovecraft e de como os monstros que o integram se associam ao medo cósmico e a aspectos como o abjeto, o *uncanny* e o insólito, em sua literatura. A partir de uma discussão geral da literatura gótica de Lovecraft, o texto destaca a maneira como as narrativas se constroem de forma a caracterizar os sentimentos gerados a partir do contato com os monstros cósmicos. Tal discussão é útil para embasar a análise da constituição dos aspectos góticos nas obras escritas e nas produções cinematográficas e a investigação da tradução desses aspectos pelo cinema no século XXI.

No capítulo final da tese, analisa-se a construção do outro monstruoso nas adaptações contemporâneas dos contos “O chamado de Cthulhu” (1926) e “A sombra sobre Innsmouth” (1931), escritos por Lovecraft. Os filmes *O chamado de Cthulhu* (2005), dirigido por Andrew Leman, *Cthulhu* (2007), do diretor Dan Gildark, e *Dagon: a seita do mar* (2001), de Stuart Gordon, foram estudados com base na investigação dos recursos e estratégias utilizadas na tradução do monstro lovecraftiano e na forma como este se relaciona ao horror cósmico das obras escritas. Os referidos filmes foram escolhidos como *corpus* da pesquisa por se tratarem de adaptações de obras que apresentam uma grande recorrência de aspectos integrantes dos Mitos de Cthulhu, narrativas em que Lovecraft explicita o arcabouço estrutural de sua cosmogonia. Além

disso, tais contos estão entre aqueles que inspiraram filmes no século XXI, o que permite reflexões acerca de como o monstro gótico lovecraftiano do início do século XX foi traduzido para a contemporaneidade.

A pesquisa é do tipo qualitativa, de caráter analítico-descritivo. A partir da leitura dos contos que constituem o *corpus*, foram feitas análises acerca dos aspectos de tais obras que caracterizam o horror cósmico lovecraftiano, com destaque para os elementos que são considerados parte integrante dos Mitos de Cthulhu. Em relação às adaptações, dá-se atenção especial aos recursos cinematográficos (sequências de plano, movimentação de câmera, som, iluminação etc.) das cenas que traduzem os aspectos góticos de cada conto, em especial, o monstro gótico e a atmosfera do horror cósmico. Analisam-se os processos pelos quais as adaptações traduzem o outro monstruoso e os efeitos gerados pelas monstruosidades e pela atmosfera de horror cósmico nos personagens e o modo como os filmes reconstroem os Mitos de Cthulhu no contexto contemporâneo.

O estudo de como os referidos filmes traduzem aspectos relativos aos Mitos de Cthulhu, em especial o monstro, para o espectador contemporâneo, permite constatar que tais adaptações levam em conta pelo menos dois aspectos centrais do horror cósmico lovecraftiano: o caráter desconhecido do monstro e a produção de uma atmosfera de medo extremo. A adaptação *O chamado de Cthulhu* (2005), dirigida por Andrew Leman, optou pela utilização do chamado *Mythoscope*, uma combinação de tecnologia moderna e antiga para criar, em pleno século XXI, um filme aparentemente produzido no início do século XX, época em que o conto foi escrito. Como resultado, seu estudo destaca uma ênfase no medo cósmico dos personagens e na atmosfera gótica da produção: a produção se volta menos para a caracterização do monstro, e mais para o efeito de suas manifestações sobre os indivíduos. Para tal, a câmera exerce um papel importante no filme. A análise mostra que a utilização de recursos como o *close-up* ou o direcionamento do olhar do protagonista leva o espectador a se voltar mais para representações do medo sentido pelos personagens do que para a trama propriamente dita, assim como era comum nos filmes do início do século XX.

A análise da produção *Cthulhu* (2007), dirigida por Daniel Gildark, mostra que, enquanto a ênfase do conto “A sombra sobre Innsmouth” recai sobre o efeito *uncanny* que envolve o sentimento do protagonista diante das revelações e do monstro, a adaptação prima pela representação do medo da morte e da perda da identidade. Ao transformar um

sentimento instintivo baseado no temor e na atração (e que distingue os Mitos de Cthulhu) em medo, o filme retrata a ameaça que advém da não aceitação da heteronormatividade.

O filme *Dagon: a seita do mar* (2001), dirigido por Stuart Gordon, traduz aspectos do conto “A sombra sobre Innsmouth” (1931). Tanto a narrativa fílmica quanto a literária abordam mundos desconhecidos e estão envoltas pela concepção de forças monstruosas além da compreensão humana. A análise do conto mostra o contato com as manifestações insólitas e abjetas enquanto promotor do efeito *uncanny*. O fascínio do personagem por tais manifestações é transformado em medo no filme: frente às ameaças com as quais se depara e à descoberta de que é influenciado por forças superiores, o personagem fílmico responde com a rejeição de seu caráter monstruoso e com a negação de sua origem. As análises apontam para uma atenção cuidadosa da câmera cinematográfica com os detalhes, como forma de representar e enfatizar o medo.

CAPÍTULO 1: ADAPTAR E TRADUZIR: OS ESTUDOS DE ADAPTAÇÃO FÍLMICA E SEU CARÁTER TRADUTÓRIO

Adaptações não são algo novo. Muitas peças de Ésquilo podiam ser consideradas adaptações dos mitos greco-romanos. Johann Wolfgang von Goethe (1749-1832), em sua famosa peça *Faust* (Fausto), de 1808, adapta, na visão de muitos, uma antiga lenda popular alemã sobre um mago, médico e alquimista de nome Johannes Georg Faust (1480-1540) que fez um pacto com o demônio. Obras como óperas, videogames, peças teatrais, pinturas e filmes, usam, no entender de autores como Hutcheon (2013, p. 3),

as mesmas ferramentas usadas pelos contadores de histórias desde sempre: elas atualizam ou concretizam ideias; elas fazem seleções simplificadas, mas também amplificam e extrapolam; elas fazem analogias; elas criticam ou mostram seu respeito, e assim por diante. Mas as histórias que narram são tomadas de outro lugar, não inventadas do nada.¹¹

Tal concepção abrangente de adaptação, que considera o seu caráter transformador e criador e envolve outras mídias além do cinema, nem sempre foi partilhada pelos teóricos. E o que se entende popularmente hoje como adaptação fílmica, objeto de estudo do presente trabalho, foi, durante muitos anos, um assunto que habitava uma espécie de limbo, um campo sem qualquer característica ou aspectos proeminentes, e que não integrava pesquisas acadêmicas ou se relacionava aos estudos de tradução. Na primeira metade do século XX, a adaptação fílmica era abordada por variadas disciplinas, sendo investigada por acadêmicos de literatura e de literatura comparada e por críticos de cinema.

Ao seu modo, cada corrente teórica tendia a avaliar o filme de acordo com o grau de similaridade que seu enredo mantinha com aquele da obra literária de que era adaptação: a quase totalidade dos autores defendia que boas adaptações deveriam se manter fieis ao conteúdo da obra escrita e, principalmente críticos literários e escritores viam na adaptação uma forma de empobrecer, contaminar e até mesmo ameaçar o texto literário. Até o final do século XX, referências eram feitas à área como ainda estando “presa entre a crítica literária e os estudos de cinema” (CARTMELL; WHELEHAM,

¹¹ [...] *the same tools that storytellers have always used: they actualize or concretize ideas; they make simplifying selections, but also amplify and extrapolate; they make analogies; they critique or show their respect, and so on. But the stories they relate are taken from elsewhere, not invented anew* (HUTCHEON, 2013, p. 3).

2010, p. 10).¹² Como será descrito, entre as primeiras produções teóricas específicas sobre a adaptação fílmica e os mais atuais movimentos que ajudam na consolidação da área, há um longo caminho, que foi marcado, na maior parte das vezes, por discordâncias e dilemas, e que, em determinados momentos, levou a considerações acerca da ideia de adaptação fílmica enquanto uma tarefa tradutória.

1.1 Perspectivas nos estudos de adaptação fílmica

Na época do cinema mudo (até mesmo nas primeiras experiências do cinema falado), muitos cineastas já recorriam a obras literárias para a produção de suas narrativas fílmicas. Eram histórias conhecidas que permitiriam uma maior compreensão do filme por parte do público. Referindo-se às produções estadunidenses e citando Marguerite G. Ortman, Bluestone (1957, p. 3) afirma que “uma amostra dos lançamentos de filmes pela RKO, Paramount e Universal entre os 1934 e 1935 revela que cerca de um terço de todas as longa metragens advinham de romances (excetuando-se contos)”.¹³ Além disso, adaptações eram o meio pelo qual a grande massa poderia ter algum acesso à literatura. Cartmell (2012, p. 3) entende que esse “efeito democratizante” das adaptações em seus primeiros anos foi um dos motivos pelos quais filmes adaptados assumiram uma posição estigmatizada e foram evitados por estudos na área da literatura e por estudos fílmicos (filmes tentavam se consolidar enquanto forma artística independente) (CARTMELL, 2012, p. 6).¹⁴ Como consequência, alguns teóricos do cinema na primeira metade do século XX consideravam os filmes adaptados enquanto produções que careciam de profundidade intelectual. Somente após meio século do surgimento do cinema foi que adaptações fílmicas passaram a ser discutidos teoricamente.

Em 1957, George Bluestone lançou *Novels into Film*, primeira grande obra sobre a relação entre cinema e literatura. Segundo a abordagem adotada pelo teórico,

o filme se torna uma coisa diferente no mesmo sentido em que uma pintura histórica se torna uma coisa diferente do evento histórico que ela ilustra. É tão infrutífero dizer que o filme A é melhor ou pior do que o romance B quanto afirmar que o *Johnson's Wax Building*, de Wright,

¹² [...] caught between literary criticism and film studies (CARTMELL; WHELEHAM, 2010, p. 10).

¹³ [...] A sampling from RKO, Paramount, and Universal motion picture output for 1934-35 reveals that about one-third of all full-length features were derived from novels (excluding short stories) (BLUESTONE, 1957, p. 3).

¹⁴ [...] democratizing effect (CARTMELL, 2012, p. 3).

é melhor ou pior do que o Lago dos Cisnes, de Tchaikovsky. (BLUESTONE, 1957, p. 5-6)¹⁵

O autor trata da incoerência que envolve o estabelecimento de juízo de valor na comparação entre coisas distintas. Ao questionar afirmações como “O filme é fiel ao espírito do livro”, “É inacreditável como eles destruíram o romance” ou “Ele corta as passagens-chave, mas ainda é um bom filme” (p. 5),¹⁶ Bluestone critica julgamentos que “assumem, entre outras coisas, um conteúdo separável que pode ser destacado e reproduzido” na adaptação (p. 5), e que consideram que “o romance é uma norma e o filme se desvia à medida que se arrisca”.¹⁷ Conforme Bluestone (1957, p. 62),

o que acontece [...] quando o cineasta realiza a adaptação de um romance, dada a inevitável alteração, é que ele não converte o romance. O que ele adapta é uma espécie de paráfrase do romance – o romance é visto como matéria-prima. Ele não olha para o romance orgânico, cuja linguagem é inseparável do seu tema, mas para personagens e incidentes que de alguma forma se desconectaram da linguagem e, como os heróis das lendas populares, alcançaram uma vida mítica própria.¹⁸

Para o teórico, é inevitável que haja mudanças ao se adaptar do linguístico para o visual. Em meados do século XX, o que se observava era um receio de qualquer aproximação entre adaptação e tradução, o que é visível no próprio texto de Bluestone (1957). Na defesa de que “não há correspondência necessária entre a excelência de um livro e a qualidade do filme de que é adaptação”,¹⁹ o teórico faz questão de enfatizar que “o cineasta não se torna um tradutor de um escritor específico, mas um novo autor por direito próprio” (BLUESTONE, 1957, p. 62).²⁰ Apesar de ver no cineasta a figura de um

¹⁵ *The film becomes a different thing in the same sense that a historical painting becomes a different thing from the historical event which it illustrates. It is as fruitless to say that film A is better or worse than novel B as it is to pronounce Wright's Johnson's Wax Building better or worse than Tchaikovsky's Swan Lake* (BLUESTONE, 1957, p. 5-6).

¹⁶ *“The film is true to the spirit of the book”; “It's incredible how they butchered the novel”; “It cuts out key passages, but it's still a good film”* (BLUESTONE, 1957, p. 5).

¹⁷ *These standard expletives and judgments assume, among other things, a separable content which may be detached and reproduced, [...]; that the novel is a norm and the film deviates at its peril* (BLUESTONE, 1957, p. 5).

¹⁸ *What happens, therefore, when the filmist undertakes the adaptation of a novel, given the inevitable mutation, is that he does not convert the novel at all. What he adapts is a kind of paraphrase of the novel – the novel viewed as raw material. He looks not to the organic novel, whose language is inseparable from its theme but to characters and incidents which have somehow detached themselves from language and, like the heroes of folk legends, have achieved a mythic life of their own* (BLUESTONE, 1957, p. 62).

¹⁹ *There is no necessary correspondence between the excellence of a novel and the quality of the film in which the novel is recorded* (BLUESTONE, 1957, p. 62).

²⁰ *The filmist becomes not a translator for an established author, but a new author in his own right* (BLUESTONE, 1957, p. 62).

autor, Bluestone, enfatizando as diferenças entre obra literária e adaptação por meio de análises de seis filmes adaptados de livros (*Madame Bovary*, *Pride and Prejudice*, *The Grapes of Wrath*, *The Informer*, *The Ox-Bow Incident* e *Wuthering Heights*), defende o caráter exclusivamente linguístico dos romances e visual dos filmes, apresenta um nítido apego aos cânones literários e se preocupa acentuadamente com as alterações do texto “original”.

Nos Estados Unidos, na década de 1950, vivenciava-se o início dos Estudos de Cinema, que nasceram dentro dos próprios departamentos acadêmicos de línguas estrangeiras. Alguns grupos (como os relacionados às artes clássicas, entre elas a literatura) simplesmente deslegitimavam tais estudos enquanto disciplina ou área. Outros, até como uma forma de se distanciar da área literária e assim garantir a autonomia do seu objeto de estudo, desconsideravam qualquer relação do cinema com obras escritas. A minoria que se aventurava nos estudos de adaptação trabalhava com teorias baseadas em princípios como a fidelidade e a equivalência, o que resultou em décadas de análises a partir das quais se associava, de modo depreciativo, o termo adaptação a um processo que “distorce” o literário, principalmente quando as análises envolviam textos canônicos.

Embora o ensaio “On Linguistic Aspects of Translation” (“Aspectos linguísticos da tradução”)²¹, escrito pelo linguista russo Roman Jakobson em 1959, não trate de adaptações, ele considera a possibilidade de se pensar em interpretações entre signos de diferentes sistemas enquanto traduções. Ao estabelecer a divisão entre *tradução intralingual*, *tradução interlingual* e *tradução intersemiótica*, e considerar esta última como a “interpretação dos signos verbais por meio de sistemas de signos não-verbais”, Jakobson (1991, p. 64-65) abre caminho para que os estudos de tradução também investiguem outras mídias e suas linguagens. Apesar disso, nos anos seguintes, as pesquisas na área de adaptação fílmica não haviam associado o seu objeto de estudo aos estudos de tradução e se voltavam para análises que desvalorizavam o papel do filme adaptado. Atualmente, a concepção de tradução intersemiótica não se limita a uma visão unilateral (do verbal para o não-verbal), como a que foi proposta por Jakobson, mas envolve relações entre signos de naturezas diferentes. Assim, investigações envolvendo, por exemplo, a tradução das pinturas de Frida Kahlo para o filme *Frida* (2002), dirigido por Julie Taymor, integrariam análises intersemióticas. Além disso, tende-se a não se voltar para a noção de sistema como algo cujos limites são bem estabelecidos. Na análise

²¹ Utiliza-se a tradução de Izidoro Blikstein e Paulo Paes, publicada em 1991.

das relações entre os signos envolvidos em uma tradução intersemiótica, volta-se menos para correlações pré-determinadas entre as representações e/ou para demarcações do alcance que cada representação adquire. Análises desse tipo de tradução se dão a partir das relações que o analista estabelece entre os signo tradutores e aquilo que eles traduzem, eximindo-se de comparações que façam juízo de valor entre as obras envolvidas.

Quando Geoffrey Wagner publicou *The Novel and the Cinema*, em 1975, a ideia da literatura enquanto uma mídia superior ainda reinava com bastante força. O teórico divide as adaptações em categorias de acordo com o grau de proximidade com o texto literário: as *transposições* (aquelas que envolveriam uma interferência mínima nos supostos originais), os *comentários* (aquelas em que as alterações da literatura se dariam por meio de uma nova ênfase em determinado aspecto) e as *analogias* (aquelas em que os filmes seriam feitos a partir de aspectos dos livros e deles se afastariam substancialmente), o que denotava a força do critério “fidelidade ao conteúdo” em seu discurso teórico. Embora considere a possibilidade de afastamento entre a obra escrita e a adaptação, a classificação de Wagner (1975, p. 222), ao julgar os filmes pela medida em que são “transferidos diretamente da obra escrita para a tela”,²² consiste em uma busca por desvios do texto literário.

Autores subsequentes, entre eles Seymour Chatman (1978), Keith Cohen (1979) e Stuart McDougal (1985), também priorizam análises comparativas entre literatura e cinema, buscando investigar os elementos equivalentes na obra escrita e no filme e valorizando o critério de fidelidade ao conteúdo. O trabalho de McDougal (1985), por exemplo, se volta para a análise de como os elementos da narrativa (personagens, ponto de vista etc.) são “transferidos” para a tela, mostrando uma preocupação com a necessidade de manutenção do literário na adaptação.

Wagner, Chatman, Cohen ou McDougal são exemplos de uma geração de teóricos cuja proposta de estudo das adaptações tinha no princípio da fidelidade ao conteúdo seu critério, uma perspectiva que buscava julgar o filme adaptado pelo nível de manutenção de aspectos literários e de conteúdo, critério semelhante àqueles utilizados pelas teorias tradutórias estruturais que vigoravam fortemente à época. A mesma preeminência dos textos originais em relação às suas traduções para outras línguas que embasou as teorias linguísticas se aplica nas análises de adaptações fílmicas. O desejo por manutenção nos estudos de adaptação, algo embasado pela crença de que há um sentido estável, manifesto

²² [...] *a novel is given directly on the screen with a minimum of apparent interference* (WAGNER, 1975, p. 222).

e inerente às representações literárias e que lhes confere uma intraduzibilidade fora do plano verbal, contribuiu para que filmes adaptados da literatura e do teatro não pudessem contar com um lugar no âmbito artístico, nem desfrutar de uma área de investigação própria durante quase todo o século XX.

Como pode ser observado, os estudos de adaptação fílmica até então eram unidirecionais, partindo do que desejavam encontrar da literatura nas telas do cinema. Prevaleciam, assim, vários tratamentos e considerações polarizadoras acerca das produções audiovisuais, entre as quais se destaca a primazia da literatura em relação ao cinema, movida pela anterioridade histórica da escrita, pela crença incontestável no valor das palavras e pelo discurso da perda. Muitas abordagens críticas também partiam da hipótese de que haveria uma rivalidade entre literatura e cinema e da crença de que a imagem visual seria incapaz de conferir pontos de vista ou de criar personagens com profundidade psicológica. Outras disseminavam e se baseavam no mito da facilidade (filmes seriam mais fáceis de ser produzidos e interpretados), na ideia de que o livro estaria para a elite culta assim como o filme estaria para as grandes massas e/ou na concepção de que as adaptações deturpariam o que seria a “essência” ou o “espírito” de suas fontes literárias.

Algumas abordagens que surgiram em diferentes partes do mundo a partir da década de 1980 foram elaboradas por críticos oriundos da área de cinema, o que proporcionou uma transformação no enfoque: alguns estudos passaram a evitar princípios prescritivos em suas análises. Com Dudley Andrew, primeiro autor da área de cinema a estudar a adaptação, e seu livro *Concepts in Film Theory*, de 1984, os estudos de adaptação apresentam uma pequena mudança de perspectiva: o enfoque passou a ser mais no processo de adaptação. Todavia, o argumento da fidelidade ainda parece ser acentuado, uma vez que sua classificação das adaptações se assemelha muito à desenvolvida por Wagner. Ao entender uma adaptação enquanto representação que determinado filme faz de um “modelo existente”, Andrew relaciona o processo adaptativo e a “apropriação do significado de uma obra anterior” (ANDREW, 1984, p. 97) e se utiliza da noção de fidelidade enquanto critério para classificar as adaptações fílmicas em três modos: “o empréstimo, a interseção e a transformação” (p. 98).

Considerando a possibilidade de uma transmissão do sentido do verbal para os signos do cinema, o teórico entende que o “empréstimo” seria um filme em que “o artista emprega, mais ou menos extensivamente, o material, a ideia ou a forma de um texto

anterior e geralmente bem sucedido” (p. 98).²³ Nas investigações de adaptações de narrativas muito difundidas e com variadas adaptações, como *Tristão e Isolda* ou *Sonho de uma Noite de Verão*, “o analista precisa sondar a fonte de poder no original, examinando o uso que a adaptação dela faz”.²⁴ Assim, devido à frequente recorrência dessas obras literárias e de “sua existência como uma forma contínua” (p. 98),²⁵ suas adaptações teriam “valor [...] fora do cinema” (ANDREW, 1984, p. 99).²⁶ Ao fazer parte do que Andrews chama de “um empreendimento cultural”, um filme adaptado de obras como as citadas estaria sempre em débito com o literário.

A “interseção”, por sua vez, seria um tipo de filme que “teme ou se recusa a adaptar” e que “apresenta a alteridade e o caráter distintivo do texto original, começando uma interação dialética entre as formas estéticas” do período em que o livro foi escrito e do contexto em que o filme foi produzido (ANDREW, 1984, p. 100)²⁷. Seria um filme em que a “singularidade do texto original é preservada a tal ponto que é intencionalmente deixada sem assimilação na adaptação” (p. 99)²⁸. Em outras palavras, as particularidades do texto literário são mantidas, de forma que seja possível o reconhecimento de suas características no filme, motivo pelo qual se espera que o analista desse tipo de adaptação observe a “especificidade do original dentro da especificidade do cinema” (p. 100).²⁹

Andrew trata da “transformação” em sua relação com o conceito de fidelidade. Segundo o autor, “a fidelidade da adaptação é tratada convencionalmente em relação à ‘letra’ e ao ‘espírito’ do texto, como se a adaptação fosse a declaração da interpretação de um precedente legal” (ANDREW, 1984, p. 100).³⁰ Para Andrew, a fidelidade à letra consistiria na manutenção da estrutura da obra literária, incluindo elementos da ficção como os personagens, o contexto geográfico e cultural e o ponto de vista narrativo. A fidelidade ao espírito seria atingida de forma mais difícil e envolveria a conservação “do

²³ *Here the artist employs, more or less extensively, the material, idea, or form of an earlier, generally successful text* (ANDREW, 1984, p. 98).

²⁴ [...] *the analyst needs to probe the source of power in the original by examining the use made of it in adaptation* (ANDREW, 1984, p. 98).

²⁵ [...] *its existence as a continuing form or archetype in culture* (ANDREW, 1984, p. 98).

²⁶ [...] *whose value is outside film* (ANDREW, 1984, p. 99).

²⁷ [...] *present the otherness and distinctiveness of the original text, initiating a dialectical interplay between the aesthetic forms of one period with the cinematic forms of our own period* (ANDREW, 1984, p. 100).

²⁸ [...] *the uniqueness of the original text is preserved to such an extent that it is intentionally left unassimilated in adaptation* (ANDREW, 1984, p. 99).

(ANDREW, 1984, p. 99).

²⁹ [...] *the specificity of the original within the specificity of the cinema* (ANDREW, 1984, p. 100).

³⁰ *Fidelity of adaptation is conventionally treated in relation to the “letter” and to the “spirit” of the text, as though adaptation were the rendering of an interpretation of a legal precedent* (ANDREW, 1984, p. 100).

tom, dos valores, das imagens e do ritmo do original” (p. 100).³¹ Ao considerar complexa a tarefa de se encontrar “equivalentes estilísticos” no filme para os aspectos literários, Andrew vê como impossível o que muitos cineastas presumivelmente almejam em suas adaptações, reproduzir a impressão do original. Para o autor,

uma vez que os signos nomeiam a relação inviolável entre significante e significado, como a tradução de textos poéticos é concebível de uma língua para outra (em que significantes pertencem a sistemas diferentes)?; menos ainda, como é possível transformar os significantes de um material (verbal) em significantes de outro material (imagens e sons)? (ANDREW, 1984, p. 101)³²

Ao levar em conta a impossibilidade de transferência do sistema verbal para o filme adaptado (no caso da relação entre livros e filmes), Andrew (1984) entende como impossível a tradução entre sistemas sógnicos diferentes, motivo pelo qual adotou o conceito de “transformação” em sua obra.

Como será discutido mais adiante, em uma perspectiva atual, a concepção de adaptação fílmica, se considerada em seu caráter tradutório, se relaciona bem mais à ideia de diferença do que à noção de fidelidade. Qualquer adaptação fílmica apresenta alteridade em relação à obra produzida primeiramente e da qual é tradução, o que inviabiliza qualquer classificação dos filmes adaptados com base em supostos níveis de fidelidade com a literatura. São as inevitáveis diferenças que conferem à nova produção o seu valor de obra autônoma e nunca neutra, e que dão visibilidade ao papel do tradutor.

Outras modificações no enfoque das adaptações fílmicas proporcionadas pela atuação de teóricos e críticos da área de cinema incluem a percepção da precariedade do conceito de fidelidade, a ênfase em elementos fílmicos e culturais, a comparação entre adaptações e obras literárias com o intuito de enriquecer a avaliação do filme (e não denegrir obrigatoriamente a sua imagem), a percepção da adaptação enquanto “uma versão particular do texto” (McFARLANE, 1996, p. 22) e/ou enquanto tradução.³³ Esta última foi a tarefa que motivou o trabalho de Patrick Cattrysse (1992), *Film (Adaptation) as Translations: some Methodological Proposals*.

³¹ *More difficult is fidelity to the spirit, to the original's tone, values, imagery, and rhythm, since finding stylistic equivalents in film for these intangible aspects is the opposite of a mechanical process* (ANDREW, 1984, p. 100).

³² *Since signs name the inviolate relation of signifier to signified, how is translation of poetic texts conceivable from one language to another (where signifiers belong to different systems); much less how is it possible to transform the signifiers of one material (verbal) to signifiers of another material (images and sounds)?* (ANDREW, 1984, p. 101)

³³ [...] *particular version of the text* (McFARLANE, 1996, p. 22).

Especialista em adaptação fílmica e com vasta experiência acadêmica na área de história do cinema e roteiro cinematográfico, Cattrysse, tendo como base a teoria dos polissistemas de Itamar Even-Zohar (1990) e os Estudos Descritivos de tradução, de Gideon Toury (1980 e 1995), tratou da adaptação de signos do texto literário para o contexto fílmico enquanto uma tarefa tradutória. Para tal, ele defendeu que os estudos de tradução passassem a integrar as pesquisas na área de adaptação. Na visão do autor, tanto a tradução quanto a adaptação seguem critérios que envolvem a aproximação ou o distanciamento do texto literário, distinguindo-se apenas em relação ao contexto em que se dão os processos de produção e de recepção (CATTRYSSSE, 1992).

A partir da apresentação de normas que envolviam a produção de trinta filmes *noir* estadunidenses produzidos nos anos de 1940 e 1950,³⁴ selecionados de um *corpus* de 604 filmes, Cattrysse analisou as produções enquanto parte da chamada “cultura de chegada” (o contexto histórico, econômico e social em que a tradução é produzida), e não como uma reprodução do texto literário. As descrições das etapas de tradução envolvidas na adaptação incluíam considerações acerca das convenções sociais e artísticas e as pressuposições estéticas do tradutor, isto é, as normas, as regularidades observadas no comportamento e nas ações tradutórias.

A proposta de Cattrysse (1992 e 1996) representou mudanças no enfoque da relação entre os estudos de adaptação fílmica e a prática tradutória. Em vez de se voltarem unicamente para a relação entre o texto literário e o filme, os estudos do teórico passaram a envolver o papel e o funcionamento da adaptação no sistema da cultura que a produz, sistema que gera as normas de seleção e de tradução que também podem ser observadas em outras adaptações, conforme defende Cattrysse (1992). Almejando utilizar os princípios dos polissistemas no desenvolvimento de uma teoria de adaptação fílmica, Cattrysse (1992) se voltou para a política de adaptação dos textos de partida e para o modo como tais produções funcionam no contexto do cinema. Em vez de se voltar para aspectos linguísticos, tal perspectiva promoveu uma associação necessária entre a tradução e as estruturas sociais em que ela ocorre.

Nos anos seguintes, destacaram-se os trabalhos do australiano Brian McFarlane (1996) e do estadunidense James Naremore (2000). Apesar de criticar a fidelidade enquanto critério para a análise de uma adaptação, McFarlane, em seu trabalho *Novel to*

³⁴ Cattrysse (1996, p. 168) deixa claro que “tais normas são ‘descritivas’ e, como tal, devem “ser distinguidas das normas normativas”. Enquanto as primeiras se referem ao comportamento tradutório que de fato ocorre, as segundas dizem respeito ao comportamento desejado.

Film: an Introduction to the Theory of Adaptation (1996), fez distinção entre os elementos literários que podem ser transferidos (*transfer*) e aqueles que são adaptados (*adaptation proper*) (McFARLANE, 1996, p. 13).

Existe uma distinção a ser feita entre o que pode ser transferido de um meio narrativo para outro e o que necessariamente requer adaptação. [...] “Transferência” será utilizado para designar o processo pelo qual certos elementos narrativos do romance se revelam como passíveis de serem exibidos no filme, ao passo que o termo “adaptação” será utilizado para se referir ao processo pelo qual outros elementos do romance devem encontrar equivalências bastante diferentes no meio fílmico [...] (p. 13).³⁵

Desse modo, os transferíveis pertencem a um grupo de elementos chamados por McFarlane de “distribucionais”, aqueles que se ligam a ações e eventos dentro da narração e que podem apresentar funções cardeais (pontos-chave, que devem ser transferidos para a adaptação) ou funções catalizadoras (aspectos que, trabalhando em conjunto com as funções cardeais, lhes dão suporte). Para McFarlane (1996, p. 14), “quando uma função cardinal é apagada ou modificada no filme, é bem possível que ocorram ataques da crítica e insatisfação dos espectadores”. Assim, os aspectos transferíveis consistiriam principalmente naqueles que ele, baseado na teoria narrativa de Roland Barthes, chamou de “funções cardeais/cardinais” (*cardinal functions*), referindo-se a elementos básicos da narrativa, como personagem, enredo, cenário etc. Os aspectos adaptáveis, por sua vez, pertencem a outro grupo de elementos, chamados por ele de “integracionais”. Tais elementos relacionam-se aos sentimentos e pensamentos dos personagens, aspectos psicológicos ou atmosfera e tom da obra, como por exemplo o humor ou a introspecção.

Diniz (2005, p. 15) entende que Brian McFarlane (1996), “considera a adaptação como tradução”. Todavia, em nenhum momento do texto, o teórico usa a designação tradução para se referir a filmes adaptados, tampouco associa as duas práticas. A preocupação em detalhar as funções cardeais da literatura em suas análises culmina com discussões que envolvem muitos dos temas tradicionalmente ligados à tradução, como a equivalência. Além de contar com a existência de construtos literários palpáveis e bem demarcados a ponto de serem passíveis de uma simples transferência para o cinema, a

³⁵ *There is a distinction to be made between what may be transferred from one narrative medium to another and what necessarily requires adaptation proper. [...] ‘transfer’ will be used to denote the process whereby certain narrative elements of novels are revealed as amenable to display in film, whereas the widely used term ‘adaptation’ will refer to the process by which other novelistic elements must find quite different equivalences in the film medium [...] (McFARLANE, 1996, p. 13).*

teoria de McFarlane critica a ideia de que, em um processo de adaptação fílmica, possa haver alterações naquilo que o teórico considera como os elementos mais gerais da narrativa (aqueles aspectos que desempenham funções cardeais), visto que seriam transferíveis e que, assim, não demandariam adaptação. Do mesmo modo, ao analisar os elementos literários e cinematográficos enquanto funções narrativas, o que mostra uma base teórica estritamente narratológica, o autor acabou excluindo aspectos que não integram literalmente os textos, mas que os influenciam, como o contexto cultural e político, e as questões ideológicas e autorais.

Destacando a importância da ênfase nessas funções sociais das adaptações fílmicas, James Naremore (2000, p. 10) propôs “uma definição mais ampla de adaptação e uma sociologia que leve em conta o aparato comercial, o público e a indústria cultural acadêmica”,³⁶ que se volte menos para as questões formais e mais para aspectos econômicos, culturais e políticos. Considerando esse tipo de produção cinematográfica um processo multidirecional e intertextual, a obra por ele editada apresentou trabalhos que estimulam análises a evitar o formalismo literário e a envolver as várias traduções pelas quais a literatura passa até se tornar o filme, as diversas formas de recontar uma história. Em meio à sua discussão, o teórico refletiu sobre o papel tradutório da adaptação, e apontou tal perspectiva como uma das duas abordagens críticas que dominaram os estudos de adaptação desde Bluestone, ao lado da abordagem auterista.³⁷ Para Naremore, ambas são orientadas pelo discurso da fidelidade e da equivalência.

Observa-se que, desde o início dos estudos de adaptação fílmica, tanto abordagens que explicitamente denunciam qualquer associação entre adaptação e tradução, quanto teorias que, de fato, conferiram à adaptação um enfoque tradutório, partem, com raras exceções, de uma perspectiva fundamentalmente unilateral e mantém aquilo que Leitch (2012, p. 90) chama de “abordagem página-tela”.³⁸

³⁶ [...] *a broader definition of adaptation and a sociology that takes into account the commercial apparatus, the audience, and the academic culture industry* (NAREMORE, 2000, p. 10).

³⁷ A abordagem tradutória de análise de adaptações se volta para “a fidelidade textual com o objetivo de identificar as capacidades formais específicas da mídia”. Por sua vez, a abordagem auterista “envolve questões de fidelidade textual, mas enfatizando diferenças em vez de similaridades, estilos individuais mais do que sistemas formais” (NAREMORE, 2000, p. 8).

³⁸ *The page-to-screen approach* (LEITCH, 2012, p. 90).

1.2 Os estudos de adaptação no século XXI

No século XXI, percebeu-se um crescimento na quantidade de trabalhos que buscam fugir de análises unilaterais entre cinema e literatura e de investigações que priorizam os cânones literários. Muitos estudos passaram a incluir outras formas de adaptação, envolvendo produções televisivas, musicais, videogames e a relação entre filmes, e a associar a adaptação fílmica a concepções de tradução que evitam o caráter prescritivo e que valorizam o papel dos tradutores (diretores, produtores, intérpretes) enquanto agentes importantes no processo. Com o intuito de promover o estudo de adaptações em instituições educacionais de países da América do Norte e da Europa em especial, em 2006 foi criada a *Association of Adaptation Studies*, cuja primeira conferência foi no mesmo ano, em Leicester, na Inglaterra. Além disso, em 2008, surgiram dois periódicos internacionais sobre o tema, *Adaptation in Film and Performance*, da editora Intellect, e *Adaptation*, publicado pela Oxford University Press, que, juntamente com o *Literature/Film Quarterly*, periódico criado em 1973 pela Salisbury University, em Maryland, EUA, se tornaram as revistas acadêmicas mais conceituadas sobre cinema e literatura.

As mudanças no enfoque dos estudos das adaptações fílmicas podem ser vistas com publicações como as de Robert Stam (2000 e 2005). Embora mencione o caráter tradutório das adaptações fílmicas, defendendo tal condição “sugere um esforço íntegro de transposição intersemiótica, com as inevitáveis perdas e ganhos típicos de qualquer tradução”,³⁹ Robert Stam (2000, p. 62) pouco abordou tal relação, e se voltou mais para as questões dialógicas entre as linguagens literária e fílmica. Situando as adaptações em “um turbilhão contínuo de referências e transformações textuais, de textos gerando outros textos, em um processo sem fim de reciclagem, transformação e transmutação, sem qualquer ponto de origem claro”,⁴⁰ Stam (2000, p. 66) tratou das questões intertextuais entre literatura e cinema. Baseando-se na teoria do hipertexto de Gérard Genette e considerando que há inúmeros filmes inspirados em uma única obra literária,⁴¹ cada um a seu modo, Stam considerou as adaptações enquanto “hipertextos derivados de

³⁹ [...] suggests a principled effort of intersemiotic transposition, with the inevitable losses and gains typical of any translation (STAM, 2000, p. 62).

⁴⁰ [...] ongoing whirl of textual reference and transformation, of texts generating other texts in an endless process of recycling, transformation and transmutation, with no clear point of origin (STAM, 2000, p. 66).

⁴¹ Genette (1982) amplia a ideia de texto ao considerá-lo em sua hipertextualidade, isto é, o convite que cada texto nos faz a leituras relacionais, a textos anteriores (hipotextos) com os quais ele se relaciona.

hipotextos pré-existentes que foram transformados por meio de operações de seleção, ampliação, concretização e atualização” (p. 66).⁴²

Para Stam (2000, p. 64), a hipertextualidade que caracteriza qualquer obra, incluindo as adaptações, sugere que “todo texto forma uma interseção de superfícies textuais [...] tecidos de fórmulas anônimas, variações nessas fórmulas, citações conscientes e inconscientes, e combinações e inversões de outros textos” (STAM, 2000, p. 64).⁴³ Seria um complexo entrecruzamento de textos que permite variáveis possibilidades de interação entre os discursos. “A adaptação, deste ponto de vista, pode ser vista como uma orquestração de discursos, talentos e trajetos, uma construção ‘híbrida’, mesclando diferentes mídias, discursos e colaborações” (STAM, 2005, p. 9).⁴⁴ Ao trabalhar com o cinema enquanto uma expressão artística que dialoga com as obras que a precederam, Stam fez referência à noção bakhtiniana de “construção híbrida”, isto é, à ideia de que as linguagens se transformam historicamente graças à mistura de diversas manifestações, ao amálgama de linguagens no interior de um mesmo discurso, de uma mesma língua, de uma sociedade (Ver BAKHTIN, 1981). “Dentro de um mundo extensamente textualizado de imagens e simulações, a adaptação se torna apenas um outro texto, fazendo parte de um amplo contínuo discursivo” (STAM, 2005, p. 10).⁴⁵ Explica-se, nesse sentido, a abordagem defendida por Stam, para quem a análise de representações literárias e fílmicas requereriam uma investigação dos discursos dos sujeitos que falam nas esferas literárias e fílmicas, com atenção para os contextos de produção, o status do autor/diretor/produtor e a interação entre as obras e o público, para citar alguns.

Um dos primeiros teóricos a abordar as inter-relações que há entre obra literária e adaptação fílmica em termos tradutórios foi Linda Cahir. Em seu trabalho *Literature into Film: Theory and Practical Approaches*, Cahir (2006, p. 15-16) questiona o princípio da fidelidade, que por tantas décadas permeou as discussões sobre adaptação, e distingue três modos de tradução da literatura para o cinema: a tradução literal, a tradução tradicional e a tradução radical (CAHIR, 2006, p. 16). A tradução literal “reproduz o enredo e todos os seus detalhes o mais próximo possível da letra do livro”. A tradução

⁴² [...] *hypertexts derived from preexisting hypotexts that have been transformed by operations of selection, amplification, concretization, and actualization* (STAM, 2000, p. 66).

⁴³ [...] *every text forms an intersection of textual surfaces. All texts are tissues of anonymous formulae, variations on those formulae, conscious and unconscious quotations, and confluences and inversions of other texts* (STAM, 2000, p. 64).

⁴⁴ *Adaptation too, in this view, can be seen as an orchestration of discourses, talents, and tracks, a “hybrid” construction mingling different media and discourses and collaborations* (STAM, 2005, p. 9).

⁴⁵ *Within a comprehensively textualized world of images and simulations, adaptation becomes just another text, forming part of a broad discursive continuum* (STAM, 2005, p. 10).

tradicional “mantém os traços gerais do livro (seu enredo, cenário e convenções estilísticas), mas modifica detalhes particulares vistos como necessários e adequados pelo cineasta. A tradução radical, por sua vez, “reformula o livro de maneira extrema e revolucionária, tanto como meio de interpretar a literatura quanto de tornar o filme um trabalho mais independente” (CAHIR, 2006, p. 16-17).⁴⁶ A autora defende que cada adaptação seja analisada com base no grau de liberdade com que trata o texto literário, em seus objetivos e nos métodos utilizados.

Ao entender que “o primeiro passo para explorar os méritos dos filmes baseados na literatura é vê-los como traduções do material de origem e compreender a diferença entre ‘adaptação’ e ‘tradução’”, Cahir (2006, p. 14) vê a adaptação enquanto “alterações na estrutura ou na função que uma entidade sofre para sobreviver e para se multiplicar em um novo ambiente”.⁴⁷ Para ela, a tradução seria o modo pelo qual “um texto completamente novo – uma entidade materialmente diferente – é criado, um que simultaneamente tem uma forte relação com a fonte original, mesmo sendo completamente independente” (p. 14).⁴⁸ Assim, para Cahir, conceber uma adaptação enquanto tradução é considerar que os elementos que fazem uma obra escrita (as palavras) são transformados na linguagem do filme.

Comentando sobre a obra de Cahir, Leitch (2012, p. 98) destaca, entre outros aspectos, o papel que a redefinição de adaptação como tradução exerce ao “trazer questões de fidelidade para um novo e esclarecedor contexto, familiar aos estudantes de tradução, que ‘têm fortes presunções e predileções em relação às atividades dos tradutores’” (p. 98).⁴⁹ Para Leitch (2012, p. 98), todavia, assim como os critérios tradicionais utilizados nas traduções interlinguais, o modelo tradutório de Cahir considera o critério da fidelidade enquanto, paradoxalmente, levanta questões como “a que o

⁴⁶ *Literal translation: which reproduces the plot and all its attending details as closely as possible to the letter of the book. Traditional translation: which maintains the overall traits of the book (its plot, setting, and stylistic conventions) but revamps particular details in those particular ways that the filmmaker see as necessary and fitting. Radical translation: which reshapes the book in extreme and revolutionary way both as a means of interpreting the literature and of making the film a more fully independent work* (CAHIR, 2006, p. 16-17).

⁴⁷ *To adapt means to alter the structure or function of an entity so that it is better fitted to survive and to multiply in its new environment* (CAHIR, 2006, p. 14).

⁴⁸ *Through the process of translations a fully new text – a materially different entity – is made, one that simultaneously has a strong relationship with its original source, yet is fully independent from it* (CAHIR, 2006, p. 14).

⁴⁹ *[...] it places questions of fidelity in an illuminating new context familiar to students of translation, who “have strong presumptions and predilections regarding the proper activities of translators”* (LEITCH, 2012, p. 98).

tradutor deve ser fiel?” (CAHIR, 2006, p. 15).⁵⁰ Ao discutir mais especificamente sobre a diferença entre adaptação e tradução proposta por Cahir, Leitch (2008, p. 71) afirma que

Não está claro, entretanto, que influência tal distinção teria nos estudos de adaptação, porque Cahir às vezes a complica ou se contradiz, como quando ela observa que nas adaptações mais bem-sucedidas, “o texto literário é extraído das riquezas que os cineastas podem usar para promover sua própria visão do trabalho”, algo que poucos tradutores aplicariam aos seus próprios trabalhos. A maioria dos leitores também não espera que as traduções para uma nova língua “comuniquem ideias definitivas” sobre o trabalho em questão, como exige a rubrica de Cahir.⁵¹

Embora considere que cada um dos modos propostos pela teórica (tradução literal, tradicional e radical) se baseia em uma proposta diferente, apresenta valores distintos e se volta para aspectos diversos do texto de partida, Leitch (2008) aponta para as suas limitações. Para o autor, as adaptações se relacionam a uma variedade mais ampla de aspectos culturais do que o exposto por Cahir.

Os trabalhos teóricos sobre a relação entre literatura e cinema que surgiram posteriormente tomaram o papel criador dos indivíduos em seu contato com as produções cinematográficas como aspecto importante. Julie Sanders (2006), Linda Hutcheon (2006), Thomas Leitch (2007 e 2008) e Deborah Cartmell (2015), um retrato da atualidade dos estudos de adaptação, consideram também o diálogo contínuo entre os textos e a instabilidade dos significados, mais do que as qualidades formais dos textos literários e fílmicos. Tal enfoque denota uma dissociação entre os filmes e fontes textuais específicas, ou seja, uma menor preocupação com supostas correspondências formais entre texto literário e texto fílmico.

Em *Adaptation and Appropriation* (2006), além de tratar do impacto que movimentos como o estruturalismo, o pós-estruturalismo, o pós colonialismo, o pós-modernismo, o feminismo e os estudos de gênero tiveram e têm sobre a adaptação, Julie Sanders aborda as políticas estéticas, culturais e ideológicas que permeiam todo tipo de representação. Para tal, a teórica diferencia adaptação de “apropriação”. Sanders (2006,

⁵⁰ *To what, then, should the translator be most faithful?* (CAHIR, 2006, p. 15).

⁵¹ *It is not clear, however, what bearing this distinction would have on adaptation studies, because Cahir sometimes complicates or contradicts it, as when she observes that in the most successful adaptations, ‘the literary text is strip-mined for the riches the filmmakers can use to promote their own vision of the work’ (97), a figure few translators would apply to their own labours. Nor do most readers expect translations to a new language to ‘communicate definite ideas’ about the work at hand, as Cahir’s rubric demands (LEITCH, 2008, p. 71).*

p. 2) considera que a referência a um filme enquanto uma adaptação ou uma apropriação dependerá do “quão explicitamente” ele “afirma seu propósito intertextual ou conectivo”.⁵² Desse modo, a teórica apresenta as apropriações como produções cujas relações intertextuais com a obra escrita são menos explícitas, mais incorporadas, e cujo compromisso político ou ético molda as decisões de seu diretor ou produtor, ou seja, como produções que adotariam “uma postura de crítica, até mesmo de assalto” (p. 4).⁵³

A prática e os efeitos da adaptação e da apropriação se cruzam e se inter-relacionam de muitas maneiras, mas é igualmente importante manter algumas distinções claras entre elas enquanto atividades criativas. Uma adaptação quase sempre sinaliza um relacionamento com um determinado texto fonte ou por meio de seu título ou por meio de referências mais diluídas; uma versão cinematográfica anglófona de *Hamlet*, de Shakespeare, por exemplo, embora claramente reinterpretada pelos esforços colaborativos do diretor, roteirista, atores, e pelas exigências genéricas oriundas da mudança do palco teatral para o cinema, continua a ser ostensivamente *Hamlet*. [...] a apropriação frequentemente gera uma jornada mais decisiva para longe do texto indicado, rumo a um novo produto e domínio culturais, frequentemente por meio de ações de interpolação e crítica, assim como por meio do movimento entre os gêneros. (SANDERS, 2006, p. 26)⁵⁴

Entre os exemplos de apropriação estaria *Kiss Me Kate (Dá-me um beijo, 1953)*, dirigido por George Sidney. O filme envolve a produção de uma versão musical da peça *The Taming of the Shrew (A megera domada)*, de Shakespeare, e os conflitos entre Fred Graham, diretor e protagonista do musical, e Lilli Vanessi, sua ex-esposa, que interpretam Petrúquio e Catarina, respectivamente. A produção vai além de uma adaptação quando, no entender de Sanders (2006, p. 28), não se resume a “retrabalhar os personagens e eventos da peça de Shakespeare em um formato musical e dançante”,⁵⁵ mas retrata mais amplamente os artistas de teatro dos Estados Unidos e envolve uma subtrama que inclui os capangas da máfia e sua busca pelo pagamento de dívidas. Em outras palavras, a

⁵² [...] in how explicitly they state their intertextual or connective purpose (SANDERS, 2006, p. 2).

⁵³ [...] a posture of critique, even assault (SANDERS, 2006, p. 4).

⁵⁴ [...] the practice and the effects of adaptation and appropriation intersect and are interrelated, yet it is equally important to maintain some clear distinctions between them as creative activities. An adaptation most often signals a relationship with an informing source text either through its title or through more embedded references; an Anglophone cinematic version of Shakespeare's *Hamlet*, although clearly reinterpreted by the collaborative efforts of director, scriptwriter, actors, and the generic demands of the movement from staged drama to film, remains ostensibly *Hamlet*. [...] appropriation frequently effects a more decisive journey away from the informing text into a wholly new cultural product and domain, often through the actions of interpolation and critique as much as through the movement from one genre to others (SANDERS, 2006, p. 26).

⁵⁵ [...] reworking the characters and events of Shakespeare's play in a song and dance format (SANDERS, 2006, p. 28).

apropriação, para Sanders, faz uma recontextualização social, cultural e/ou ideológica de aspectos do texto apropriado, tornando-os mais subliminares, o que pode permitir uma revisão de questões como direitos autorais e autoria. Outro exemplo de apropriação seria o filme *Match Point* (2005), de Woody Allen, cujo enredo tem semelhanças com os das obras *Crime e castigo*, de Dostoiévski e *An American Tragedy* (*Uma tragédia americana*, 1925), de Theodore Dreiser, e com os de filmes como *Crimes and Misdemeanors* (*Crimes e Pecados*), dirigido pelo próprio Woody Allen em 1989.

Assim, embora cada uma dessas produções esteja conectada a redes ou mosaicos de representações existentes, a apropriação seria uma “adaptação em um outro modo” (SANDERS, 2006, p. 28),⁵⁶ visto a sua capacidade de existir sem qualquer dependência da obra adaptada. Apesar de estabelecer uma taxonomia que divide aquilo que adapta daquilo que se apropria da obra anterior, Sanders parece entender que essa avaliação é subjetiva, uma categorização que pode variar em função dos propósitos ideológicos da análise. “Pode-se argumentar que o impacto total da adaptação cinematográfica depende da conscientização, por parte de um público, acerca de uma relação explícita com um texto fonte” (SANDERS, 2006, p. 22).⁵⁷ Nesse sentido, a categorização de determinado filme (como uma simples continuação ou sequência da obra literária ou como uma apropriação nos moldes de Sanders, por exemplo) dependerá do quão explícita está a relação entre as obras envolvidas, para determinado intérprete.

Em *A Theory of Adaptation*, grande contribuição aos estudos da adaptação especialmente por conferir o caráter de adaptação a mídias como o videogame, a ópera ou as narrativas gráficas, Hutcheon (2006, p. 170) define uma adaptação como “uma revisitação prolongada, deliberada e anunciada de uma obra de arte específica”⁵⁸. Voltando-se mais para a busca pela distinção entre o que é e o que não é uma adaptação fílmica, a referida definição leva, pelo menos, a duas discussões interessantes sobre aspectos concernentes aos filmes adaptados.

Um dos aspectos refere-se ao uso da expressão “deliberada e anunciada”, que aponta claramente para a ideia de adaptação enquanto um texto cujo status depende de um apelo deliberado do filme para que o público o interprete enquanto uma adaptação. Assim, para Hutcheon (2006), uma adaptação fílmica apresenta, normalmente em seus

⁵⁶ [...] *it is adaptation in another mode* (SANDERS, 2006, p. 28).

⁵⁷ [...] *the full impact of the film adaptation depends upon an audience's awareness of an explicit relationship to a source text* (SANDERS, 2006, p. 22).

⁵⁸ [...] *an extended, deliberate, announced revisitation of a particular work of art* (HUTCHEON, 2006, p. 170).

créditos iniciais, uma indicação explícita de que se trata de uma produção adaptada de determinado livro. A expressão “revisitação prolongada” da definição, por sua vez, aponta para um certo grau de intertextualidade que uma produção fílmica deve apresentar com a obra literária, de modo que seja considerada uma adaptação. Pequenas alusões intertextuais a uma obra não fazem de um filme uma adaptação (HUTCHEON, 2006, p. 170).

Hutcheon (2006, p. 9) lembra que o termo adaptação é normalmente usado para se referir tanto ao processo quanto ao produto. Como processo, a autora entende que a adaptação consiste em “um ato de apropriação ou de reaproveitamento, o que é sempre um duplo processo de interpretação e de criação de algo novo” (p. 20).⁵⁹ Como produto, a adaptação não permanece fiel ao texto primeiro, visto que existe em outro contexto e sob outras perspectivas. É a novidade que confere à adaptação seu valor (p. 20). Hutcheon entende que a aplicação do termo adaptação para se referir tanto ao produto quanto ao processo de criação e recepção sugere “a necessidade de uma perspectiva teórica que seja ao mesmo tempo formal e ‘experencial’” (p. xiv).⁶⁰ Assim, as diferentes mídias e gêneros para as quais as histórias são adaptadas não são apenas entidades formais, mas incluem as diversas formas de envolver o público.

A abrangência da concepção de adaptação defendida por Hutcheon permite à teórica “tratar não apenas de filmes e dramaturgia, mas também de arranjos e releituras musicais, de revisitações artísticas de obras anteriores e versões em quadrinhos da História, de poemas musicalizados e de *remakes* de filmes, e de videogames e arte interativa”.⁶¹

Hutcheon (2006) amplia o modelo livro-filme. Ela defende que “uma adaptação é uma derivação que não é derivativa – um trabalho que é segundo sem ser secundário. É o seu próprio palimpsesto” (HUTCHEON, 2006, p. 9).⁶² Diferentemente dos pergaminhos de papiro da Idade Média que eram apagados para que outros textos pudessem ocupá-los, a adaptação, enquanto palimpsesto de si mesma, é compreendida enquanto um trabalho autônomo, cujas relações com aquilo que adapta não são previsíveis, mas variam de

⁵⁹ [...] *an act of appropriation or salvaging, and this is Always a double process of interpreting and then creating something new* (HUTCHEON, 2006, p. 20).

⁶⁰ [...] *the need for a theoretical perspective that is at once formal and “experiential”* (HUTCHEON, 2013, p. xiv).

⁶¹ [...] *to treat not just films and stage productions, but also musical arrangements and song covers, visual art revisitations of prior works and comic book versions of history, poems put to music and remakes of films, and videogames and interactive art* (HUTCHEON, 2006, p. 9).

⁶² *An adaptation is a derivation that is not derivative – a work that is second without being secondary. It is its own palimpsestic thing* (HUTCHEON, 2006, p. 9)

acordo com aspectos como o local e a época em que se adapta e o público que tem acesso à produção.

Em relação ao atual *status* da adaptação frente às novas tecnologias de que dispomos, Hutcheon (2013, p. xxi) entende que, atualmente, a alteração da mídia é mais do que uma simples mudança de suporte, pois o universo digital, não se resumindo à mudança entre plataformas, altera o contexto em que filmes são produzidos e comercializados, e o modo como são consumidos pelo público.

A tecnologia também está alterando o modo como contamos e recontamos nossas histórias, uma vez que desafia a tradicional forma cinematográfica de narrar: agora, um novo compêndio de textos gráficos, imagens fixas e em movimento, sons, e um cursor de tela interativa sensível ao toque são para a narrativa digital aquilo que a montagem paralela, os *trackings* e os *closeups* são para as narrativas que privilegiam a imagem em movimento e o som. (HUTCHEON, 2013, p. xxi)⁶³

Nesse sentido, as mudanças contínuas pelas quais passam as histórias, sejam elas na literatura, nos consoles de *videogame*, no teatro ou no cinema, remetem a um vasto campo de expansões e extensões de cada narrativa que, de forma alguma, pode ser resumido às transformações proporcionadas pela mudança de mídia. “No trabalho da imaginação humana, a adaptação é a norma, não a exceção” (HUTCHEON, 2006, p. 177).⁶⁴ Tais mudanças que permitem à adaptação ser uma constante decretam a impossibilidade de uma releitura neutra de cada obra.

Thomas Leitch (2007), por sua vez, questiona o conceito de originalidade, lembrando que os próprios textos tradicionalmente considerados originais são intertextuais, e enfatiza a complexidade de um filme adaptado, ressaltando não apenas a intertextualidade com a obra literária, mas as várias relações que trava com outras produções que o antecederam. E, fazendo uso de exemplos do cinema, Leitch (2007) mostra tais intertextualidades que permeiam as adaptações como um reflexo natural do próprio processo de idas e vindas por que passam os significados.

Ao levar em conta o tratamento hostil conferido, ao longo dos anos, aos filmes inspirados em outras artes, considerando as diferenças entre os vários filmes baseados em

⁶³ [...] *technology is also altering how we actually tell and re-tell our stories, for it challenges the traditional cinematic way of narrating: now, a new compendium of graphic text, still and moving images, sound, and a cursor of interactive touch screen is to digital narration what cross-cutting, tracking shots, and closeups are to narration that privileges the moving image and sound* (HUTCHEON, 2013, p. xxi).

⁶⁴ *In the workings of the human imagination, adaptation is the norm, not the exception* (HUTCHEON, 2006, p. 177).

uma mesma obra literária e, assim, questionando-se sobre o que tais produções, de fato, adaptam, Leitch (2008) propõe olharmos para as adaptações fílmicas enquanto um gênero em si, com suas características específicas.

Se grande quantidade de espectadores se mostra disposta a jogar esse jogo intertextual por meio do reconhecimento das adaptações enquanto adaptações, deve haver marcas textuais que identificam as adaptações enquanto tais, análogas ao mesmo tipo de marcadores textuais associados aos gêneros fílmicos como o *noir* ou as comédias românticas. (LEITCH, 2008, p. 108)⁶⁵

Desse modo, o teórico considera que uma adaptação é capaz de apresentar características que lhes são inerentes e que apontam e determinam o trabalho de direção e produção do filme. Para o teórico, tal concepção permite ao analista ir além da exploração do filme apenas em suas relações com o contexto da suposta fonte original.

Valorizando aspectos culturais, políticos e econômicos e a importância do público na atribuição de significado aos filmes adaptados, Deborah Cartmell, em seus mais recentes trabalhos, questiona tanto análises de adaptações que partem das obras literárias quanto aquelas que se voltam exclusivamente para o cinema. “Quanto mais seguimos os rastros de textos adaptados, mais seguiremos caminhos além do literário, cinematográfico ou televisual” (CARTMELL; WHELEHAN, 2010, p. 12).⁶⁶ A referência feita por Cartmell, em coautoria com Imelda Whelehan, é à falta de fronteiras definidas para caracterizar os desmembramentos que um texto pode ter, o que é visto com desconfiança pelos analistas mais puristas.

Não restringindo a concepção de literatura aos chamados textos clássicos, mas considerando a literatura popular, os desenhos em quadrinhos, os textos jornalísticos, entre outros, Cartmell (2012, p. 3) aborda o efeito democratizador de uma adaptação, produção que “traz literatura para as massas, mas também traz as massas à literatura, diluindo, simplificando, e sendo atraente para muitos”.⁶⁷ Analistas estão cada vez mais conscientes de que as intrincadas relações entre filmes e obras literárias menos prestigiadas pelo grande público oferecem um vasto material a ser investigado. Em sua

⁶⁵ *If large numbers of filmgoers signal their willingness to play this intertextual game by recognizing adaptations as adaptations, there must be textual markers that identify adaptations as such, analogues to the same sort of textual markers associated with genres like film noirs and romantic comedies* (LEITCH, 2008, p. 108).

⁶⁶ *The more one follows the traces of adapted texts, the more one follows paths beyond the literary, the cinematic or the televisual* (CARTMELL; WHELEHAN, 2010, p. 12).

⁶⁷ [...] *it brings literature to the masses but it also brings the masses to literature, diluting, simplifying, and therefore appealing to the many rather than the few* (CARTMELL, 2012, p. 3).

proposta intertextual, mais do que considerar uma adaptação fílmica em função dos valores que envolvem a produção em uma época específica, Cartmell (2015) opta por considerar as trajetórias dos livros e filmes, analisando as mudanças pelas quais as narrativas passaram ao longo dos anos e considerando-as na sua relação com cada adaptação. Trata-se de

[...] olhar para as adaptações em uma perspectiva histórica: por que textos são escolhidos, como adaptações foram comercializadas, que fórmulas funcionaram, quais falharam, como textos literários são promovidos e se são disfarçados em filmes de um dado período e como tais adaptações fílmicas respondem umas às outras. (CARTMELL, 2015, p. 3)⁶⁸

Tal perspectiva histórica não remete a um movimento retrospectivo que buscaria regressar à obra primeira no sentido de resgatar sentidos, mas consiste em um olhar voltado para o passado e que permite aos analistas considerar a liberdade de criação por parte de diretores e produtores fílmicos. Cada um dos vários diálogos que a adaptação tem com a obra literária e com seu intérprete modifica necessariamente os significados. O texto literário pode ser lido à luz da adaptação. Da mesma forma, o filme pode ser interpretado a partir de uma nova leitura da obra escrita ou de qualquer outra referência cultural, histórica, literária. A motivação do analista, ao ter acesso a determinado filme, parece estar na

emoção de encontrar em cada adaptação um conjunto inteiramente novo de relações que [...] permite dispor promiscuamente de tendências teóricas no cinema e nos estudos literários e observar como, nesse processo de adaptação, algo único é produzido. (CARTMELL; WHELEHAN, 2010, p. 22)⁶⁹

Tal abordagem se volta, assim, para as outras vidas conferidas a um texto pela adaptação, isto é, para os espaços em que as dinâmicas de troca ocorrem, o que necessariamente inclui uma preocupação com o levantamento de questões relacionadas à autoria, à ideologia que permeia tanto a produção quanto a leitura dessas obras, e ao papel do público.

⁶⁸ [...] *look at adaptations from an historical perspective: why texts were chosen, how adaptations were marketed, what formula worked, what failed, how literary texts are promoted and disguised in films of a given period and how these film adaptations respond to each other* (CARTMELL, 2015, p. 3).

⁶⁹ [...] *the excitement of encountering in every site of adaptation an entirely new set of relations which allows us to draw promiscuously on theoretical tendencies in film and literary studies and to observe how, in that process of adaptation, something unique is produced* (CARTMELL; WHELEHAN, 2010, p. 22).

Julie Sanders (2006), Linda Hutcheon (2006), Thomas Leitch (2007) e Deborah Cartmell (2015) fazem, por diversas vezes, uso da designação “tradução” para se referir a qualquer adaptação fílmica, o que aponta para uma intercambialidade entre os termos. Cartmell (2015, p. 119), por exemplo, ao comentar o filme *The Barretts of Willpole Street (A Família Barrett)*, adaptação da peça inglesa homônima que narra o romance entre os poetas Robert Browning e Elizabeth Barrett, se refere à interpretação da atriz Norma Shearer (Elizabeth) enquanto uma “tradução” que transformou física e emocionalmente a personagem teatral, tornando-a elegante, glamorosa e autoconfiante. Hutcheon (2013, p. 16) relata a associação entre os estudos de adaptação e de tradução, observando a recorrência de perspectivas normativas baseadas no suposto texto-fonte em ambas as áreas. São abordagens prescritivas a partir das quais os maiores critérios de análise de adaptações fílmicas são o da equivalência e o da fidelidade ao texto literário. Com o passar das décadas, as mudanças ocorridas nas abordagens tradutórias levaram a uma menor valorização da fidelidade ao conteúdo e a uma maior valorização da análise de aspectos como os culturais. Para a teórica, a concepção de tradução enquanto um processo que relaciona épocas e culturas e que promove mudanças e permite aos envolvidos olhar para o texto primeiro de formas diferentes “aproxima-se mais da definição de adaptação” (HUTCHEON, 2006, p. 16).⁷⁰

Como se observa no percurso traçado pelos estudos sobre adaptação fílmica desde seu início, os filmes adaptados foram, ao longo das décadas, analisados, definidos e categorizados a partir de alicerces teóricos de outras áreas. As análises estruturais da narrativa, os modelos comunicativos, os estudos de tradução, a literatura comparada e o pós-estruturalismo funcionaram como bases para os estudos de adaptação enquanto área que lida não apenas com o cinema e a literatura, mas com a relação entre linguagens e com tudo a que isso alude (aspectos culturais, recepção, contexto histórico, entre outros). Sobre a relação entre adaptação fílmica e a área de tradução, percebe-se que tanto os estudos tradutórios quanto os de adaptação foram alvo de abordagens normativas que partiram de análises baseadas em conceitos como o da fidelidade e o da equivalência.

Considerando que os sentidos de um texto não são fixos, mas sempre incompletos, atualizados em cada leitura e suscetíveis a diversas interpretações, no presente trabalho, entende-se que as imagens criadas pelos intérpretes do texto formam o que Hutcheon (2006, p. 171) chama de um “contínuo de relações fluidas entre obras anteriores e

⁷⁰ [...] comes closer to defining adaptation as well (HUTCHEON, 2006, p. 16).

posteriores”.⁷¹ Filmes se associam a narrativas literárias de diversas formas. Embora se relacionem entre si e compartilhem certos elementos, a obra adaptada e a adaptação contam suas narrativas de modos diferentes, empregando recursos que são próprios de cada meio: a pontuação, as orações coordenadas, os travessões, as descrições e tantos outros elementos da narrativa verbal são traduzidos pelos recursos cinematográficos, com suas possibilidades e limitações. A adaptação ocorrerá da maneira como os tradutores (diretores, produtores, atores, figurinistas etc.) relacionarem os elementos da narrativa à configuração que desejam imprimir no cinema. E a análise de uma adaptação enquanto tradução ocorrerá da maneira como cada analista associe as representações que o filme faz e a sua leitura da obra adaptada. Trata-se de uma tarefa que excede as expectativas em relação à versão que se espera encontrar nas telas do cinema,⁷² a partir da interpretação que se tem acerca da obra escrita adaptada, uma tarefa que se volta para as relações entre as linguagens e para a maneira como a leitura que se tem da literatura e do filme influencia as associações que se estabelecem entre as obras por ocasião da análise. Estudos de adaptação fílmica podem levantar questões acerca dos fatores sociais e culturais que condicionam ou estimulam as escolhas em cada produção, lançar luz sobre os textos literários e fílmicos como produtos culturais e permitir reflexões acerca do contexto em que são produzidos.

Tanto a tradução quanto a adaptação fílmica envolvem a relação entre textos e dependem do contexto de produção e recepção. Na tradução, o texto literário é interpretado e recriado em outro meio. O trabalho de tradução da literatura, de seus significados e de seus aspectos culturais para o cinema, todavia, não é individual, mas envolve um complexo processo criativo do qual fazem parte não apenas a direção. Embora o diretor seja “em última instância, responsabilizado pela visão geral e, portanto, pela adaptação como adaptação” (HUTCHEON, 2006, p. 85),⁷³ há alguém que elabora o roteiro fílmico, além de um corpo de atores e atrizes, da equipe de som, maquiagem, cenografia, figurino, efeitos especiais, entre outros responsáveis pela construção fílmica.

⁷¹ [...] *a continuum of fluid relationships between prior works and later* (HUTCHEON, 2006, p. 171).

⁷² Tais expectativas são retratadas por Hattnher (2013), que, de forma bem humorada, cunha a sigla TPA (tensão pré-adaptação) para se referir a um fenômeno “claramente detectado em uma rede social como o *Facebook*” e que “se caracteriza pela manifestação de uma angústia associada a uma pré-valorização geralmente negativa de uma adaptação que sequer foi realizada”. Em outras palavras, “o espectador fica sabendo que seu texto favorito será adaptado por um diretor que ele odeia e angustia-se por antecipação, sem mesmo ter visto a adaptação (HATTNHER, 2013, p. 41). Para o autor, considerando o grande acesso do público de cinema às redes sociais, atitudes como essas podem influenciar na propagação da falsa ideia de que adaptações são inferiores, problemáticas ou incômodas.

⁷³ [...] *the director is ultimately held responsible for the overall vision and therefore for the adaptation as adaptation* (HUTCHEON, 2006, p. 85).

O diretor e o roteirista dividem as primeiras responsabilidades em relação à tradução, mas os demais partícipes também interpretam e criam a partir do texto a ser traduzido.

Qualquer aspecto que compõe um filme adaptado e que é associado ao texto literário pelo espectador consiste em uma modificação da obra literária. Considerando o caráter eminentemente verbal da literatura e imagético do cinema, não se pode traduzir os signos literários em recursos do cinema ou perceber os elementos cinematográficos como tradução de aspectos literários sem considerar as inevitáveis alterações. Além das configurações próprias de cada meio e suas peculiaridades, considera-se que a tradução de aspectos literários para as telas do cinema e as inevitáveis modificações na estrutura do enredo literário envolvem as escolhas do diretor e do roteirista, bem como as contribuições dos demais membros da equipe de produção do filme (figurinista, diretor de arte, elenco etc.): cada seleção aponta para um trabalho interpretativo e criativo, em que estão em jogo razões sociais, culturais, comerciais e pessoais. Assim como textos são traduzidos por mais de uma vez ao longo dos anos, obras literárias são readaptadas para o cinema à medida em que alguém quer recontextualizá-las ou conferir-lhes novos sentidos. Considera-se o caráter autoral das tarefas desempenhadas por todos os participantes de uma adaptação fílmica e a imprevisibilidade das relações que se estabelecem quando da união dessas tarefas.

Enquanto tradução, uma adaptação fílmica é transformação. Analisar um filme adaptado em seu caráter tradutório, assim, requer atenção para a premissa de que não há correspondência pré-determinada entre as linguagens. O seu estudo, assim, não é um processo retrospectivo que busca encontrar tais correspondências e/ou identificar, no filme, supostas marcas ou sinais da literatura lá deixados durante a sua produção. O enfoque passa a ser nos modos como as experiências literária e fílmica se entrecruzam, em como a adaptação agencia aspectos da obra escrita sob determinado ponto de vista e nos sentidos criados pelos novos produtos que são as adaptações.

Ao ocuparem uma nova circunstância espaço-temporal e se relacionarem a outros elementos, os recursos fílmicos de uma adaptação permitem a criação de novas possibilidades e sentidos. Embora ocorrências particulares de determinado filme possam ser interpretadas segundo um hábito (por exemplo, câmeras panorâmicas são, com frequência, usadas para traduzir descrições do espaço físico literário), as associações entre as linguagens são variáveis, de modo que o intérprete reage a cada fenômeno fílmico que se apresenta aos seus sentidos e os associa a aspectos literários de modo imprevisível.

Em análises como as apresentadas no último capítulo, busca-se voltar para a relação entre as produções literária e fílmica, para a inevitável produção de novos significados e para a análise de como os sentidos são representados no cinema. Para tal, considerando os filmes que traduzem contos de H. P. Lovecraft, enfatizam-se tanto as peculiaridades de cada uma das obras envolvidas e de seus modos de representar quanto o gerenciamento dos sentidos que é feito por aqueles envolvidos na produção fílmica e a produção de sentido em um novo contexto espacial e temporal. Antes, porém, discute-se acerca da literatura e do cinema góticos, com ênfase na representação do outro monstruoso, bem como acerca do horror cósmico de H. P. Lovecraft e da construção dos Mitos de Cthulhu.

CAPÍTULO 2: O GÓTICO E SEUS MONSTROS

O termo “gótico” caracteriza variadas manifestações artísticas até os dias de hoje, sendo recorrente em diversas áreas. Visto que a denominação percorre fronteiras históricas e geográficas, pode-se referir ao gótico ao se falar de um povo, uma cultura, uma arquitetura, uma escrita, uma pintura, uma música, um cinema e uma literatura.

Em termos literários, a concepção de gótico tem se modificado e encontrado diferentes contornos ao longo dos anos. Até o início do século XX, considerava-se que obras surgidas antes de *Melmoth, The Wanderer (Melmoth, o errante, 1820)*, de Charles Robert Maturin (1782-1824), que incorporassem elementos como heroínas em perigo, vilões cruéis, heróis incapazes, eventos sobrenaturais, ou edificações e atmosferas decadentes, seriam facilmente identificadas como góticas. Quaisquer obras após *Melmoth* não passariam de “regressos a esse modelo anterior (como em *Drácula*, de Bram Stoker, 1897) ou simplesmente não seriam consideradas como literatura gótica” (SPOONER; McEVOY, 2007, p. 1).⁷⁴

Por envolver estilos e formas variadas (drama, poesia, rádio, televisão etc.) e se transformar através dos tempos e das fronteiras histórias e geográficas,⁷⁵ tanto no cinema como na literatura, atualmente, o gótico não se reduz a uma definição específica tampouco é categorizado de forma que se estereotipem seus temas e histórias e se excluam de seu amplo escopo aspectos a ele relacionados de modo menos recorrente, como o maravilhoso ou a ficção científica. No presente trabalho, a designação “gótico” se aplica de forma genérica, como referência a obras literárias e a filmes de terror, de horror, sobrenaturais, do tipo *splatter (gore)*, *slasher* (que tratam de assassinos em série) ou *thriller* (suspense), cujos temas exploram a estética do medo (frente a morte e/ou a decadência) e a relação entre fantasia e realidade. Nesse caso, gótico, no sentido em que é aqui abordado, excede um gênero. Ao apresentar variadas características, ênfases e definições, ele não se restringe a uma escola literária e a um período histórico específicos, motivo pelo qual a

⁷⁴ [...] were considered either as throwbacks to this earlier model (such as Bram Stoker's *Dracula*, 1897) or simply as not being Gothic (SPOONER; McEVOY, 2007, p. 1).

⁷⁵ Conforme Smith (2007, p. 4), “diferentes nações [...] geram diferentes tipos de gótico que se desenvolvem e se alimentam de outras formas góticas que proliferam em um lugar, mas aparentemente desaparecem em outro”. (*Different nations [...] generate different types of Gothic that develop and feed into other Gothic forms which proliferate in one place but seemingly die out in another*).

sua designação é utilizada como se referindo a um estilo,⁷⁶ uma forma híbrida, que incorpora diversos gêneros.

Para grande parte dos teóricos, entres eles Vasconcelos (2002), o gótico apresenta, entre outros aspectos, ambientes tenebrosos e sombrios (como cemitérios, castelos e passagens subterrâneas); formas de manifestação do horror ou terror (algo que corporifica o horror ou terror e os fenômenos observados); efeitos desses fenômenos nos personagens e/ou intérpretes; e anormalidades ou fatos sobrenaturais que contrariam a noção da realidade. O gótico cobre um território amplo que inclui, entre outros, o gótico feminino, o sobrenatural, o terror psicológico e o horror, permitindo que obras fílmicas e literárias de estilos muitas vezes diferentes retratem ameaças aos valores sociais, em geral “associadas a forças sobrenaturais e naturais, a excessos e delírios imaginativos, ao mal religioso e humano, a transgressão social, a desintegração mental e a corrupção espiritual”,⁷⁷ por meio da conjuração de “mundos mágicos e contos de cavaleiros, monstros, fantasmas e aventuras e terrores extravagantes” (BOTTING, 1996, p. 1 e 2).⁷⁸ Ao longo de mais de dois séculos de existência, o gótico deixa de ser obrigatoriamente caracterizado como o caótico, o obscuro, o escondido e o irracional, e passa, em uma perspectiva contemporânea, a representar, profundidade ideológica e criticidade política. Em outras palavras, deixa de ser visto como um conjunto de tramas que se resumem a simples alusões à violência ou a manifestações sobrenaturais, e passa a caracterizar narrativas com viés crítico e, muitas vezes, subverte modelos já existentes no cinema e na literatura.

Cada obra fílmica ou literária exerce, cada uma ao seu modo, um papel específico importante na constituição e nas transformações do gótico. Enquanto em algumas obras o gótico advém de enredos envolvendo paixões vorazes, traições, comportamentos criminosos e atos sexuais libidinosos para a época, em outras ele surge da criação de tramas que envolvem atos diabólicos e incidentes sobrenaturais. Sobre essa amplitude, Botting (1996) entende que:

⁷⁶ Por “estilo literário” entende-se a maneira de expressar o pensamento na linguagem característica de um autor, período ou lugar. Certas formas, escolhas ou características que se destacam em relação a outras. Não se tratam apenas de escolhas que os escritores fazem da linguagem de que dispõem, mas do modo como expressam suas ideias. O estudo do estilo de um autor específico pode incluir sua sintaxe, a organização do seu enredo, a trama, temas etc.

⁷⁷ [...] *threats associated with supernatural and natural forces, imaginative excesses and delusions, religious and human evil, social transgression, mental disintegration and spiritual corruption* (BOTTING, 1996, p. 1).

⁷⁸ [...] *magical worlds and tales of knights, monsters, ghosts and extravagant adventures and terrors* (BOTTING, 1996, p. 2).

por meio de suas apresentações de incidentes sobrenaturais, sensacionais e aterrorizantes, imaginadas ou não, o gótico produziu efeitos emocionais em seus leitores em vez de desenvolver uma resposta racional ou devidamente cultivada. Excitando mais do que informando, o gótico gelou seu sangue, satisfaz suas fantasias supersticiosas e alimentou aqueles apetites não preparados para eventos maravilhosos e estranhos, em vez de instruir os leitores com lições de moral que inculcariam atitudes decentes e de bom gosto para a literatura e a para vida. Os excessos góticos transgrediram os limites adequados de estética, bem como a ordem social no transbordamento de emoções que minaram as fronteiras da vida e da ficção, fantasia e realidade. (BOTTING, 1996, p. 3)⁷⁹

Em sua obra, nas várias vezes em que Botting caracteriza a literatura gótica, ele não o faz de forma reducionista, de modo que a utilização da designação automaticamente exclua outros aspectos normalmente a ela relacionados, como o maravilhoso, o fantástico, o sobrenatural, o terror ou o horror. O gótico designa um estilo abrangente, e, no presente trabalho, seu estudo tanto na literatura quanto no cinema leva em conta tal alcance. Sendo “tradicionalmente considerados como os mais potentes efeitos góticos” (WILLIAMS, 1995, p. 72),⁸⁰ o terror e o horror são termos muito recorrentes nas obras que discutem e/ou analisam o estilo gótico, e, muitas vezes, se confundem para o senso comum. Todavia, ainda em 1826, em seu ensaio *On the Supernatural in Poetry*, Ann Radcliffe já tecia diferenças entre os dois.

O terror e o horror possuem características tão claramente opostas, que o primeiro dilata a alma e suscita uma atividade intensa de todas as nossas faculdades, enquanto o outro as contrai, congela-as, e de alguma maneira as aniquila. Nem Shakespeare nem Milton em suas ficções, nem Mr. Burke em suas reflexões, buscaram no horror puro uma das fontes do sublime, mas todos reconheceram que o terror é uma das causas mais elevadas do sublime. Onde situar, então, essa importante diferença entre horror e terror senão no fato de que este último se faz acompanhar de um sentimento de obscura incerteza em relação ao mal que tanto teme? (RADCLIFFE, 1826, p. 6)⁸¹

⁷⁹ *Through its presentations of supernatural, sensational and terrifying incidents, imagined or not, Gothic produced emotional effects on its readers rather than developing a rational or properly cultivated response. Exciting rather than informing, it chilled their blood, delighted their superstitious fancies and fed uncultivated appetites for marvelous and strange events, instead of instructing readers with moral lessons that inculcated decent and tasteful attitudes to literature and life. Gothic excesses transgressed the proper limits of aesthetic as well as social order in the overflow of emotions that undermined boundaries of life and fiction, fantasy and reality* (BOTTING, 1996, p. 3).

⁸⁰ [...] *traditionally regarded as the most potent of Gothic affects* [...] (WILLIAMS, 1995, p. 72).

⁸¹ *Terror and horror are so far opposite, that the first expands the soul, and awakens the faculties to a high degree of life; the other contracts, freezes, and nearly annihilates them. I apprehend, that neither Shakespeare nor Milton by their fictions, nor Mr. Burke by his reasoning, anywhere looked to positive horror as a source of the sublime, though they all agree that terror is a very high one. But where lies the*

Assim, se, em suas revelações sublimes, o terror envolve gestos e implicações, envolve a transcendência do medo por meio dos prazeres da imaginação, o horror se associa ao imagético, ao pictórico, ao gráfico. “Enquanto o terror se centra na mente, na imaginação, o horror evoca respostas físicas” (WILLIAMS, 1995, p. 74)⁸². Como explica Botting (1996, p. 6), “se o terror leva a uma expansão imaginativa do senso de si mesmo, o horror descreve o movimento de contração e recuo”.⁸³ E as respostas ao horror ocorrem frente à iminência e inevitabilidade da ameaça, cuja procedência é com frequência o monstro. Conforme Carroll (1990, p. 15), “correlacionar o horror com a presença de monstros nos dá uma maneira nítida de distingui-lo do terror, especialmente do tipo baseado em histórias de psicologias anormais”.⁸⁴ O horror, assim, implica na percepção de algum mal ou algo moralmente repulsivo e que, por tal motivo, está relacionado ao sentimento de medo diante das suas manifestações.

A discussão que se segue primeiramente envolve a literatura gótica, considerando-a em seu caráter mais geral, o que inclui o terror e o horror. As reflexões partem de acepções sociais, históricas e culturais da designação “gótico” para, em seguida, adentrarem no âmbito da literatura. Discute-se, então, acerca dos autores góticos mais relevantes em cada período e de suas obras de maior importância, enfatizando as contribuições de cada um para desenvolvimento do estilo, até a emergência do monstro gótico enquanto elemento de destaque na ficção. Em seguida, utilizando-se do monstro como guia, as discussões se voltam para o papel do outro monstruoso enquanto manifestação do horror gótico na literatura e, posteriormente, no cinema. Por ocasião da discussão envolvendo o gótico de H. P. Lovecraft e seus monstros, as reflexões subsequentes se voltam para o horror cósmico, o estilo gótico desenvolvido pelo escritor.

2.1 De *O Castelo de Otranto* a *Frankenstein*: a literatura gótica antes dos monstros

O gótico literário apresenta, como mola propulsora dos seus enredos, como inspiração para a construção das tramas ou apenas como pano de fundo para sua criação,

great difference between horror and terror but in the uncertainty and obscurity that accompany the first, respecting the dreaded evil? (RADCLIFFE, 1826, p. 6).

⁸² *While terror centers in the mind, the imagination, horror additionally evokes physical responses* (WILLIAMS, 1995, p. 74).

⁸³ *If terror leads to an imaginative expansion of one's sense of self, horror describes the movement of contraction and recoil* (BOTTING, 1996, p. 6).

⁸⁴ *Correlating horror with the presence of monsters gives us a neat way of distinguishing it from terror, especially of the sort rooted in tales of abnormal psychologies* (CARROLL, 1990, p. 15).

transgressões de limites territoriais, identitários e sexuais, assim como violações de valores culturais, sociais e religiosos. Tais tendências que acompanham o estilo desde o seu início têm sua origem associada tanto às primeiras referências ao termo “gótico” e que o relacionam aos Godos, uma das várias tribos germânicas que se estabeleceram na Europa entre os séculos III e V a.C., quanto ao estilo arquitetônico. Tendo se estabelecido no Báltico (próximo ao que é hoje a Polônia) e migrado para o Mar Negro, os Godos invadiram o território romano no século III e tomaram Roma no ano de 410 a.C., dominando regiões daquilo que hoje são a França e a Itália (JORDANES, 1915). Nesse sentido, apesar de não retratar os Godos literariamente, a ficção gótica aponta para um passado distante ao narrar histórias de invasões.

No campo arquitetônico, o estilo inicialmente chamado de “Obra francesa” (*Opus Francigenum*), marcante principalmente em igrejas e catedrais, entre as quais se destacam as estruturas francesas de Notre-Dame, Chartres e Amiens, ganhou a alcunha de “gótico” durante o Renascimento. À época, artistas Renascentistas, como o pintor e arquiteto italiano Giorgio Vasari (1511-1574), se referiam ao estilo de forma pejorativa, tratando-o como destruidor e monstruoso, algo que deveria ser evitado pelos arquitetos devido a sua “confusão e desordem”, um estilo que havia “arruinado as edificações antigas e assassinado os arquitetos nas guerras” (VASARI, 1907, p. 83). A aplicação equivocada da denominação “gótico” por Vasari para designar algo bárbaro, embora temporalmente distante do emprego que a ficção gótica adotarà tanto na literatura quanto no cinema, também ajuda a explicar a origem da relação entre o gótico e um dos aspectos a ele inerentes, o outro monstruoso.

A partir do século XVIII, o termo “gótico”, antes utilizado para se referir especialmente ao Godos e à memória das tribos germânicas responsáveis pela queda do império romano ou à arquitetura, passou a ser menos considerado em seu valor étnico, e mais em seu aspecto histórico. Como no início do século XVIII pouco se sabia acerca da Idade Média e do medievalismo, Punter e Byron (2004, p. 7) mostram que a denominação “gótico” recebeu contornos mais amplos e passou a se referir a tudo que fosse medieval, anterior à segunda metade do século XVII, e conseqüentemente passou a denotar mais fortemente uma oposição àquilo que é clássico.

Enquanto o clássico era bem ordenado, o gótico era caótico; enquanto o clássico era simples e puro, o gótico era ornamentado e complexo; enquanto os clássicos apresentavam um mundo de regras claras e limites, o gótico representava excesso e exagero, o produto da natureza e do

primitivo, um mundo que constantemente tendia a ultrapassar as fronteiras culturais. (PUNTER; BYRON, 2004, p. 7)⁸⁵

Assim, no século XVIII o termo passou a ter outras conotações, influenciando arquitetura, literatura e as artes em geral na Europa e em especial na Inglaterra. Para Punter e Byron (2004, p. 8), “o ‘medieval’, o primitivo e o selvagem se revestiram de um valor positivo em si e para si e passaram a ser vistos como algo que representa virtudes e qualidades de que o mundo ‘moderno’ necessitava”.⁸⁶ E, como consequência da exigência de “um passado inglês nativo que exercesse um papel crucial no desenvolvimento de um nacionalismo literário e político”, o termo “gótico” voltou a ser recorrente na Inglaterra com sentido diferente. O século XVIII na Inglaterra foi então lugar de emprego do termo associado à construção de um “passado gótico” que seria essencial à reconstrução de “uma verdadeira herança civilizada, democrática e nacional” (PUNTER; BYRON, 2004, p. 4). Para alguns autores, incluindo os próprios Punter e Byron (2004), essa idealização do passado gótico se deu em parte devido à imagem que se fazia dos germânicos, de um modo geral, como homens bravios e virtuosos, como retratado pelo senador e historiador Gaius Cornelius Tacitus, em seu trabalho etnográfico *De Origine et situ Germanorum*,⁸⁷ escrito em 98 d.C., que descreve as tribos germânicas (como os Batavos e os Mattiaci, por exemplo) fora do Império Romano à época. Além da bravura, o registro de Tácito (1894, p. 93) revela outro aspecto inerente às tribos germânicas, as fortes crenças na justiça e liberdade, visíveis em seu sistema próprio de leis.

Por meio da retomada de valores estéticos, culturais e políticos de seus ancestrais Godos na busca por uma identidade nacional,⁸⁸ a Inglaterra do período tentava “reaver as bases de uma sociedade britânica racional e democrática” (PUNTER; BYRON, 2004, p.

⁸⁵ *Where the classical was well ordered, the Gothic was chaotic; where the classical was simple and pure, Gothic was ornate and convoluted; where the classics offered a world of clear rules and limits, Gothic represented excess and exaggeration, the product of the wild and the uncivilized, a world that constantly tended to overflow cultural boundaries* (PUNTER; BYRON, 2004, p. 7).

⁸⁶ [...] *the ‘medieval’, the primitive, the wild, became invested with positive value in and for itself and came to be seen as representing virtues and qualities that the ‘modern’ world needed* (PUNTER; BYRON, 2004, p. 8).

⁸⁷ Utilizo a tradução para a Língua Inglesa de R. B. Townshend, intitulada *The Agricola and Germania*, de 1894.

⁸⁸ Durante os governos da rainha Anne e dos reis George I e George II, na primeira metade do século XVIII (Era Georgiana), a Inglaterra era constantemente criticada pela corrupção e pela falta de qualidade artística. Isso levou o escritor Alexander Pope a utilizar a forma clássica de Horácio (poeta da Roma antiga governada por Augusto) para escrever a compilação de poemas “Imitações de Horácio” (1733 – 1738). Dessa forma, ele satirizou o reinado de George II e sua falta de investimento nas artes de uma forma geral. Como consequência, ao comparar a Era Georgiana à era do imperador Augusto, quando a poesia passou a se tornar mais política e satírica, Alexander Pope, de certa forma, instituiu a denominação Era Augusta para se referir ao mesmo período.

5). E, como nos fala Smith (2007, p. 2), “essa reconstrução de uma versão de certa forma fantasiada do passado (combinada com o sentido de ‘bárbara’ referente às tribos germânicas) fornece um contexto para a emergência do gótico enquanto modelo literário”.⁸⁹ Vários autores passaram a ver nesse primitivismo gótico um valor que deveria ser reincorporado à cultura local.

Constituindo-se como uma reação aos movimentos de progresso por meio da razão, em um período de grande industrialização e transformações na estrutural social, “o gótico surge para perturbar a superfície calma do realismo e encenar os medos e temores que rondavam a nascente sociedade burguesa” (VASCONCELOS, 2002, p. 122). Nessa perspectiva, surgem narrativas repletas de fenômenos sobrenaturais como fantasmas, monstros, castelos mal-assombrados, passagens subterrâneas, forças demoníacas e outros elementos assustadores. A ideia de que a vida é incompreensível ao homem surgem como uma reação à visão de mundo positivista e antropocentrista, e pressupõem que

qualquer evento possa ocorrer no universo além dos limites das leis naturais (embora nem todas as leis naturais possam ser conhecidas ou nunca sejam conhecidas); que qualquer substância imaterial (como a alma, por exemplo) possa existir; e que o universo como um todo está avançando em direção a um objetivo específico. (JOSHI, 2001, p. 131)⁹⁰

Foi nesse contexto que o político e romancista inglês Horace Walpole (1717-1797) escreveu o romance *The Castle of Otranto* (*O Castelo de Otranto*), considerada por muitos a primeira obra gótica. O prefácio de sua primeira edição (lançada em 1764) informava que a obra se tratava de uma tradução feita por William Marshal (pseudônimo usado por Walpole) de um documento escrito entre os anos de 1095 e 1243 (período que coincide com a realização das cruzadas), em Otranto (Itália), por Onuphro Muralto, cônego da Igreja de São Nicolau, e impresso em Nápoles em 1529 (WALPOLE, 1886, p. 7). Foi somente por ocasião da publicação da segunda edição da obra, em abril de 1765, quando Walpole confessou se tratar de uma criação moderna, que a palavra “gótico” foi acrescentada ao título, que passou a ser *The Castle of Otranto: a Gothic Story* (*O Castelo de Otranto: um conto gótico*).

⁸⁹ *Such reconstructions of a somewhat fantasised version of the past (combined with a sense of ‘barbaric’ Germanic tribes) provide a context for the emergence of Gothic as a literary mode* (SMITH, 2007, p. 2)

⁹⁰ [...] *any event can occur in the universe beyond the bounds of natural law (although all natural laws may not currently be known, or may never be known); that any ‘immaterial’ substance (such as the ‘soul’) can exist; and that the universe as a whole is progressing toward any particular goal* (JOSHI, 2001, p. 131).

Alguns teóricos como Clery (2002, p. 21) entendem que a caracterização gótica atribuída pelo próprio Walpole à sua obra se deu mais devido ao chamado Revivalismo Gótico em arquitetura (*Gothic Revival*), que teve início na mesma época. Simultaneamente à emergência do romantismo, passou-se a apreciar manifestações artísticas da Idade Média e o caráter pitoresco das ruínas, como forma de valorização de uma suposta pureza presente nas formas medievais, consideradas “ícones do mundo natural Edênico e primitivo” (PUNTER; BYRON, 2004, p. 33).

Por considerarem que, após *O Castelo de Otranto*, pelo menos duas décadas se passaram até que alguma produção significativa incluísse aspectos góticos, outros autores, como Spooner e McEvoy (2007, p. 10-11), preferem considerar Ann Radcliffe (1764–1823) como aquela que legitimou a ficção gótica a atribuir a Walpole o título de pioneiro do estilo. Todavia, não se pode negar a influência que sua obra exerceu na literatura do sobrenatural produzida por autores subsequentes. *O Castelo de Otranto* consistia

do castelo gótico com sua antiguidade espantosa, vastas distâncias e ramificações, alas desertas e arruinadas, corredores úmidos, catacumbas ocultas insalubres e uma galáxia de fantasmas e lendas apavorantes como núcleo de suspense e pavor demoníaco. Incluía também, além disso, o nobre tirano e perverso como vilão; a heroína santa, muito perseguida e geralmente insípida, que sofre os maiores terrores e serve de ponto de vista e foco das simpatias do leitor; o herói valoroso e sem mácula, sempre bem-nascido, mas frequentemente em trajes humildes; a convenção dos nomes estrangeiros altissonantes, principalmente italianos, para os personagens; e a série infinita de acessórios de palco que incluía luzes estranhas, alçapões úmidos, lâmpadas apagadas, embolorados manuscritos ocultos, dobradiças rangentes, cortinados se mexendo, e tudo o mais. (LOVECRAFT, 2008e, p. 28)

Alguns desses aspectos da literatura de Walpole ressurgiram, nove anos depois, na obra *Miscellaneous Pieces in Prose*, escrita por por Anne Laetitia Aikin (posteriormente Anne Barbauld) e seu irmão John Aikin. Além de vários ensaios de crítica literária, a obra apresenta um pequeno conto intitulado *Sir Bertrand: a Fragment* (*Senhor Bertrand: um fragmento*, 1773). Nele, Anne Laetitia Aikin (1743-1825) narra a história de Bertrand, um cavaleiro errante que, ao ouvir o badalar de um sino, desviou de seu caminho para examinar uma antiga mansão e suas masmorras, onde se depara com fenômenos sobrenaturais.

Em 1778, Clara Reeve (1729-1807) escreve e publica *The Old English Baron* (*O velho barão inglês*), considerada pela própria autora como uma “prole literária de *O Castelo de Otranto*” (REEVE, 1778, p. iii).⁹¹ O livro narra a história de Edmund, um órfão cujos pais foram mortos pelo próprio tio, que herdou a fortuna e o castelo do pai do garoto, Lord Lovel. Com a chegada do senhor Phillip Harclay, antigo amigo de Lovel que desconfia que a propriedade de seu amigo foi usurpada, diversas revelações e fenômenos misteriosos (como aparições e barulhos estranhos relatados pelos servos) funcionam como a mola mestra para o desvendar das traições e o consequente desfecho da história.

No prefácio da primeira edição da obra, apesar de avaliar positivamente *O Castelo de Otranto*, Reeve (1778, p. v – vii) tece algumas críticas relacionadas à questão da verossimilhança. Para a autora, ao possuir uma trama extremamente violenta, a referida obra de Walpole “destrói o efeito que ela almeja despertar”:⁹²

Por exemplo, podemos conceber, e permitir, a aparição de um fantasma; podemos até mesmo dispensar uma espada encantada e capacete; mas, em seguida, eles devem manter-se dentro de certos limites de credibilidade: Uma espada tão grande que exija cem homens para levá-la; um capacete que, por seu próprio peso, força uma passagem, através de um pátio, a uma abóbada em arco grande o suficiente para um homem passar; uma imagem que sai da sua moldura; um fantasma esqueleto no capuz de um eremita: - Quando sua expectativa é excitada ao mais alto grau, estas circunstâncias levam-na para baixo com uma testemunha, destroem o trabalho da imaginação, e, em vez de atenção, excitam o riso. (REEVE, 1778, p. vi-vii)⁹³

Na opinião da autora, a quebra desse caráter imaginativo seria evitada na literatura gótica por meio da utilização, por parte do autor, de elementos limitados a determinadas condições de verossimilhança, em oposição a aspectos cômicos ou burlescos, que transformariam o enredo em algo inverossímil.

Tendo produzido variados gêneros, entre eles poesias, romances, contos e ensaios, Charles Brockden Brown (1771-1810) também se destacou como uma figura importante na literatura estadunidense na década de 1790 e nos primeiros anos do século XIX. Seu

⁹¹ [...] *the literary offspring of The Castle of Otranto* (REEVE, 1778, p. iii).

⁹² [...] *it destroys the effect it is intended to excite* (REEVE, 1778, p. vi).

⁹³ *For instance we can conceive, and allow of, the appearance of a ghost; we can even dispense with an enchanted sword and helmet; but then they must keep within certain limits of credibility: A sword so large as to require an hundred men to lift it; a helmet that by its own weight forces a passage through a courtyard into an arched vault, big enough for a man to go through; a picture that walks out of its frame; a skeleton ghost in a hermit's cowl: - When your expectation is wound up to the highest pitch, these circumstances take it down with a witness, destroy the work of imagination, and, instead of attention, excite laughter* (REEVE, 1778, p. vi-vii).

primeiro grande trabalho foi o romance *Wieland or The Transformation: An American Tale*, publicado em 1798. Aliando intensidade dramática e complexidade intelectual, a obra apresenta fenômenos sobrenaturais (barulhos e luzes misteriosas) que são percebidos pela personagem Clara Wieland. Os mistérios que envolvem tais acontecimentos são resolvidos e explicados pela revelação de que se tratam de efeitos promovidos pela ventriloquia de Carwin, o vilão que a persegue durante a narrativa e que usa sua habilidade para alcançar seus desígnios.

Outra escritora gótica de destaque foi Ann Radcliffe (1764-1823), que publicou seis romances, ajudando a estabelecer o gótico como estilo literário antes mesmo da chegada do século XIX. Além disso, em seu ensaio em forma de diálogo *On the Supernatural in Poetry*, lançado postumamente em 1826, Radcliffe teorizou sobre a literatura gótica, distinguindo terror e horror com base no nível de emoção que cada um desses gêneros produz nos seres humanos.

Ao apresentar detalhadamente, em suas obras, edificações góticas cobertas de hera com abóbadas intimidantes, que servem de cenário para histórias repletas de mistérios a serem desvendados e envolvendo vilões patriarcais cruéis, mocinhas oprimidas e amantes apaixonados, Radcliffe “estabeleceu padrões novos e mais elevados no domínio do macabro e da atmosfera aterradora”, como nos aponta Lovecraft (2008e, p. 30). Para o autor, Radcliffe supera as “elaborações extravagantes” de escritores anteriores graças à conjuração de “imagens [...] poderosas de horror iminente” (como, por exemplo, o rastro de sangue na escadaria do castelo em *The Mysteries of Udolpho*, de 1794), e à criação de “atmosferas que conferem a seus horrores uma vitalidade assustadora” (LOVECRAFT, 2008e, p. 30-31). Na visão de Miles (2002, p. 45-46) a importância de Radcliffe

reside em parte no fato de que ela elevou a descrição da paisagem, a arte verbal do sublime e do pitoresco, a um outro nível de perfeição, conferindo assim mérito poético à forma de romance criada por Walpole, e em parte no fato de que ela mudou a fórmula de Walpole.⁹⁴

Assim como a literatura de seu contemporâneo Charles Brockden Brown, a obra de Radcliffe se utiliza do chamado *explained supernatural* ou *explained gothicism* (sobrenatural explicado), um sobrenatural que depende de explicações racionais ao final da narrativa e que foi um dos responsáveis pelo status elevado que o romance gótico

⁹⁴ [...] lies partly in the fact that she raised landscape description, the verbal art of the sublime and picturesque, to a new level of perfection, thus investing Walpole's novel form of romance with poetic kudos, and partly in the fact that she changed Walpole's formula (MILES, 2002, p. 45-46).

adquiriu à época. Milbank (2007, p. 157) trata o sobrenatural explicado como qualidade do gótico feminino (que inclui a literatura de Radcliffe),⁹⁵ caracterizando-o como uma literatura que, após evocar um universo espiritual por meio de fenômenos sobrenaturais, confere, ao término da narrativa, uma origem natural para tais efeitos. Autores como Lovecraft (2008e, p. 17) consideram o “sobrenatural explicado” um recurso inapropriado, que dissolve o horror gótico e uma de suas características mais importantes, a atmosfera de medo de forças desconhecidas. A literatura da autora ainda apresentava um elemento que viria a ser preponderante em obras como a de Lovecraft, um vilão dotado de grande poder. Em *The Mysteries of Udolpho*, por exemplo, a heroína Emily St. Aubert é aprisionada e ameaçada por Montoni, um frio, arrogante e cruel indivíduo que assume outra identidade para conquistar a tia de Emily, de modo que possa controlar suas propriedades e riquezas. No caso da literatura de Radcliffe, o poder está normalmente associado à exploração de desejos e tabus sexuais.

Contemporâneo a Radcliffe, com quem é constantemente comparado, foi o romancista e dramaturgo Matthew Gregory Lewis (1773-1818). Muito influenciado pelos novelistas de terror alemães, Lewis produziu obras que apresentam “um entusiasmo, uma rapidez, um poder de engajamento imediato que são muito relevantes se comparados aos *elegant longueurs* de Ann Radcliffe” (PUNTER; BYRON, 2004, p. 141).⁹⁶ Em sua obra mais famosa, *The Monk (O Monge)*, de 1796, Lewis satiriza obras góticas iniciais de Radcliffe, fornecendo “uma versão extremamente visual, semipornográfica e violenta do mundo gótico da autora”, conforme explica Smith (2007, p. 27). Por meio de várias pequenas narrativas intercaladas, *The Monk* conta a história do monge espanhol Ambrosio, que, após ter sido tentado pelo demônio disfarçado de uma donzela de nome Matilda, é por ela ajudado a seduzir Antonia. Após raptar, estuprar e finalmente matar a mulher de seu desejo, Ambrosio é preso, ocasião em que recorre a Satanás para se libertar.

Embora legítima a concepção radcliffiana de que representações explícitas de perigo são uma característica necessária do horror, o romance *The Monk* traz um “terror em formas mais violentas que sua amável predecessora jamais ousara pensar”

⁹⁵ O termo *Female Gothic* (Gótico feminino) foi usado pela primeira vez pela crítica feminista Ellen Moers, em sua obra, *Literary Women*, em 1976, para designar não apenas a literatura gótica escrita por mulheres no final do século XVIII e início do século XIX, mas obras femininas responsáveis pelo desenvolvimento de um feminismo em que a personagem luta por sua liberdade e emancipação. Tais obras retratam temas como o encarceramento de mulheres por vilões em espaços domésticos aristocratas (como castelos, abadias etc.), a ansiedade que envolvia suas gestações e a restauração de suas identidades, na maioria das vezes, com a possibilidade de ascensão social por parte da mulher.

⁹⁶ [...] *a zest, a rapidity, a power of immediate engagement which are thrown into stark relief if we compare them with the elegant longueurs of Ann Radcliffe* (PUNTER e BYRON (2004, p. 141).

(LOVECRAFT, 2008e, p. 33). Sua “profusão de fantasmagoria adicional” (p. 34) deriva da presença de elementos como demônios, torturas e encantamentos em cenários funestos subterrâneos, como uma cripta existente embaixo do cemitério de um convento. A literatura de Walpole, Anne Aikin (Anne Barbauld), Radcliffe e Lewis são exemplos da emergência da literatura gótica na década de 1790. Como aponta Miles (2002, p. 42), entre 1788 e 1807, o gótico manteve “um índice de aproximadamente 30% da produção de romances, alcançando um máximo de 38% em 1795”.⁹⁷

Na Europa do início do século XIX, surge um autor que, “menos afeito à pintura histórica e ao pitoresco e mais atento ao extravasamento do sublime, à crueza do sofrimento humano, à temática da transgressão e ao terror cru” (FERREIRA NETO, 1999, p. 2), é para muitos o maior representante da ficção gótica até então. O clérigo irlandês Charles Robert Maturin, após produzir romances que seguiam o mesmo estilo adotado pelos autores ingleses desde *O Castelo de Otranto*, publicou, em 1820, *Melmoth, The Wanderer*, obra que tem um importante papel na história da literatura gótica. O livro contempla várias tramas que têm como elemento comum o fidalgo Melmoth, que, após vender a alma ao diabo em troca de conhecimentos proibidos, locomoção ilimitada e incrível longevidade, percorre vários países ao redor do mundo oferecendo a indivíduos aflitos e oprimidos a solução para seus problemas. Aquele que aceitar deve ocupar o lugar do jovem e abdicar da salvação eterna. Maturin cria Melmoth como uma figura de densa personalidade psicológica, cujas ações não são previsíveis para o leitor, um indivíduo dotado de uma mente tão fragmentada, conflituosa e cheia de remorsos que o torna ao mesmo tempo anti-herói e herói. Assim, ao conceber Melmoth como a própria encarnação do demônio e consequentemente como alegoria do mal inerente ao ser humano (e não como o lado mal do mundo que deve ser exterminado), Maturin rompe com a concepção maniqueísta de personagem. Como consequência, produz uma obra que, apesar de sua intertextualidade com diversos enredos (góticos ou não) como *Paradise Lost (Paraíso Perdido, 1667)*, de John Milton, e *Faust (Fausto, 1775)*, de Goethe, recebeu, por ocasião do seu lançamento, inúmeras críticas devido à presença, em sua narrativa, de elementos que não comungavam com o racionalismo.

Entre esses elementos também estava uma concepção não convencional de medo como algo “intensificado em uma nuvem hedionda pairando sobre o destino mesmo da humanidade” (LOVECRAFT, 2008e, p. 35), algo compreensível se considerarmos que

⁹⁷ *From 1788 until 1807 the Gothic maintains a market share of around 30 percent of novel production, reaching a high point of 38 percent in 1795 [...] (MILES, 2002, p. 42).*

até 1820 (ano em que a obra foi escrita), a Inglaterra participava das Guerras Napoleônicas, evento que alterou intensamente as relações políticas e sociais, gerando o alastramento da fome e do colonialismo europeu. A narrativa fragmentada de *Melmoth, The Wanderer*, traduz de forma análoga as ruínas do mundo, a perversidade das religiões, a desigualdade das sociedades e a conseqüente deformação e queda do homem social representada no errante Melmoth. Nesse sentido, a obra pode ser analisada como uma sátira do novo mundo industrializado e burguês, cujos laços interpessoais se desgastavam pouco a pouco, revelando o lado monstruoso do seu humano, ilustrado no desejo por poder e riquezas, e o medo decorrente das ações desencadeadas por esse desejo. Essas formas sobrenaturais do romance mais famoso de Maturin não são explicadas ao final da trama por meios naturais, o que o difere da maioria das obras de horror escritas anteriormente. Contraditoriamente, embora esse seja mais um dos motivos do desprestígio de *Melmoth, The Wanderer* à época em que foi lançado, ele é um dos aspectos que fazem com que diversos teóricos posteriores, incluindo Birkhead (1921) e Lovecraft (2008e), considerem Maturin o maior dos autores góticos até o surgimento do Romantismo.

Como se observa, embora a literatura gótica se inicie no século XVIII, com Horace Walpole, a figura do monstro não é aspecto proeminente. Priorizam-se cenários sombrios, fenômenos sobrenaturais ou anormalidades que põem em risco a realidade vivenciada pelos personagens e a construção de uma atmosfera assustadora. No século XIX, mais precisamente com o romance *Frankenstein; or, The Modern Prometheus* (*Frankenstein; ou O Moderno Prometeu*), de Mary Shelley (1797-1851), publicado em 1818, a emergência do monstro se destaca como elemento importante responsável pelo redimensionamento da ficção gótica. Em geral, a literatura gótica apresenta a aflição de suas vítimas diante de um inimigo, alguém que possui algum poder sobrenatural ou que dispõe de algum mecanismo que lhe concede vantagem sobre as vítimas, como é o caso de Carwin, o vilão que atormenta a vida de Clara Wieland, na obra *Wieland* (1798), de Charles Brockden Brown. Como é discutido a seguir, na “literatura de monstros”, tendência que ganhou força a partir de *Frankenstein*, o inimigo é retratado como sendo a criatura monstruosa, que tem seu poder nas ameaças que representa e nos efeitos que evoca.

2.2 O monstro na literatura gótica

Se considerada em termos etimológicos, a designação “monstro” advém das expressões latinas *monstratio* (-onis), com referência a algo que é mostrado ou que serve para demonstrar, para indicar a alguém um caminho ou um objeto, e *moneo* (-ui, -itum), com referência a algo cuja função é alertar, advertir (TORRINHA, 1874, p. 529). Nos textos escritos, desde os tempos clássicos até o Renascimento, entre eles poemas épicos, cantigas medievais e obras literárias em geral, tais foram os sentidos que permearam as manifestações monstruosas: “os monstros foram interpretados como sinais de raiva divina ou como portentos de desastres iminentes” (PUNTER; BYRON, 2004, p. 263).

Na literatura gótica, o monstro se destaca enquanto ser cujo caráter monstruoso advém da atitude dos personagens diante da sua presença ou manifestação: são criaturas consideradas anormais, transgressões da ordem natural, promotoras do medo. Fruto de um experimento científico, advindo de outro planeta, dotado de membros a mais ou desprovido deles, o monstro sempre habitou o imaginário popular, pois “encarna – de forma mítica – nossos medos ancestrais (frente à morte, ao desconhecido, ao impossível)” enquanto “nos põe em contato com o lado obscuro do ser humano ao refletir nossos desejos mais ocultos” (ROAS, 2014, p. 108).⁹⁸

De um modo geral, o monstro é fonte de horror, descrito por Carroll (1990, p. 12-13) como horror-arte: distinto do horror natural, aquele vivenciado pelas pessoas no dia a dia, o horror-arte consiste nos efeitos do gênero horror no público, ou seja, refere-se ao comportamento dos leitores ou espectadores (no caso do cinema) frente às respostas emocionais dos personagens de ficção. O autor considera que o horror-arte ocorrerá se, e somente se, o público estiver em um estado anormal de agitação física (por exemplo, estremeando ou gritando), causado pela ideia de que a) aquele monstro é um ser possível; b) aquele monstro “tem a propriedade de ser fisicamente (e talvez moral e socialmente) ameaçador nos moldes retratados pela ficção”; c) aquele monstro “tem a propriedade de ser impuro”, pensamentos normalmente acompanhados pela ojeriza, repulsa, pelo desejo de se evitar o toque da coisa monstruosa (CARROLL, 1990, p. 27).^{99 100}

⁹⁸ *Asimismo, el monstruo encarna – de forma mítica – nuestros miedos ancestrales (ante la muerte, lo desconocido, lo imposible), pero, al mismo tiempo, nos pone en contacto con el lado oscuro del ser humano al reflejar nuestros deseos más ocultos* (ROAS, 2014, p. 108).

⁹⁹ [...] *has the property of being physically (and perhaps morally and socially) threatening in the ways portrayed in the fiction, [...] has the property of being impure* (CARROLL, 1990, p. 28).

¹⁰⁰ O último critério, relacionado ao desejo de se evitar o contato físico, é citado por Carroll (1990, p. 27-28) como um elemento muito frequente no horror-arte, e não como um ingrediente indispensável.

Figuras monstruosas como o Drácula, da obra de Bram Stoker (1897), ou o Mr. Hyde, de *Strange Case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde* (1886), de Stevenson, são ameaçadoras, visto que se considera o medo que a ideia de tais monstros engendra, o que não significa dizer que se crê necessariamente em sua existência, já que “o objeto particular da emoção do horror-arte é um ser fictício” (CARROLL, 1990, p. 29).¹⁰¹ Monstros como os cenobitas, criaturas perturbadoras que integram uma ordem religiosa dedicada a experiências e torturas sadomasoquistas, da obra *The Hellbound Heart* (1986), do escritor Clive Barker, são impuros, dada a repulsa por eles provocada. O medo e a repulsa, então, correspondem a respostas emocionais que o horror está apto a gerar nos intérpretes, sentimentos que surgem à medida que os próprios personagens são por eles acometidos ao terem contato com o monstro. Porém, enquanto o medo e a repulsa dos personagens provêm de um contato direto com a criatura monstruosa ou com sua manifestação e da crença na sua real existência, a resposta dos leitores (que sabem que o monstro é literário) se situa no âmbito dos pensamentos. Aquilo que aterroriza ou que causa ojeriza não é, no caso do horror-arte, a criatura monstruosa em si, mas o pensamento de que ela possa realizar de fato aquelas atrocidades, e isso inclui tremores, palpitações, apreensões ou pressentimentos.

Alguns teóricos, entre eles Carroll (1990) e Nazário (1998), consideram a possibilidade de criaturas como *serial killers*, estupradores, indivíduos com poderes paranormais ou alterados por experiências científicas, por exemplo, serem monstros. Carroll (1990, p. 27) vai além da ameaça física e considera a ameaça moral e social exercida por determinado indivíduo dentro da ficção como critério para considerá-lo em seu caráter monstruoso. Assim, o teórico caracteriza como monstro o bebê do romance *Rosemary's Baby* (*O bebê de Rosemary*, 1967), do escritor Ira Levin, e vê Hyde, da obra *Strange Case of Dr Jekyll and Mr Hyde* (*O Médico e o monstro*, 1886), como “o mais famoso monstro de Stevenson” (CARROLL, 1990, p. 33). Conforme Carroll (1990, p. 28),¹⁰² “alguns monstros podem ser apenas ameaçadores em vez de horripilantes, enquanto outros podem não ser nem ameaçadores nem horripilantes”. Outros são “ameaças ao conhecimento comum”, ou seja, “são, em certo sentido, desafios às fundações do modo de pensar de uma cultura” (p. 34).¹⁰³

¹⁰¹ *The particular object of the emotion of art-horror is that it is a fictive being* (CARROLL, 1990, p. 29).

¹⁰² *Some monsters may be only threatening rather than horrifying, while others may be neither threatening nor horrifying* (CARROLL, 1990, p. 28).

¹⁰³ [...] *they are cognitively threatening. [...] are in a certain sense challenges to the foundations of a culture's way of thinking* (CARROLL, 1990, p. 34).

Ao apontar os tipos de monstros que atemorizam a humanidade e que constituem a ficção clássica de horror, Nazário também considera a alteração moral como uma característica que confere ao outro o *status* de monstro (NAZÁRIO, 1998, p. 49). O teórico também aponta o “desenvolvimento anormal de forças perigosas em indivíduos fisicamente saudáveis, que se tornam moralmente problemáticos” (p. 49) como um fator promotor de monstrosidade e considera como monstros “os jovens ‘superdotados’ dos romances de Stephen King, que terminam tragicamente dominados pelas forças que desencadeiam”. Nazário ainda considera monstruosos os autômatos e os seres criados em laboratório, referindo-se a eles como “monstros humanos” que “nascem no seio de uma humanidade que rejeita sua integração criando uma imagem ideal de si mesma, da qual os malformados estão *a priori* excluídos” (NAZÁRIO, 1998, p. 45). Para o autor, também podem ser monstros insetos comuns, ao se considerar o efeito aterrorizante que uma quantidade descomunal dessas criaturas causa nos personagens.

O caráter monstruoso de determinada criatura não depende de sua inexistência no plano da realidade palpável. Um monstro na literatura não é conhecido ou distinguível por meio de análises do quão possível ou crível ele é em determinado contexto, mas por meio do impacto, do efeito que ele gera. Nas tradições e culturas de diversas épocas, os monstros não deixaram de existir por seu caráter místico ou maravilhoso e tiveram efeitos palpáveis em cada contexto, tendo seus parâmetros redefinidos em cada representação. Como afirma Weinstock (2012, p. 287), “a preocupação recorrente subjacente às narrativas de monstros contemporâneos é de que, através de uma espécie de causalidade retroativa, agora só podemos determinar a presença do monstro através de seus efeitos”.¹⁰⁴ Assim, entende-se que o monstruoso não está necessariamente no caráter físico do monstro, no cenário em que ele atua ou nos processos por meio dos quais o monstro se impõe, aspectos importantes na construção do perfil monstruoso, mas em seu impacto, conforme Mittman (2012, p. 7). Embora se considere que o monstruoso em determinada cultura pode não ser em outras, e que há aspectos físicos, normalmente marcados pelo excesso ou pela falta (gigantismo, ausência de membros etc), ou atividades (como a antropofagia), que comumente estão mais associados ao monstruoso, não se busca descrever parâmetros, sejam eles de comportamento, físicos ou ligados ao contexto espacial, como delimitadores para a constituição de um monstro. O monstro “desafia o

¹⁰⁴ *The recurring concern underlying contemporary monster narratives is that, through a sort of retroactive causality, we can now only determine the monster's presence through its effects* (WEINSTOCK, 2012, p. 287).

desejo humano de subjugar através da categorização” (MITTMAN, 2012, p. 7),¹⁰⁵ e tem nos efeitos e ameaças que faz surgir o seu poder.

De um modo geral, observa-se que em épocas de estresse social, há uma recorrência de determinados monstros. No presente trabalho, entende-se que o monstro e sua configuração, o que inclui elementos como o seu aspecto físico, o caráter psicológico que o envolve, suas manifestações, sua influência sobre os personagens e seus efeitos nos leitores, são construções que se relacionam à época e à cultura que o produziram. A monstruosidade pode ser observada enquanto um modo de discurso cultural, enquanto uma construção que “serve à reflexão e à crítica da existência humana” (SCOTT, 2007, p. 1), e tem a sua produção associada a determinada compreensão política e ideológica. O monstro consiste em um efeito de tensões, de ansiedades. Assim, interpretar o monstro e suas manifestações enquanto um aspecto político, cultural e/ou social é se voltar para análises e inquietações acerca da própria construção do monstro e de como os efeitos que ele causa, tanto no universo ficcional quanto no plano da realidade palpável, produz significados.

O monstro se desloca no tempo e espaço, sua diferença e outridade são flutuantes. É uma figura cujas representações são chave para o entendimento e reflexão acerca do momento histórico, político e social em que se insere. Para autores como Cohen,

o monstro nasce apenas nessa encruzilhada metafórica, como encarnação de um certo momento cultural - de um tempo, de um sentimento e de um lugar. O corpo do monstro literalmente incorpora medo, desejo, ansiedade e fantasia [...], dando-lhes vida e uma independência inquietante. O corpo monstruoso é pura cultura. Uma construção e uma projeção, o monstro existe somente para ser lido: o *monstrum* é etimologicamente “o que revela”, “o que adverte”, um glifo que busca um hierofante. Como uma letra na página, o monstro significa algo diferente de si mesmo: é sempre um deslocamento, sempre habita a lacuna entre o tempo da revolta que o criou e o momento em que é recebido, para nascer de novo. (COHEN, 1996, p. 4)¹⁰⁶

¹⁰⁵ [...] *it defies the human desire to subjugate through categorization* (MITTMAN, 2012, p. 7).

¹⁰⁶ *The monster is born only at this metaphoric crossroads, as an embodiment of a certain cultural moment – of a time, a feeling, and a place. The monster's body quite literally incorporates fear, desire, anxiety, and fantasy [...], giving them life and an uncanny independence. The monstrous body is pure culture. A construct and a projection, the monster exists only to be read: the monstrum is etymologically “that which reveals”, “that which warns”, a glyph that seeks a hierophant. Like a letter on the page, the monster signifies something other than itself: it is always a displacement, always inhabits the gap between the time of upheaval that created it and the moment into which it is received, to be born again* (COHEN, 1996, p. 4).

Ao propor a prática de se investigar, de “se ler as culturas a partir dos monstros que elas engendram”¹⁰⁷, Cohen (1996, p. 3) entende o monstro como elemento que encarna ou representa preocupações culturais concernentes de seu contexto. E, enquanto elemento que extrapola seu próprio corpo e sentido, o outro monstruoso é fluido, ele “sempre escapa” (p. 4). Embora determinado monstro ou manifestação monstruosa encontre seu fim em uma obra específica, o outro monstruoso que subjaz aquela aparição está em um constante transformação, recriando-se em cada interpretação subsequente e aludindo ou servindo a propósitos diferentes.

Ainda que possa ser caracterizado nos mesmos termos do monstro tradicional da Idade Média ou do século XVIII, o outro monstruoso passa a ser considerado enquanto uma criatura que supera rigorosas classificações e que, ameaçando a lei natural, encarna desfigurações: o monstro traz em si figuras de diferentes domínios, exceção da natureza. Nesse sentido, “o monstro é o que combina o impossível com o proibido” (FOUCAULT, 2001, p. 70).

No romance *Frankenstein; or, The Modern Prometheus* (1818), de Mary Shelley, tal desfiguração do monstro pode suscitar nos leitores problematizações das condições e dos perigos do conhecimento. A narrativa da obra envolve três tramas principais: a história do capitão Robert Walton, que, ao explorar o Polo Norte em busca de conhecimento científico e fama, resgata um homem quase congelado chamado Victor Frankenstein; a narrativa sobre o próprio doutor Victor Frankenstein que, tendo criado um monstro a partir de restos de corpos e partido em sua busca nos confins da terra, é encontrado debilitado pelo grupo de Walton, para quem revela a infeliz história que devastou a sua vida; e a história do monstro que, sendo rejeitado por todos, passa a perseguir o seu criador com a intenção de destruí-lo.

As problematizações acerca das ameaças do conhecimento suscitadas pela figura monstruosa na obra de Shelley se relacionam a própria condição do monstro. Mais do que uma projeção psicológica do Dr. Frankenstein, a criatura desenvolvida pelo cientista pode ser interpretada como uma representação da industrialização (visto que ele foi construído a partir dos avanços científicos) e apontar para os conflitos oriundos do questionamento da razão à época. Criado de forma artificial por essa razão (e não pelo amor), o monstro de *Frankenstein* é deserdado e incompreendido, uma ruptura da ordem do mundo natural em uma época de progresso científico e tecnológico.

¹⁰⁷ [...] a method of reading cultures from the monsters they engender (COHEN, 1996, p. 3).

A monstruosidade em *Frankenstein* indica o interesse por temas ligados ao cientificismo, que cresceu ao longo do século XVIII e que foi alimentado por aspectos como o progresso científico e tecnológico. “A partir do início do século XVIII, o trabalho nas ciências mecânicas levou ao desenvolvimento de autômatos tão sofisticados que pareciam desafiar o que significava ser humano” (HEILAND, 2004, p.199).¹⁰⁸ Outro aspecto que alimentou a emergência do monstro literário foi o surgimento da teratologia, o ramo da medicina que se desenvolveu no final do século XVIII e que estuda as anomalias e malformações associadas a problemas no desenvolvimento embrionário (HUET, 1993, p. 108).

Frankenstein traz como central a questão da origem, estabelecendo uma tensão entre o criador e o outro monstruoso. O monstro criado por Victor Frankenstein não consiste em uma aberração natural como as figuras que aterrorizaram o imaginário popular na Antiguidade Clássica, mas aponta para o conhecimento representado pelo cientista enquanto a procedência do caráter monstruoso. O que torna *Frankenstein* uma obra tão importante é o fato de “conter uma das mais vívidas versões que existem da mitologia romântica do *self*” (BLOOM, 1965, p. 613).¹⁰⁹ Permitindo ao leitor ter acesso aos dramas psicológicos por que passa o Dr. Frankenstein, a obra inova de forma criativa nas questões referentes à interioridade do indivíduo. O monstro é criado pelo homem, mas carece de *status* de ser humano e, como tal, é condenado, assim como os zumbis e os seres biotecnológicos, a existir na limiaridade, entre o mundo dos objetos e o mundo das pessoas. Após Shelley, a tradição gótica percorreu o século XIX com autores e obras “especializados mais em acontecimentos do que em detalhes de atmosfera, que falam mais ao intelecto que à imaginação impressionista” (LOVECRAFT, 2008e, p. 49).

Contemporânea a *Frankenstein* é a obra *The Vampyre* (*O Vampiro*, 1819), de John Polidori (1795-1821). Considerada por muitos como o progenitor da ficção de vampiro, o livro narra a história de Ruthven, um indivíduo que trama se casar com a irmã de seu amigo Aubrey. Ela é atacada por Ruthven, que suga seu sangue até a morte. Polidori transforma o vampiro, um monstro que é tradicionalmente reconhecido como parte integrante de mitos e lendas folclóricas, em um personagem de ficção, conferindo-lhe um caráter de aristocrata cujas vítimas se encontram em meio à alta sociedade.

¹⁰⁸ [...] *beginning in the early eighteenth century, work in the mechanical sciences had led to the development of automata so sophisticated they seemed to challenge what it meant to be human* (HEILAND, 2004, p. 99).

¹⁰⁹ [...] *it vividly projects a version of the Romantic mythology of the self* (BLOOM, 1965, p. 613).

No século XIX, a literatura gótica ganha notoriedade a partir do desenvolvimento do monstro enquanto aquele que aterroriza física e mentalmente. Como aponta Halberstam (1995, p. 3), o monstro de Frankenstein é o primeiro, de uma longa série de monstros góticos, cujo corpo registra e, de certa forma, narra a própria história gótica em que aparece. A criatura formada a partir de restos mortais “é principalmente uma costura dos impulsos reprimidos, libidinosos e fronteiros de seu criador” (HOGLE, 2006, p. xv).¹¹⁰ Referindo-se à literatura gótica do início do século XIX, Monleón (1990, p. 78) aponta duas tendências assumidas pelo monstro à época:

Por um lado, o monstro surgiu no imaginário literário como uma figura imprecisa. Muito pouco se sabe sobre a criatura de Frankenstein, exceto que ela é muito grande, feia e que está vestida com roupas (do médico) muito pequenas para ela. Por outro lado, o monstro foi apresentado como um ser humano normal. O vampiro de Polidori, por exemplo, não se diferenciava do cavalheiro padrão em sua aparência, linguagem ou vestimenta. Carmilla e muitos dos monstros de Le Fanu eram indistinguíveis de outros membros da sociedade, exceto por leves desvios, como palidez ou dentes afiados. No entanto, seu comportamento e moral revelaram sua monstruosidade.¹¹¹

Assim, os monstros góticos nas primeiras décadas do século XIX se mostram por meio da figura humana para então aterrorizar. Em sua associação com a imagem do ser humano, eles despontam tanto como elementos ligados a tendências reprimidas em determinada cultura quanto como representações dos monstros com que tais tendências já se relacionam. Sob certas circunstâncias, os outros monstruosos desse período são motivo de simpatia e/ou compaixão por parte do leitor, são criaturas cuja identidade desviante atrai e põe em cheque a dualidade bem x mal.

No século XIX, destacam-se também os monstros do romance *The Phantom Ship* (1839), de Frederick Marryat (1792-1848), e da novela gótica *Lokis* (1869), do escritor francês Prosper Mérimée (1803-1870), obras consideradas precursoras das histórias literárias de lobisomem. Na obra de Marryat, que explora a lenda do navio fantasma

¹¹⁰ [...] is mostly an outsized sewing-together of his creator's most repressed, libidinous, and boundary-crossing impulses (HOGLE, 2006, p. xv).

¹¹¹ On the one hand, it emerged in the literary imagination as an imprecise figure. Very little is known about Frankenstein's creature, except that he is too big, too ugly, and dressed in clothes (the doctor's) too small for him. On the other hand, it was presented as a normal human being. Polidori's vampire, for instance, did not deviate in looks, language, or dress from the standard gentleman. Carmilla, and many of Le Fanu's monsters, were indistinguishable from other members of society except for slight deviations, such as paleness or sharp teeth. Yet their behavior and morals revealed their monstrosity (MONLEÓN, 1990, p. 78).

Flying Dutchman, há um episódio intitulado *The White Wolf of the Hartz Mountains* no qual é narrada a história de uma mulher que se transforma em um lobo. O enredo da obra de Merimée (mais conhecido como autor de *Carmen*, 1845) gira em torno de um homem, de nome Michel, acusado de ser metade urso e metade ser humano (o próprio título é uma versão “errada” de *lokys*, a palavra usada pelos lituanos para urso), visto que sua mãe o concebeu após ser atacada (e, como se acreditava em sua vila, estuprada) por um urso. Michel manifesta alguns traços de comportamento animal até que finalmente mata sua noiva com uma mordida na garganta e foge para a floresta durante a noite de núpcias.

Os contos “What Was It?” (1859), de Fitz-James O'Brien (1826-1862), e “Le Horla” (“O Horla”, 1887), de Guy de Maupassant (1850-1893), por outro lado, apresentam monstros de caráter fantasmagórico enquanto aspectos centrais dentro de seu enredo. “What Was It?” narra um encontro entre o protagonista e um ser invisível. Embora a forma humanoide da criatura seja parcialmente revelada após uma experiência com gesso e clorofórmio, sua natureza permanece enigmática para o leitor e para o personagem. Em “O Horla”, por sua vez, Maupassant narra a história de um homem com transtornos mentais que vê a recorrente presença de um ser estranho à sua volta, a quem ele decide chamar de Horla. A presença assombrosa leva o protagonista a abusar de seus servos e a incendiar a sua casa. A atmosfera e a “força impressionante” que permeia “a iminência de terrores inomináveis” nas duas obras foram enaltecidas por Lovecraft (2008e, p. 57), em seu ensaio “O horror sobrenatural em Literatura”.

Assim como os contos citados de O'Brien e Maupassant, as obras do irlandês Joseph Sheridan Le Fanu (1814-1873) se distinguem pela “irrupção do sobrenatural para o mundo cotidiano familiar, confortável e [...] mundano” (PUNTER; BYRON, 2004, p. 27).¹¹² Com enredos que, em geral, envolvem o confinamento e a fuga de heroínas, suas narrativas góticas são construídas com vistas à crítica social. Assim é, por exemplo, *The Rose and the Key*, romance que narra a história de uma jovem aristocrata que é encarcerada em um manicômio pela mãe por ter comportamento pouco convencional. Autores como Punter e Byron (2004, p. 138) veem a referida obra como uma exposição crítica ao sistema moralizante e supostamente esclarecido adotado nos manicômios do século XIX. Na coletânea *In a Glass Darkly* (1872), as histórias são apresentadas como passagens do livro de registros do médico alemão Dr. Martin Hesselius, encontradas “entre as volumosas notas de casos feitas por ele durante sua estadia na Inglaterra cerca

¹¹² [...] *the irruption of the supernatural into the familiar, comfortable and [...] the mundane everyday world* (PUNTER; BYRON, 2004, p. 27).

de sessenta e quatro anos antes” (LE FANU, 1872, p. 6).¹¹³ Da referida coletânea, destacam-se os contos “Green tea” e “Carmilla”. Em “Green tea”, o clérigo inglês Mr. Jennings confidencia ao Dr. Hesselius a perseguição que tem sofrido de um demônio que aparece na forma de um macaco espectral, visível apenas para ele. A condição do reverendo se agrava progressivamente devido à invasão de nível psicológico por ele sofrida. Para Miéville (2008, p. 118), ao apresentar assombrações que não são humanas e formas que se tornam menos reconhecíveis, “Green tea” promove uma alteração de paradigma na construção do monstro literário, colocando-o a um passo em direção “à indefinição do estranho” fantasmagórico.¹¹⁴

Temas ligados ao psíquico ou a presenças monstruosas invasoras são também características do seu conto Carmilla, cuja narradora é uma jovem mulher presa por uma vampira de nome Carmilla, que posteriormente se revela Mircalla, também conhecida como Condessa Karnstein (Carmilla é um anagrama de Mircalla). Explorando aspectos incomuns no período, como o homossexualismo feminino e o despertar sexual, a obra introduz a figura da vampira na literatura gótica. Ao atribuir mais importância à atmosfera do que às ações da história, conferindo-lhe implicações sexuais, Le Fanu cria uma narradora e protagonista que, ao fraquejar diante das tentações diabólicas, sofre consequências de nível psíquico, e uma história que, ao relacionar vampirismo e sensualidade, influencia o gótico até os dias de hoje.

Na última década do século XIX, monstros cujos corpos físicos são aterrorizantes passam a desempenhar um papel mais importante na ficção gótica, influenciada pelas paranoias instauradas com as descobertas da chamada Biologia Evolutiva, em especial, as pesquisas desenvolvidas por Charles Darwin.

[...] a história natural fornece um mecanismo para produzir monstros. As teorias da evolução das espécies significavam que era possível qualquer combinação de traços mórficos, qualquer transmutação da forma corporal. Uma vez que fenômenos aparentemente anômalos, como os cefalópodes gigantes, podem ser explicados por processos naturais como a adaptação das espécies ao meio ambiente, não há motivo para que seres humanos com bicos ou tentáculos não possam emergir do mar dos Sargaços. O gótico modernista, portanto, se aproveita das ciências do século XIX que, ao mesmo tempo em que demoliram a ideia de uma identidade humana estável, deram uma garantia imaginativa à variedade ricamente repugnante de abominações

¹¹³ [...] *among the voluminous notes of cases which he made during a tour in England about sixty-four years ago* (FANU, 1872, p. 6).

¹¹⁴ [...] *the blurring of the weird* (MIÉVILLE, 2008, p. 118).

sub-humanas que o gótico passou a produzir. (HURLEY, 2002, p. 205)¹¹⁵

De acordo com Hurley (2002, p. 205), entre as obras da ficção que, de algum modo, se relacionam aos monstros reais descritos pela história natural no período, estão *The Devil-Tree of El Dorado* (1896), de Frank Aubrey (pseudônimo de Francis Henry Atkins, 1847-1927), e *The Beetle* (1897), de Richard Marsh (pseudônimo de Richard Bernard Heldmann, 1857-1915). No romance de Aubrey, árvores que surgem durante as aventuras de um bando de exploradores na selva da Guiana Inglesa e que devoram homens baseiam-se na planta *dioneia* (*Dionaea muscipula*), conhecida popularmente como planta carnívora. Ambientado na Londres vitoriana, *The Beetle* narra uma história de um devoto de uma arcaica religião egípcia, um ser metamorfo, que usa de hipnose para manipular as pessoas e aterrorizá-las. Seu principal alvo é o político Paul Lessingham, de quem pretende se vingar.

Também é no final do século XIX que as temáticas do duplo e do vampiro retornam em monstros góticos que assumem formas já conhecidas, mas com uma intensidade diferente. É o caso de *Strange Case of Dr Jekyll and Mr Hyde* (*O médico e o monstro*, 1886), do escritor escocês Robert Louis Stevenson (1850-1894), e *Dracula* (*Drácula*, 1897), de Bram Stoker (1847-1912). Em *Dr. Jekyll and Mr. Hyde*, Gabriel John Utterson, o advogado do Dr. Henry Jekyll, passa a investigar a vida do respeitável médico após descobrir que ele incluía em seu testamento Mr. Edward Hyde, um criminoso de aparência aterrorizante e costumes assustadores. Na obra de Stevenson, a história de um homem que lida com uma dupla personalidade (Henry Jekyll e Edward Hyde), com o bem e o mal dentro de si mesmo, é interpretada, por muitos autores, como um exame da própria natureza humana e do mal enquanto resultado do fracasso em se aceitar a presença de um lado monstruoso. Em Jekyll, esse lado se materializa em sua aparência insólita (palidez, feiura e deformidade de seu rosto) e em suas ações, que culminam com assassinatos e com a sua própria morte. Considerando a dupla identidade do Dr. Jekyll, Spooner e McEvoy (2007, p. 165) apontam para a dualidade da natureza humana como

¹¹⁵ [...] *natural history provides a mechanism for producing monsters. Theories of the evolution of species meant that any combination of morphic traits, any transmutation of bodily form, was possible. Since seemingly anomalous phenomena like giant cephalopods can be explained by natural processes like species' adaptation to environment, there is no reason that beaked and tentacled humans should not swim up out of the Sargasso Sea. The modernist Gothic thus stands in an opportunistic relation to the nineteenth-century sciences that while demolishing the idea of a stable human identity yet gave imaginative warrant to the richly loathsome variety of abhuman abominations that the Gothic went on to produce* (HURLEY, 2002, p. 205).

uma condição que está além do domínio racional, e veem a oposição entre razão e paixão como uma característica da fragmentação do sujeito.

Em 1897, o escritor irlandês Bram Stoker publicou o romance *Dracula*, que viria a se tornar a mais famosa narrativa de vampiros da literatura. A história do vampiro que, vindo da Transilvânia, se muda para Londres de modo que possa encontrar vítimas e espalhar sua maldição é interpretada das mais diversas formas por inúmeros críticos literários e teóricos. Entre as associações da obra e do monstro com preocupações e temas da época normalmente discutidos por autores da área, Gelder (2000, p. 145) destaca “a ascensão da 'Nova Mulher' (por meio de Lucy e Mina)”, as “ansiedades sobre as noções darwinianas da evolução humana, a proliferação de discursos de decadência e ‘degeneração’ [...], o impacto da psicanálise, a defesa dos valores imperialistas tardios, o surgimento de novas tecnologias, a influência da eugenia”.¹¹⁶ O romance foi submetido a diversas abordagens, incluindo leituras marxistas, psicanalíticas e culturais, e se relaciona às mais diversas ameaças. Em *Art of Darkness: A Poetics of Gothic*, por exemplo, Anne Williams (1995, p. 21) aborda o vampiro de Stoker “como uma ameaça especificamente sexual que poderia minar a cultura ocidental”.¹¹⁷ Para Fred Botting,

Drácula é mais do que um vilão gótico, no entanto, mais do que o bandido mercenário e mundano que os vilões também costumam ser. Como a síntese sublime dos terrores humanos e sobrenaturais da escrita gótica, ele é tanto o vilão quanto o fantasmagórico agente diabólico, cuja magia e poder não podem ser reduzidos a meros truques ou efeitos de imaginação supersticiosa e superindulgente: mais do que racional, ele serve para suscitar em vez de dissipar crenças supersticiosas, exigindo não um retorno à razão e à moralidade, mas um despertar de energias espirituais e temor sagrado. (BOTTING, 1996, p. 95)¹¹⁸

O monstro do romance de Stoker é uma figura que, resistindo a uma identidade estável e situando-se em uma fronteira entre a vida e a morte, transgride os limites aceitos pelo social. Assim como ocorre em *Dr. Jekyll and Mr. Hyde*, *Dracula* traz o monstro e

¹¹⁶ [...] the rise of the 'New Woman' (through Lucy and Mina), anxieties about Darwinian notions of human evolution, the proliferation of discourses of decay and 'degeneration' [...], the impact of psychoanalysis, the advocacy of late imperialist values, the emergence of new technologies, the influence of eugenics, and so on (GELDER, 2000, p. 145).

¹¹⁷ [...] Stoker presented his vampire as a specifically sexual threat that could undermine Western culture itself (WILLIAMS, 1995, p. 21).

¹¹⁸ *Dracula is more than a Gothic villain, however, more than the mercenary and mundane bandit that they too often turn out to be. As the sublime synthesis of the human and supernatural terrors of Gothic writing, he is both villain and ghostly diabolical agent whose magic and power cannot be reduced to mere tricks or effects of overindulgent, superstitious imagination: more than rational, he serves to elicit rather than dispel superstitious beliefs, demanding, not a return to reason and morality, but a reawakening of spiritual energies and sacred awe* (BOTTING, 1996, p. 95).

suas manifestações para uma Londres moderna, enquanto romancistas góticos tradicionalmente deslocavam suas narrativas no tempo, priorizando épocas distante e locais desconhecidos.

Outra obra da época que retrata vampiros é “An Episode of the Cathedral History” (Um episódio da história da catedral, 1919), do escritor inglês Montague Rhodes James (1862-1936). Estabelecendo uma relação de proximidade com o leitor, no referido conto, James narra acerca da descoberta acidental de uma tumba antiga em uma catedral. A partir de então, as pessoas que vivem próximas à catedral adoecem e morrem misteriosamente, ou são tomadas por pesadelos constantes. Trata-se do efeito causado pela criatura que habita a tumba, um Lamia (uma antiga raça de vampiros que remonta aos mitos gregos), uma figura sinistra de olhos vermelhos que espreita as pessoas no escuro. Assim como em outras obras de M. R. James, o monstro é criatura repulsiva, emoldurada por uma atmosfera de inquietude, ansiedade e pessimismo. M. R. James também escreveu contos que envolvem fantasmas. Abandonando algumas características comumente associadas às assombrações pelos seus predecessores e criando cenários mais realistas, James apresenta fantasmas descritos por Miéville (2008, p. 120) como “horror da matéria”.¹¹⁹ São criaturas que não apresentam o mesmo caráter material das assombrações da literatura gótica do século XVIII, não assumem as mesmas formas dos corpos humanos enquanto vivos. Enaltecendo a literatura de M. R. James, Lovecraft explica que,

na invenção de um novo tipo de fantasma, ele se afastou muito da tradição gótica convencional, pois ali onde os fantasmas de cepa mais antiga eram pálidos e majestosos, e se davam a conhecer, sobretudo, pelo sentido da visão, o fantasma comum de James é magro, nanico e cabeludo - uma aberração indolente, infernal, medonha, a meio caminho entre homem e animal - e geralmente *tocado* antes de ser *visto*. (LOVECRAFT, 2008e, p. 120)

Nos contos “Count Magnus” (1904) e “Oh, whistle, and I’ll Come to You, My Lad” (1904), nenhuma testemunha consegue ver o rosto dos fantasmas, e não fica claro se as aparições apresentam realmente uma identidade. Em “Oh, whistle, and I’ll Come to You, My Lad”, por exemplo, quando uma aparição visita o Professor Parkins, à noite, ele apenas a vê como uma figura irreconhecível “em uma faixa de sombra escura” e não distingue como é seu rosto (JAMES, 2007, p. 132).¹²⁰ No instante em que, diante de uma

¹¹⁹ [...] *the horror of matter* (MIÉVILLE, 2008, p. 120).

¹²⁰ [...] *in a band of dark shadow* (JAMES, 2007, p. 132).

janela e da luz que dela emana, Parkins consegue vislumbrar o rosto da criatura, ele se depara com algo que se assemelha a “um horrível e intensamente horrível rosto de linho amassado” (JAMES, 2007, p. 132).¹²¹ A ausência de forma reconhecível que caracteriza os fantasmas da literatura de M. R. James, assim, permite ao leitor entendê-los como criaturas sem humanidade, o que auxilia na produção de um efeito sobrenatural assustador e na evocação de um “pavor e hediondez em suas formas mais aberrantes” (LOVECRAFT, 2008e, p. 124).

No século XX, a representação do monstro literário se relaciona principalmente à ansiedade que envolve o momento histórico, político e social por que passa a humanidade: enquanto o mundo vivencia as duas Grandes Guerras, muitas obras escritas integram narrativas acerca de invasões alienígenas e/ou apresentam monstros que promovem um sentimento de antipatia ou repulsão. Os fantasmas que aterrorizam um artista, sua esposa e seu filho, em sua estadia de férias, no conto *The Red Lodge* (1928), escrito por Herbert Russell Wakefield (1888-1964)¹²², ou os monstros grotescos que habitam a terra em um futuro distante, no romance *The Night Land* (1912), de William Hope Hodgson (1877-1918), são exemplos da repugnância que muitas criaturas da época provocam.

Em muitas obras góticas do século XX há uma maior recorrência de explicações científicas e/ou técnicas acerca de manifestações sobrenaturais ou monstruosas. A renúncia a superstições e a perfis pré-concebidos e compartilhados culturalmente ao longo dos anos, como a associação entre vampiros e morcegos, é uma tendência comum nas narrativas posteriores à Segunda Guerra Mundial. Em *I am Legend* (*Eu sou a lenda*, 1954), do escritor Richard Matheson (1926-2013), o próprio protagonista Robert Neville demonstra desacreditar no que ele chama de “clichês” (MATHESON, 2011, p. 22), com referência à caracterização de vampiros com base em dados que não foram comprovados cientificamente. *I am Legend* narra a saga de Neville enquanto único sobrevivente não-infectado por uma bactéria que transforma os seres humanos em vampiros. A credibilidade gerada pelos monstros e sua verossimilhança seriam reforçadas pela associação entre tais criaturas e explicações naturais e/ou científicas.

Muitos monstros literários da segunda metade do século XX são marcados pela capacidade de interação e de comunicação. Até então, poucas eram as criaturas que, assim como o monstro desenvolvido pelo Dr. Frankenstein, dominavam a fala. Um exemplo do

¹²¹ [...] *a horrible, an intensely horrible, face of crumpled linen* (JAMES, 2007, p. 132).

¹²² O conto integra a edição *They return at evening: a Book of Ghost Stories*, publicada pela editor canadense Ash-Tree Press em 2011.

enfoque na habilidade de interlocução da criatura monstruosa na literatura do século XX é o romance *Grendel*, escrito por John Gardner (1933-1982) em 1971. Ao reconstruir o poema anglo-saxão *Beowulf*, a referida obra é narrada a partir do ponto de vista do monstro Grendel, conferindo-lhe um caráter mais autônomo e permitindo que as expressões e impressões da criatura sejam parte da construção do perfil monstruoso por parte do leitor.

No final do século XX e início do século XXI, as narrativas monstruosas continuam a desempenhar um importante papel nas culturas, visto que “oferecem um espaço onde a sociedade pode representar e enfrentar com segurança as ansiedades do seu tempo” (LEVINA; BUI, 2013, p. 1).¹²³ O contexto contemporâneo apresenta características que, se analisadas em associação à construção de monstros, apontam para um conjunto de ansiedades e aversões ao outro que justificam e explicam muitas representações do terror na literatura. A análise da tenacidade do horror na contemporaneidade e da configuração do monstro contemporâneo passa por reflexões acerca de alguns aspectos, entre os quais estão as representações do outro e o papel do contexto de produção do outro. Considera-se que o monstro apresentado pelo horror contemporâneo se associa aos anseios e às apreensões que envolvem o convívio com a outridade e que o contexto de produção interfere na configuração que se deseja imprimir ao monstro. As epidemias, as mudanças climáticas, os conflitos econômicos, políticos e sociais, o terrorismo, a imigração e as novas tecnologias estão entre aspectos que constituem o período e que contribuem para torná-lo um contexto propício ao crescimento de ansiedade e de incerteza. Frente às mudanças rápidas e constantes da contemporaneidade, motivo de insegurança, surgem narrativas de terror cujos monstros representam e refletem ansiedades coletivas.

Assim, considerando que “cada idade abraça o vampiro que precisa” (AUERBACH, 1995, p. 145),¹²⁴ no século XXI, a monstruosidade se apresenta como representação do contexto atual e das apreensões e incertezas por ele geradas. E, como tal, os monstros tornam-se cada vez mais relevantes na discussão da natureza dos espaços, das culturas e das identidades, motivo pelo qual há uma profusão de novos trabalhos sendo publicados acerca da relação entre o outro monstruoso e temas como sexualidade, repressão, tecnologias digitais, biotecnologias, questões raciais, capitalismo e terrorismo.

¹²³ *They offer a space where society can safely represent and address anxieties of its time* (LEVINA; BUI, 2013, p. 1).

¹²⁴ *Every age embraces the vampire it needs* (AUERBACH, 1995, p. 145).

Embora atualmente ainda haja monstros literários cujas manifestações remetem a mitos do passado, muitas narrativas do final do século XX e início do século XXI são uma amostra das grandes mudanças por que passa a contemporaneidade. São monstros que envolvem outras motivações, novas perspectivas e contextos distintos. São vampiros sedutores como *Lestat*, protagonista do segundo volume da série de livros *The Vampire Chronicles* (*Crônicas Vampirescas*, 1976-2016), de Anne Rice. Um dos mais carismáticos personagens da literatura gótica, Lestat é apresentado como um vampiro audacioso, que se preocupa com a moda, tem gosto pela música e pela literatura e que demonstra uma natureza altruísta ao longo da saga. São vilões que se distinguem entre os seres humanos, assassinos em série, terroristas, psicopatas e estupradores que atuam no sentido de gerar discussões acerca da monstruosidade da humanidade. Um exemplo é o livro *People Who Eat Darkness* (*Devoradoras de sombras*, 2012), de Richard Lloyd Parry, que narra os acontecimentos que circundam o desaparecimento da jovem Lucie Blackman em Tóquio e a prisão de Joji Obara, o milionário acusado de assassiná-la brutalmente.

São também monstros que se aliam aos humanos no combate a monstros de perfil e magnitude bem distintos. É o caso do personagem *Hellboy*, da série em quadrinhos criada por Mike Mignola e iniciada em 1994 com a série em quatro volumes *Seed of Destruction*. Filho de um demônio e de uma feiticeira, Hellboy é invocado do inferno pelo monge alemão Rasputin para instaurar o apocalipse. Todavia, observando a sua boa índole, o professor Trevor Bruttenholm torna-se seu pai adotivo e treina-o para a luta contra as forças das trevas. Hellboy combate vampiros, fantasmas, golens, lobisomens e, finalmente, enfrentando o mal que há no próprio ser humano, combate um grupo nazista e o espírito de Rasputin, durante a Segunda Guerra Mundial. São ainda criaturas meio tecnológicas e meio humanas, um misto de máquina e organismo que remete tanto ao universo ficcional e fantástico quanto à realidade social e que também aponta para ansiedades de seu tempo, mais especificamente para preocupações sobre o medo de criações biotecnológicas e para questões como a sexualidade e a hibridização.

2.3 O monstro no cinema gótico

Le Manoir du Diable (*A mansão do diabo/O solar do diabo*, 1896), produção de cerca de três minutos do ilusionista francês Georges Méliès (1861-1938), é comumente considerado o primeiro filme gótico. Dispondo de poucos recursos tecnológicos, Méliès

apresentou imagens em movimento para retratar coisas que só existiriam na imaginação, como um grande morcego que se transforma no demônio ou um esqueleto que aparece repentinamente. A relação entre Méliès e o cinema é bem relevante para a produção de monstros no início da sétima arte. Fazendo uso de elementos fantásticos e/ou sobrenaturais, Méliès produziu filmes em que criava ilusões por meio da utilização de vários recursos e técnicas, entre os quais estão o *fade in*, o *fade out*, a sobreposição de imagens e o *stop motion*. Entre suas produções que envolvem monstros, destacam-se *Le Monstre (O monstro, 1903)* e *À la conquête du pôle (A conquista do polo, 1912)*. Com pouco menos de três minutos, *Le Monstre* narra a história de um príncipe egípcio que contrata um sacerdote para ressuscitar a sua esposa. Após um ritual do sacerdote, o esqueleto da mulher começa a dançar e se transforma em uma criatura monstruosa, após ser envolto por panos. *À la conquête du pôle (A conquista do polo, 1912)* é baseado na obra de Jules Verne e trata de uma expedição ao Polo Norte na qual os exploradores encontram um gigante que devora homens.¹²⁵

A ênfase em elementos do imaginário permeou o Cinema Expressionista Alemão, movimento de grande relevância para o desenvolvimento do filme gótico que se iniciou em 1920, com o lançamento de *Das Cabinet des Dr. Caligari (O gabinete do Doutor Caligari)*, do diretor Robert Wiene (1873-1938). Mais com o intuito de legitimar o cinema enquanto expressão artística frente ao público burguês alemão, o expressionismo (e sua estética antirrealista) produziu filmes que se tornaram expressões da faceta psicológica e emocional do ser humano. O cinema expressionista alemão priorizou, na maior parte de suas produções, enredos que se desenvolvem em ambientes urbanos e personagens bizarros que se caracterizam por sua dramaticidade extrema, algo reforçado pela maquiagem e cenografia pouco convencionais. Os efeitos luminosos, as pinturas nas paredes e pisos para representar sombras, luzes e objetos (até como forma de compensar a falta de recursos no início do cinema), os ângulos geometricamente tortos dos grandes prédios pontiagudos e os espaços aglomerados (como na torre de Babel em *Metropolis*, filme dirigido pelo austríaco Fritz Lang em 1927) eram possíveis graças ao trabalho em estúdios fechados. *Metropolis*, como nos lembra Botting (1996, p. 108),

¹²⁵ Embora não tenha se dedicado à produção de histórias de terror propriamente ditas, o cinema francês contribuiu para o desenvolvimento do monstro nos anos subsequentes. Filmes como *La coquille et le clegyman (O caramujo e o clérigo, 1927)*, de Germaine Dulac, e *Um chien andalou (Um cão andaluz, 1929)*, de Louis Buñuel, foram pioneiros na criação de efeitos que simulavam realidades do domínio da imaginação, do sonho ou do absurdo, algo que viria a compor filmes fantásticos em geral.

Tanto visualmente quanto narrativamente, combina o antigo e o novo em um exemplo notável de modernismo gótico. Heroínas angelicais, pais tirânicos e sequências de perseguição por túneis subterrâneos e cavernas se unem a um cientista louco que cria uma heroína robótica; a cidade sombria está dividida entre uma classe de escravos humanos robotizados industrialmente forçados a viver uma existência subterrânea para manter as impressionantes máquinas que alimentam a cidade, e os ricos que apreciam os prazeres luxuosamente decadentes do mundo acima.¹²⁶

Assim, tanto as máquinas e seu domínio quanto a própria construção de uma personagem automatizada que encarna a “artificialidade e o logro da manipulação ideológica” (p. 108)¹²⁷ retratam a opressão monstruosa que a classe hegemônica exerce sobre a minoritária, uma visão sombria dos modos capitalistas de produção impulsionada pela própria crise política e econômica por que passava a Europa. Outros filmes de destaque do expressionismo alemão são *Der Student von Prag* (*O estudante de Praga*, 1913), dirigido por Hanns Heinz Ewers (1871-1943) e Stellan Rye (1880-1914); *Der Golem: wie er in die Welt kam* (*O Golem: como ele veio ao mundo*, 1920), de Carl Boese (1887-1958) e Paul Wegener (1874-1948); e *Nosferatu* (1922), do diretor Friedrich Wilhelm Murnau (1888-1931). O expressionismo influenciou fortemente o cinema estadunidense dos anos seguintes, principalmente na produção de filmes góticos e do chamado *film noir*, levando diretores como Alfred Hitchcock e Orson Welles a fazerem uso e adaptarem várias técnicas utilizadas pela escola alemã.

É somente após o expressionismo alemão, na década de 1920, que monstros se tornam mais comuns no cinema. Filmes como *Nosferatu, eine Symphonie des Grauens* (*Nosferatu, uma sinfonia do horror*, 1922), de Murnau, por exemplo, exercem uma enorme influência pela concepção visual que envolve a construção da criatura monstruosa. Alto, esguio e de nariz, orelhas e dentes pontiagudos, o monstro *Nosferatu* apresenta movimentos e produz sombras que apresentam traços da estética expressionista, principalmente no que diz respeito à criação de efeitos. Para tal, suas aparições fazem uso de expressiva maquiagem e estão envoltas pelo par antitético luz-escuridão. Como explica Eisner (2002),

¹²⁶ [...] both visually and narratively, blends old and new in a striking example of modernist Gothic. Angelic heroines, tyrannical fathers and sequences of pursuit through underground tunnels and caverns are combined with a mad scientist who creates a robotic heroine; the gloomy city is divided between a class of industrially roboticised human slaves forced to live a subterranean existence maintaining the awesome machines powering the city, and the rich who enjoy the luxuriously decadent pleasures of the world above (BOTTING, 1996, p. 108).

¹²⁷ [...] the artificiality and deceptiveness of ideological manipulation (BOTTING, 1996, p. 108).

[...] Murnau cria a atmosfera de terror com os movimentos dos atores em direção à câmera: a forma horrenda do vampiro avança, com uma lentidão exasperante, da profundidade extrema de um plano para outro onde se torna de repente gigantesca. (EISNER, 2002, p. 76)

Ao mesclar a aproximação do monstro Nosferatu ao efeito que sua aparição gera em um jovem assustado, Murnau dota a montagem de um poder visual inovador e, ao projetar as sombras a partir do vampiro e do cenário, o cineasta permite que a câmera empreenda uma evocação mais expressiva ao horror, ao monstruoso.

Embora aparições monstruosas no cinema tenham sofrido certa restrição de liberdade nas três primeiras décadas do século XX, devido muitas vezes à própria desaprovação do público, a época apresenta filmes notáveis para o desenvolvimento do monstro, entre os quais estão *London after midnight* (*Londres após meia-noite*, 1927), de Tod Browning (1880-1962), primeiro longa-metragem estadunidense sobre vampirismo, e *The Phantom of the Opera* (*O fantasma da ópera*, 1925), de Rupert Julian (1879-1943). O filme de Julian, adaptação da obra homônima de Gaston Leroux, apresenta monstros cuja ambivalência influenciou o desenvolvimento de criaturas monstruosas pelas produções fílmicas da Universal Studios na década de 1930.

A década de 1930 foi marcada, segundo Botting (1996, p. 108-109), por adaptações do “trio de textos que formam a base gótica do cinema de terror e horror no século XX”,¹²⁸ *Dracula* (*Drácula*, 1931), de Tod Browning; *Frankenstein* (1931), de James Whale (1889-1957); e *Dr. Jekyll and Mr. Hyde* (*O médico e o monstro*, 1931), de Rouben Mamoulian (1897-1987). Com temas como a dupla identidade, a relação entre insanidade e violência, e a ameaça de experimentos científicos, o trio, nitidamente dependente das obras escritas góticas em que foi inspirado, representa um marco na história do cinema gótico. É uma época promissora principalmente devido às produções da Universal Studios e da Paramount, que desenvolvem monstros (vampiro, lobisomem, múmia e Frankenstein) que se tornaram modelos para diversas manifestações artísticas subsequentes. Tal período de ouro do cinema estadunidense tem seu início com o filme *Dracula* (1931), a versão do vampiro que “estabeleceu a norma contra a qual os dráculas posteriores foram definidos” (HUTCHINGS, 2008, p.105).¹²⁹ A produção de Browning

¹²⁸ *The trio of texts that have formed the Gothic basis of terror and horror cinema in the twentieth century* (BOTTING, 1996, p. 108-109).

¹²⁹ *The version of Dracula that established the norm against which later Draculas defined themselves* (HUTCHINGS, 2008, p. 105).

apresenta Drácula (interpretado pelo ator Béla Lugosi) enquanto uma criatura atraente e civilizada, alguém que frequenta círculos sociais prestigiados e cujo poder de sedução se mostra sobre as mulheres, o que o diferencia substancialmente do vampiro Nosferatu, no filme de Murnau. O filme é sucedido por *Frankenstein* (1931), também lançado pela Universal, que conta com o ator Boris Karloff interpretando o monstro, e por *Dr. Jekyll and Mr. Hyde* (1931), lançado pela Paramount e com a participação principal do ator Fredric March.

Mesmo considerando que “o patrimônio do cinema de horror [...] antecede o filme sonoro”, Spadoni (2007, p. 2)¹³⁰ entende os lançamentos de *Dracula* e *Frankenstein*, em 1931, como o alvorecer do cinema de horror. Para o autor, somente a partir de então, “críticos de cinema e divulgadores começaram a se referir explicitamente a ‘imagens de horror’, e produtores começaram a fazer filmes com esta denominação em mente” (p. 2).¹³¹ Com enredos que giram em torno da figura do monstro, *Dracula* e *Frankenstein*, além de projetar os atores Béla Lugosi e Boris Karloff, tornaram-se responsáveis pela subsequente expansão na produção do cinema de horror. Outras produções relevantes da época são *The most dangerous game* (*Zaroff, O caçador de vidas*, 1932), de Ernest B. Schoedsack (1893-1979) e Irving Pichel (1891-1954); *White Zombie* (*Zumbi branco*, 1932), de Victor Halperin (1895-1983); *King Kong* (1933), de Merian C. Cooper (1893-1973) e Ernest B. Schoedsack, e *Werewolf of London* (*O lobisomem de Londres*, 1935), dirigido por Stuart Walker (1888-1941) e considerado o primeiro filme de lobisomem famoso da história do cinema estadunidense.

Os filmes dessa geração foram lançados nos Estados Unidos pouco mais de uma década após o fim da Primeira Guerra Mundial e menos de três anos após a quebra da bolsa de Nova Iorque, em 1929, e a consequente Grande Depressão. Além disso, a época coincide com o apogeu de governos ditatoriais em alguns países da Europa, entre eles, Itália e Alemanha. Nesse ínterim, questionando-se sobre os motivos pelos quais filmes de horror dessa época alcançavam popularidade, mesmo se tratando de um período adverso para a produção cultural, Phillips (2005, p. 14-15), referindo-se especificamente a *Drácula*, defende a maneira como o filme “repercutiu ansiedades culturais mais amplas e [...] violou as formas de expectativas que o público poderia ter trazido para o filme”.¹³²

¹³⁰ [...] *the cinematic heritage of horror [...] predates sound film* (SPADONI, 2007, p. 2).

¹³¹ *Film critics and marketers started referring explicitly to “horror pictures,” and producers started making films with this appellation in mind* (SPADONI, 2007, p. 2).

¹³² [...] *resonated with broader cultural anxieties and [...] violated the kinds of expectations audiences might have brought to the film* (PHILLIPS, 2005, p. 14-15).

Foi buscando nas produções fílmicas que retratavam monstros uma fuga para os traumas oriundos dos conflitos da época, que os estúdios, em especial a Universal Studios, consolidaram o horror na época, até uma diminuição em meados dos anos 40.

Entre os filmes de sucesso na década de 1940 estão *The Wolfman (O lobisomem, 1941)*, de George Waggner (1894-1984), e *Dr. Jekyll and Mr. Hyde (O médico e o monstro, 1941)*, do diretor Victor Fleming (1889-1949), *remakes* que conferem aos atores Lon Chaney Jr. e Spencer Tracy, respectivamente, um lugar de destaque entre os que protagonizaram filmes com seres monstruosos na década. A grande quantidade de monstros que Chaney interpreta à época, entre eles os quatro principais da Universal Studios (Dracula, Frankenstein, múmia e lobisomem) rendem-lhe, como explica Spadoni (2007, p. 38), o título de “O homem de mil faces”.¹³³ As produções da década de 1940 evitam o exotismo e os dispositivos expressionistas dos filmes dos anos 30, o que se explica em parte pela maior capacidade técnica cinematográfica. À época, releituras dos monstros tradicionais como *Son of Frankenstein (O filho de Frankenstein, 1939)*, de Rowland V. Lee (1891-1975), e *House of Dracula (A casa de Dracula, 1945)*, de Erle C. Kenton (1896-1980), não obtêm o mesmo sucesso de seus antecessores. Como modo de incentivar um retorno do público ao cinema, investe-se na tendência à convivência entre monstros em uma mesma produção, o que se observa em filmes como *Frankenstein meets the Wolfman (Frankenstein encontra o lobisomem, 1943)*, do diretor Roy William Neill (1887-1946), e *House of Frankenstein (A casa de Frankenstein, 1944)*, de Erle C. Kenton.

Entre os aspectos determinantes para o desenvolvimento do monstro cinematográfico na década de 1950 estão o medo de contaminações radioativas e o medo do invasor. Após a Segunda Guerra Mundial e a o avanço da Guerra Fria, cresce a quantidade de filmes de ficção científica e de horror que têm como monstros insetos de dimensões anormais, um modo de retratar a ansiedade e o medo frente às experiências nucleares decorrentes dos conflitos e a ideia de que a natureza estaria fora do controle ou se vingando da humanidade (HUTCHINGS, 2008, p. 172). Entre tais monstruosidades, destacam-se as formigas radioativas gigantes em *Them (O mundo em perigo, 1954)*, dirigido por Gordon Douglas (1907-1993), a enorme aranha produzida a partir de experiências mal realizadas em *Tarantula (1955)*, do diretor Jack Arnold (1916-1992), e os insetos pré-históricos colossais que surgem em *The Monster that Challenged the World (O monstro que desafiou o mundo, 1957)*, *The Deadly Mantis (Fúria de uma Região*

¹³³ *The Man of a Thousand Faces* (SPADONI, 2007, p. 38).

Perdida, 1957), and *The Black Scorpion* (*O escorpião negro*, 1957), dirigidos por Arnold Laven (1922-2009), Nathan Juran (1907-2002) e Edward Ludwig (1899-1982), respectivamente.¹³⁴

O medo do invasor, das ameaças ao individualismo estadunidense e dos perigos oriundos do progresso tecnológico surge com frequência nas produções fílmicas estadunidenses da época, entre as quais estão *War of the Worlds* (*Guerra dos mundos*, 1953), do diretor Byron Haskin (1899-1984); *Invaders from mars* (*Os invasores de Marte*, 1953), do diretor William Cameron Menzies (1896-1957); *It came from outer space* (*Veio do espaço*, 1953), de Jack Arnold; *Killers from Space* (*Mundos que se chocam*, 1954), do diretor e produtor W. Lee Wilder (1904-1982); *Creature of the Black Lagoon* (*O monstro da Lagoa Negra*, 1954), do diretor Jack Arnold; *Invasion of the Body Snatchers* (*Vampiros de Almas*, 1956), de Don Siegel (1912-1991); e *The angry red planet* (*O planeta vermelho ameaçador*, 1959), dirigido por Ib Melchior (1917-2015). Em todos eles há a presença de forças alienígenas que demandam estratégias de resistência às invasões de nível físico ou mental. *It came from outer space*, por exemplo, trata da invasão de extraterrestres que se transformam em seres humanos para se infiltrarem na cidade e realizarem seus desígnios. *The angry red planet*, por sua vez, narra uma expedição a Marte, de onde apenas dois astronautas retornam. Um deles, a Dra. Iris Ryan, após parcialmente recuperada do trauma, relata o que encontra no planeta vermelho: monstros terrestres e marinhos, plantas carnívoras e civilizações avançadas. Tais criaturas monstruosas são representadas no cinema por meio da utilização da técnica *Cinemagic*, permitindo que as cenas que se passam em Marte obtenham um brilho vermelho e adquiram um caráter de desenho animado (BACON, 1959). Foi uma estratégia usada para que atores e atrizes pudessem se enquadrar de modo mais coerente em meio ao conjunto de monstros e adereços pouco realistas.

Nos Estados Unidos, a radioatividade se faz presente em produções como *Not of this Earth* (*O emissário de outro mundo*, 1957) e *Attack of the crab monsters* (*A ilha do pavor*, 1957), ambas dirigidas por Roger Corman. *Not of this Earth* narra a história de um habitante do planeta Davanna que visita a Terra após seu povo ser infectado por uma

¹³⁴ Embora não tão frequentes à época, houve também produções envolvendo a vida extraterrestre que criticavam as atitudes xenofóbicas promovidas pela Guerra Fria, como o filme *It Came from Outer Space* (*A ameaça veio do espaço*, 1953), do diretor Jack Arnold e do roteirista Ray Bradbury, que não retratam as criaturas alienígenas como seres malignos. Ray Bradbury produziu e entregou dois enredos diferentes do filme para a Universal Studios, um que apresentava os invasores enquanto criaturas más por natureza e outro com alienígenas naturalmente bons, versão que prevaleceu.

doença incurável disseminada após uma guerra nuclear. Sua intenção é promover uma transfusão com o sangue humano. *Attack of the Crab Monsters* trata de uma expedição enviada a uma remota ilha do Pacífico para investigar o que ocorreu com cientistas que lá estiveram anteriormente. A ilha é habitada por dois monstruosos caranguejos gigantes, mutantes devido à ação de radiação.

Nas décadas de 1950 e 1960, o cinema japonês também produz filmes cujos monstros são oriundos de mutações causadas por longa exposição à atividade radioativa, “uma tentativa de exorcizar o fantasma da guerra” (MESSIAS, 2016, p. 307). Em produções como *Gojira (Godzilla, 1954)* e *Mothra (Mothra, a deusa selvagem, 1961)*, dirigidas por Ishiro Honda (1911-1993), as criaturas monstruosas são interpretadas por atores, cujas fantasias foram produzidas com bambu, arame, metal e látex. Em *Godzilla*, o gigantesco réptil que ataca a cidade de Tóquio com seu sopro radioativo é derivado de testes nucleares realizados pelos Estados Unidos.

A partir do final da década de 1950, em parte graças à iniciativa do estúdio britânico Hammer Films, que havia adquirido os direitos da Universal sobre muitos filmes e cujo primeiro grande sucesso foi o filme de ficção científica *The Quatermass Xperiment (Terror que mata/The Creeping Unknown, 1955)*, dirigido por Val Guest (1911-2006), o cinema presencia o retorno de monstros clássicos dos anos de 1930 e 1940. Voltadas mais para o público jovem, as produções de terror, muitas delas agora coloridas, trazem mais sensualidade e violência às cenas. Exemplos incluem *The curse of Frankenstein (A maldição de Frankenstein, 1957)* e *Horror of Dracula (Horror de Drácula ou o Vampiro da noite, 1958)*, filmes dirigidos por Terence Fisher (1904-1980) que têm como protagonista o ator Christopher Lee.¹³⁵ São produções que recriam enredos já existentes no cinema, e cujos temas envolvem monstros em cenários góticos tradicionais (castelos, igrejas, cemitérios, florestas e/ou ruínas). Tal caráter começou a mudar com diretores como Roman Polanski (1933-), Alfred Hitchcock (1899-1990) e Michael Powell (1905-1990), cuja “ênfase na revelação do terror da vida cotidiana” (PUNTER; BYRON, 2004, p. 68)¹³⁶ fez emergir as ansiedades e agressões que permeiam cenários góticos não convencionais. Os filmes *Repulsion (Repulsa ao sexo, 1965)*, *Psycho (Psicose, 1960)* e

¹³⁵ Inspirado no romance *The Werewolf of Paris*, de Guy Endore, Fisher também dirigiu *The Curse of the Werewolf* (1961), único filme sobre lobisomens dos estúdios Hammer. A empresa também lançou uma série de suspenses psicológicos, entre os quais estão *Taste of Fear* (1960), *Maniac* (1962), *Paranoia* (1963), *Fanatic* (1965) e *The Anniversary* (1967). O tema da psicopatia passa a envolver algumas produções de horror a partir de então.

¹³⁶ [...] *emphasis on the revelation of the terror of everyday life* (PUNTER; BYRON, 2004, p. 68).

Peeping Tom (*A tortura do medo*, 1960), dos referidos diretores respectivamente, retomam os temas psicológicos em cenários que integram o mundo palpável contemporâneo. Em *Peeping Tom*, por exemplo, Powell apresenta o personagem Mark Lewis, que, perseguindo mulheres com sua câmera, corta suas gargantas com uma faca embutida no tripé, as obriga a assistir ao seu próprio sofrimento enquanto agonizam e assiste aos filmes em seu laboratório.

A década de 1960 também é marcada pela sequência de sete filmes traduzidos das obras góticas de Edgar Allan Poe, dirigidos pelo estadunidense Roger Corman, um dos mais prolíficos autores de cinema de todos os tempos,¹³⁷ e marcadas pela presença do ator Vincent Price em quase todos os filmes. Entre as produções estão *The House of Usher* (*O Solar maldito*, de 1960), *The Pit and the Pendulum* (*A mansão do terror*, 1961), *The Premature Burial* (*O enterro prematuro*, 1962), *Tales of Terror* (*Muralhas do pavor*, 1962), *The Raven* (*O corvo*, 1963), *The Masque of the Red Death* (*A máscara mortal*, 1964) e *The Tomb of Ligeia* (*O túmulo sinistro*, 1964). Situando-se na Espanha do século XVI, *The Pit and the Pendulum*, por exemplo, narra a história de um homem inglês que visita um castelo assustador para investigar os mistérios que envolvem a morte de sua irmã. Após várias revelações horrendas, aparições supostamente fantasmagóricas e assassinatos grotescos, o personagem é amarrado a uma máquina de tortura por seu cunhado, o monstruoso vilão da história.

Nos anos subsequentes, com um emprego reiterado da estética *splatter*, isto é, uma ênfase em representações gráficas de sangue e violência extrema, os monstros tornam-se mais explícitos e passam a se associar mais ao sangrento. Tal tendência pode ser observada em filmes como *Flesh eaters* (1964), de Jack Curtis (1926-1970), e *Night of the living dead* (*A noite dos mortos-vivos*, 1968), de George Romero (1940-2017), que inaugura os chamados “filmes de apocalipse zumbi” e o modelo de zumbis que a cultura popular compartilha atualmente. O ano de 1968 é importante para o desenvolvimento do cinema gótico estadunidense: além do lançamento de *Night of the Living Dead*; têm-se *Rosemary's Baby* (*O bebê de Rosemary*), de Roman Polansky (1933-), e *Targets* (*Na mira da morte*), de Peter Bogdanovich (1939-), filmes que se voltam para eventos cotidianos

¹³⁷ Apesar de derivar o seu título de um poema de Edgar Allan Poe (o poema que surge no conto A Queda da Casa de Usher), o filme *The Haunted Palace* (1963), dirigido por Corman na mesma época e frequentemente listado como integrante da referida série, é uma tradução do conto *A Case of Charles Dexter Ward*, do escritor H. P. Lovecraft.

em cenários contemporâneos. Com *Rosemary's Baby*, produção que traz como tema a fraqueza que envolve a humanidade e sua cumplicidade com o mal sobrenatural,

descobrimos o terror que se esconde no coração familiar, o mal do mundano e do banal. O bebê de Rosemary nos fala de uma mulher isolada e justificadamente paranoica que tenta tornar-se independente das fontes tradicionais de proteção e força (ou seja, o sexo masculino e o paternalismo, socialmente validados). (WALLER, 1987, p. 5)¹³⁸

Em *Night of the Living Dead*, por sua vez, Romero narra o drama de um grupo de pessoas que, sozinhas em uma fazenda na zona rural da Pensilvânia, tenta sobreviver a um ataque de mortos-vivos. Embora não seja a primeira produção que recebe a alcunha de “filme de zumbi” (filmes anteriores apresentaram zumbis haitianos, corpos vivos sob o efeito de magia), o trabalho de Romero é o primeiro filme a conceber os zumbis como cadáveres em decomposição que foram reanimados e que querem se alimentar dos vivos, inaugurando o subgênero conhecido popularmente como “apocalipse zumbi”. Subversivo para a época, *Night of the Living Dead* faz críticas à sociedade estadunidense que vivenciou a Guerra do Vietnã, com a qual apresenta semelhanças: o sangue derramado, os conflitos entre seres humanos (os zumbis são humanos mortos), as notícias que o rádio transmitia sobre o ataque zumbi, entre outras.

No âmbito do cinema de terror, a década de 1970 foi marcada por monstros que estão envoltos em aspectos ou contextos satânicos ou por monstros encarnados na figura de *serial killers*. Ao primeiro grupo pertencem filmes como *Satanic Rites of Dracula* (*Os ritos satânicos de Drácula*, 1973), dirigido por Alan Gibson (1938-1987), e *The exorcist* (*O exorcista*, 1973), de William Friedkin (1935-). O segundo grupo inclui obras como *The Texas chainsaw massacre* (*O massacre da serra elétrica*, 1974), de Tobe Hooper (1943-2017), *Halloween* (1978), dirigido por John Carpenter (1948-), e *Friday the 13th* (*Sexta-Feira 13*, 1979), de Sean Cunningham (1941-), filmes que produzem vilões cuja monstruosidade não está em seu aspecto repugnante ou abominável, mas na sua condição de enigmático e de imortal. Leatherface (o maníaco do filme de Hooper), Michael Myers (o psicopata da série de filmes de Carpenter), e Jason Voorhees (o assassino da franquia de Cunningham), são antagonistas monstruosos e mascarados que, embora possam ser

¹³⁸ [...] we discover the terror that lurks in the heart of the familiar, the evil in the mundane and the banal. *Rosemary's Baby* tells us of an isolated, justifiably paranoid woman who attempts to become independent from traditional (which is to say, male, paternalistic, socially validated) sources of protection and strength (WALLER, 1987, p. 5).

evitados, afastados ou aparentemente destruídos ao término de cada cena ou episódio, sempre retornam para matar. E são monstros na figura de seres humanos. As produções da década apresentam “personagens com comportamentos psicóticos, perversos e fóbicos, e levantam questões em torno do corpo, de seus resíduos, dejetos e limitações, bem como das angústias em torno de sua condição frágil e perecível”, como descreve Messias (2016, p. 314).

A partir da segunda metade da década de 1970, com o crescente aumento na comercialização de romances góticos, o crescimento do público voltado para tais obras e a sua consequente popularização, houve uma maior demanda pelo estilo em suas outras expressões artísticas, incluindo o cinema. O momento foi propício para o surgimento de muitos escritores góticos, entre eles Dennis Etchison, Anne Rice, Ramsey Campbell, Charles Lewis Grant, Whitely Strieber e John Coyne. Em 1973, com o lançamento de *The Exorcist (O Exorcista)*, tradução para o cinema do romance homônimo do escritor William Peter Blatty, o diretor William Friedkin estimulou outras produções e “tornou o horror mais atraente para os editores” (CARROLL, 1990, p. 2).¹³⁹ O filme foi seguido por diversos lançamentos envolvendo a temática da possessão ou da telecinese, entre os quais cito os italianos *Chi sei? (Beyond the Door)*, 1974, dirigido por Ovidio Gabriele Assonitis (1943-); e *L'anticristo (O anticristo)*, 1974, dirigido por Alberto De Martino (1929-2015); o espanhol *La Endemoniada (Demon Witch Child)*, 1975, do diretor Amando de Ossorio (1918-2001); e os estadunidenses *Abby* (1974), dirigido por William Girdler (1947-1978); *The Devil's Rain (Chuva do diabo)*, 1975, dirigido por Robert Fuest (1927-2012), e *Carrie (Carrie, a Estranha)*, 1976, primeira adaptação cinematográfica do livro *Carrie*, de Stephen King, dirigida por Brian de Palma (1940-). O último se notabilizou por ser um dos poucos filmes de terror até então a ser indicado ao Oscar e ao Globo de Ouro, e a receber prêmios que incluem o francês *Avoriaz Fantastic Film*, para Brian de Palma, considerado o melhor diretor daquele ano.

Os anos seguintes são marcados pela continuidade de monstros do tipo *serial killers*, que passam a estar associados ao sobrenatural. Em produções como o filme *Hellraiser (Renascido do inferno)*, 1987, do diretor Clive Barker (1952-), e a série de filmes *Nightmare on Elm Street (A hora do pesadelo)*, que estreou em 1984 dirigida por Wes Craven (1939-2015), as criaturas Pinhead e Freddy Krueger, respectivamente, foram concebidas como monstros de caráter sobre-humano. *Pinhead* foi um homem chamado

¹³⁹ [...] *made horror more attractive to publishers* (CARROLL, 1990, p. 2).

Frank Cotton, que, ao resolver um antigo quebra-cabeça em forma de cubo, chamado de “Configuração do lamento”, é enviado a um reino extradimensional. Cotton é condenado a viver eternamente na outra dimensão, habitada por criaturas deformadas chamados de Cenobitas, experimentando o prazer e a tortura. Eventualmente os Cenobitas viajam à Terra para capturar almas humanas.

Na história de Craven, por sua vez, os moradores da rua Elm, ao decidirem se vingar do assassino de crianças Freddy Krueger, ateam fogo ao local em que ele dorme. Enquanto seu corpo arde em chamas, ele invoca os demônios dos sonhos, a quem pede imortalidade. Graças ao pacto com os seres sobrenaturais, Freddy torna-se incorpóreo e invisível para aqueles que não estão sonhando. É durante os sonhos de cada indivíduo que o monstro, com o rosto desfigurado e garras de navalha, ataca. No mundo dos sonhos, Freddy adquire vários poderes, entre os quais está a habilidade de se transformar em qualquer pessoa, de se curar e de se tele transportar. Além de *Nightmare on Elm Street*, outras produções do período, como *The evil dead (Uma noite alucinante: a morte do demônio, 1981)*, de Sam Raimi (1959-), também se destacam por aliar o estilo *gore* ao humor negro. O caráter sobrenatural dos vilões góticos desapareceu das produções do tipo *slasher films* do final dos anos 1990, quando as franquias *Scream (Pânico, com o primeiro filme em 1996)*, *I Know What You Did Last Summer (Eu sei o que vocês fizeram no verão passado, com o primeiro filme em 1997)* e *Urban Legend (Lenda Urbana, 1998)* foram lançadas. Seus vilões são pessoas normais que não guardam nada de sobre-humano e que são mortos ao final.

Embora não tenham produzido muitos monstros como a década anterior, os últimos anos do século XX dão indícios de mudanças no panorama de produção de filmes de terror, alguns dos quais passam a apresentar um teor pessimista. É o caso de produções como *The addiction (O vício, 1995)*, dirigido por Abel Ferrara (1951-), e *From dusk till dawn (Um drink no inferno, 1996)*, de Robert Rodriguez (1968-), que apresentam vampiros cujo caráter aponta para a maldade inerente ao ser humano e a busca por prazeres. *The addiction*, por exemplo, traz a história de uma estudante de filosofia que, após ser mordida no pescoço por uma vampira, vai, aos poucos, se degradando moralmente, especialmente pelos vícios que desenvolve. O período de incertezas que envolve o final do século também é marcado pela ameaça que não vem encarnada no monstro propriamente dito, mas que se faz sentir nas figuras de um meteoro prestes a se chocar com a terra, como em *Armagedon (Armagedom, 1998)*, do diretor Michael Bay

(1965-) ou em alguma ameaça mortal desconhecida, como em *The Blair witch Project* (*A bruxa de Blair*, 1999), de Daniel Myrick (1963-) e Eduardo Sánchez (1968-).

Grandes sucessos góticos de público como *The Exorcist* e *Carrie* só voltariam a se repetir mais de quinze anos depois, com o lançamento de *Bram Stoker's Dracula* (*O Drácula de Bram Stoker*, 1992), dirigido por Francis Ford Coppola (1939-); *Interview with the Vampire* (*Entrevista com o vampiro*, 1994), dirigido por Neil Jordan (1950-); o japonês *Ringu* (*O chamado*, 1998), do diretor Hideo Nakata (1961-), e principalmente *The Sixth Sense* (*O sexto sentido*, 1999), do diretor M. Night Shyamalan (1970-), que fez da produção a segunda maior bilheteria do ano no mundo do cinema, atrás apenas do fenômeno *Star Wars: episódio 1 - A ameaça fantasma*, do diretor George Lucas. Narrando a história de um psicólogo infantil que tenta ajudar um garoto que alega ver e falar com pessoas mortas, *The Sixth Sense* (1999) foi o primeiro dos vários filmes góticos envolvendo espíritos que invadiram os Estados Unidos nessa época e que,¹⁴⁰ como afirma Kendrick (2010, p. 142),

lembravam em tom e tema os *Graveyard poets* da metade do século XVIII, cujo enfoque em temas como a morte, a mortalidade humana, a espiritualidade, a tristeza e a melancolia prefigurou o romance gótico do século XVIII e ajudou a lançar as bases do gênero horror.¹⁴¹

Muitas produções subsequentes se voltaram para tramas de suspense cujo enfoque recaía principalmente na existência após a morte, evitando a violência dos filmes da década anterior, o que ampliou o público de filmes góticos, incluindo aqueles que evitavam tais produções pelo sangue em demasia.¹⁴² Outras retornam as produções de apelo sanguinário, entre elas os *remakes* *The Texas Chainsaw Massacre* (*O massacre da serra elétrica*, 2003), *The Hills Have Eyes* (*Viagem maldita*, 2006), *Halloween* (2007), e *Friday the 13th* (*Sexta-feira 13*, 2009); e as séries de filmes *Saw* (*Jogos mortais*, entre 2004 e 2008) e *Hostel* (*O Albergue*, em 2005, 2006 e 2011). As oscilações e curvas do

¹⁴⁰ Entre eles, *Stir of Echos* (*Ecos do além*, 1999), de David Koepp; *What Lies Beneath* (*Revelação*, 2000), de Robert Zemeckis; *The Gift* (*O dom da premonição*, 2000), de Sam Raimi; *The Others* (*Os outros*, 2001), de Alejandro Amenábar; *Frailty* (*A mão do diabo*, 2001), de Bill Paxton; *Dragonfly* (*O mistério da libélula*, 2002), de Tom Shadyac; *White Noise* (*Vozes do além*, 2005), de Geoffrey Sax; e *The Exorcism of Emily Rose* (*O exorcismo de Emily Rose*, 2006), de Scott Derrickson.

¹⁴¹ [...] were especially evocative in tone and theme of the mid-eighteenth-century Graveyard School of poets, whose focus on themes of death, human mortality, spirituality, gloom, and melancholy prefigured the eighteenth century Gothic novel and helped to lay the foundation of the horror genre (KENDRICK, 2010, p. 142).

¹⁴² Kendrick (2010, p. 143) nos lembra que mesmo os filmes dessa geração classificados como R (restritos), como *Stir of Echoes*, *Frailty* e *The Gift*, evitam violência extrema.

cinema do século XXI, com seus “variados níveis de força entre o visceral e o sugestivo, o gráfico e o contemplativo, o material e o espiritual” (KENDRICK, 2010, p. 144),¹⁴³ levam autores como Hutchings (2008) a defender que, à medida que nos aproximamos do presente, mais mutáveis são as produções de horror nos Estados Unidos.

Pode-se detectar tendências e miniciclos, mas há sempre alguma coisa acontecendo em outro lugar, quer seja um projeto isolado, mas interessante, ou algum trabalho inovador que irá eventualmente levar a outro miniciclo de filmes. O horror estadunidense tem sido assim desde a década de 1930, e qualquer tentativa de periodizar ou classificá-lo muito ordenadamente compromete o sentido de variedade que fez dele um setor tão distinto e importante do gênero. (HUTCHINGS, 2008, p. 9)¹⁴⁴

Na análise dos monstros cinematográficos do século XXI, é importante que se levem em conta dois aspectos. O primeiro diz respeito à ideia de que

[...] o cinema contemporâneo teria surgido sem manifesto, sem programa de ação nem qualquer característica coletiva de movimento. Pelo contrário, nascera da justaposição de individualidades, cada uma com seu projeto particular, cada qual com sua ideia de cinema na cabeça. (ALTMANN, 2008, p. 619)

Embora se refira mais especificamente ao cinema brasileiro, a própria Altmann percebe que essa parece ser a tendência das produções fílmicas em todo o mundo nos últimos anos. Trata-se de um cinema que, em sua diversidade, não pode ser reduzido a padrões específicos, e monstros que não podem ser analisados apenas com base em modelos clássicos ou estudados somente em sua relação com outras criaturas monstruosas recorrentes em produções semelhantes do mesmo gênero e da mesma época. Investigações acerca do monstro devem também estar atentas aos sentidos produzidos pelo individual, construções que muitas vezes fogem ao esperado pelo público para atender a interesses específicos da produção.

O segundo aspecto a ser discutido é a ação do contexto e dos temas produzidos atualmente. A profusão de temas que convergem e se relacionam na contemporaneidade,

¹⁴³ [...] *with varying degrees of force between the visceral and the suggestive, the graphic and the contemplative, the material and the spiritual* (KENDRICK, 2010, p. 144).

¹⁴⁴ *One can detect trends and mini-cycles but there is always something else going on elsewhere, whether this be an isolated but interesting project or some innovative work that will possibly lead to another mini-cycle of films. American horror has been like this since the 1930s, and any attempt to periodize or categorize it too neatly risks losing a sense of the variety that has made it such a distinctive and important sector of the genre* (HUTCHINGS, 2008, p. 9).

entre eles o terrorismo, os problemas e catástrofes ambientais, as fobias que envolvem o convívio com o outro diferente, as paranoias e os medos associados ao risco de ataques nucleares e a biotecnologia, tornam essa “justaposição de individualidades” ainda mais justificável. Embora haja certas questões recorrentes e que, com frequência, convergem para a produção de discussões relacionadas às incertezas promovidas pelo atual contexto, trata-se de um período complexo e cuja produção de monstros não segue modelos ou parâmetros bem definidos. No mundo do século XXI, prevalecem a fluidez e a imprevisibilidade. Os paradigmas são reformulados constantemente, e as ideias e os conceitos se fragmentam, as formas assumem estados variáveis. Embora eventualmente traga aspectos que compõem a configuração monstruosa tradicional, o monstro cinematográfico contemporâneo é reinventado em cada produção. E, apesar dessa fluidez e despadronização, o diferente, o desconhecido e o marginal que caracterizam o monstro continuam perturbando as leis que regem o social no mundo atual, visto que o medo é algo inerente ao ser humano, “a emoção mais antiga e forte da humanidade” (LOVECRAFT, 2008e, p. 13).

Entre os monstros do cinema do século XXI, destacam-se principalmente os alienígenas, os zumbis, as assombrações e as criaturas associadas à biotecnologia. O medo crescente de invasões dos espaços e a ansiedade e apreensão frente às mudanças por que passa o mundo do século XXI são reavivadas e recriadas pelo cinema e suas tecnologias, muitas vezes, na figura do monstro. Na última década, o cinema de horror foi responsável por grandes bilheterias e foi premiado. E, “se a literatura forjou seres fantásticos em profusão no século XIX, [...] nos séculos XX e XXI, o cinema foi o grande criadouro de bestiários” (MESSIAS, 2016, p. 23). Os traumas e apreensões que o cinema de horror evoca na contemporaneidade se assemelham, em alguns aspectos, aos sentimentos que envolveram as obras literárias e filmes do início do século XX, época em que Lovecraft escreveu. Assim como naquela época, em algumas produções contemporâneas, o horror vem de um universo alheio ao do ser humano, e a criatura monstruosa é o invasor do espaço, o alienígena e/ou o híbrido.

No início do século XX, quer a produção fílmica fosse ambientada na Europa Central (*Frankenstein*, 1931), em uma ilha inexplorada (*A ilha das almas selvagens*, 1932) ou em Paris (*Os crimes da rua Morgue*, 1932), o horror era externo e estranho aos cidadãos e atacava-os sobretudo fisicamente. A ênfase recaía sobre a caracterização da estranheza dos personagens monstruosos. O sotaque do ator húngaro Béla Lugosi (1882-1956) conferiu um efeito de estranheza ao personagem Drácula por ele interpretado no

filme dirigido por Tod Browning em 1931. No cinema contemporâneo, filmes de terror novamente evocam a ansiedade e o medo que estão instaurados nos convívios sociais e que envolvem a insegurança em relação ao outro diferente e o desconhecimento acerca desse outro por meio da figura do alienígena. Exemplos incluem a refilmagem *War of the Worlds* (*Guerra dos mundos*, 2005), do diretor Steven Spielberg (1946-), que trata do ataque de extraterrestres que surgem do chão comandando máquinas denominadas *tripods*, e *The thing* (*A coisa*, 2011), de Matthijs van Heijningen Jr. (1965-), que narra a história de um grupo de pesquisadores noruegueses que, em expedição na Antártida, descobre uma nave enterrada há milhares de anos, e que abriga uma criatura extraterrestre. Esta passa a ser objeto de estudo e motivo de terror aos membros do grupo.

Enquanto o filme *The war of the worlds* (*Guerra dos mundos*, 1953), de Byron Haskin, refletia um ideal anticomunista principalmente por meio das referências que relacionavam os invasores do “planeta vermelho” aos soviéticos, as criaturas alienígenas da produção homônima de Spielberg podem ser interpretadas em sua relação com os conflitos étnicos e culturais do século XXI, entre os quais está a questão do terrorismo. Tal relação pode ser invocada ao se observar que os alienígenas de Spielberg, apesar de extraterrestres, já se encontram infiltrados no próprio planeta. Seriam monstros ocultos na própria terra. No filme *The thing*, após retirado do gelo para ser examinado, o alienígena, que supostamente estaria morto, ataca um dos membros da expedição e se aloja em seu corpo. Até que o homem ataque outra pessoa, ele é o monstro a ser combatido. Trata-se de uma criatura que se transforma em um corpo terrestre para então destruí-lo, é o monstro que pode residir em qualquer lugar, e pode ser interpretado como um retrato do medo e da insegurança frente ao risco iminente de um ataque que pode vir a qualquer momento e de qualquer direção.

A apreensão e insegurança por parte dos personagens e dos espectadores, alimentada pelo pessimismo frente à insegurança global, que opera as paranoias da sociedade contemporânea e reforçam a percepção de que a integridade dos indivíduos não está garantida, onde quer que eles estejam, também são recorrentes nos filmes atuais cujos monstros são zumbis. Poucas criaturas foram tão recorrentes no cinema do século XXI como os mortos vivos, um reflexo da fragmentação de valores e das incertezas da vida contemporânea.

Zumbis são monstros que normalmente integram cenas e sequências emolduradas pelo escatológico, e se fazem presentes em enredos e situações que denotam uma desesperança frente a situações caóticas ou catastróficas. Enquanto criaturas fisicamente

repelentes e abomináveis, os zumbis representam a forma mais brutal de representação da ideia de que os mortos podem retornar, motivo pelo qual estão fortemente associados a aspectos *splatter/gore*. Em geral, carecem de qualquer carisma e não permitem aproximações afetivas por parte dos seres humanos. Tratando dos medos que se associam a figura do zumbi e seu caráter psicanalítico, Dumas (2014, p. 30) traz a seguinte reflexão:

[...] racionalmente, sabemos que zumbis não existem, então, se tememos os zumbis, devemos ter medo de algo mais, algo que os zumbis representam. O que seria? Logicamente, você pode afirmar: “Eu não tenho medo dos zumbis em si, mas eu tenho medo de ser mordido, e definitivamente tenho medo de morrer” - para a qual a reação adequada seria: “Então por que você tem medo de ser mordido? - e se você tem medo de morrer, então por que você tem medo particular de que a morte possa vir em decorrência de uma mordida? O que particularmente há de assustador na boca, nos dentes? É um medo de ser comido, consumido por outra pessoa? Por que esse é um medo tão poderoso?”¹⁴⁵

Mais do que sobre a figura do zumbi em si, os questionamentos de Dumas são sobre o medo e aquilo que o promove. Tratam da apreensão que consome a humanidade. Tal insegurança que envolve a incursão do zumbi e de seu corpo paradoxal (trata-se de um monstro que já foi ser humano) permite reflexões e revisitações das fronteiras entre a vida e a morte, entre o progresso e a decadência da humanidade. Enquanto figuras monstruosas como os vampiros podem apresentar um lado glamoroso e elegante, os zumbis são cadáveres e, como tal, trazem consigo toda uma gama de elementos que se associam à noção de desintegração, motivo pelo qual “[...] a transformação em zumbi é uma representação muito direta de deterioração física e da morte” (HART, 2014, p. 335).¹⁴⁶ Exemplos são o filme *Land of the Dead* (*Terra dos Mortos*, 2005), de George Romero, e o *remake Dawn of the dead* (*Madrugada dos mortos*, 2004), do diretor Zack Snyder (1966-), que abordam a vida de sobreviventes em um mundo pós-apocalíptico tomado por mortos-vivos. Apesar de ainda serem humanos cujos sistemas nervosos foram infectados por um vírus, os monstros do filme *28 days later* (*Extermínio*, 2002), de Danny Boyle, não deixam de integrar o conjunto de zumbis do século XXI. Contrariam o padrão

¹⁴⁵ [...] *rationally, we know that zombies do not actually exist, so if we are afraid of zombies, we must be afraid of something else, something that zombies represent. What would that be? Logically, you might assert: “I’m not afraid of zombies per se, but I am afraid of being bitten, and I’m definitely afraid of dying”—to which the proper response would be, “So why are you afraid of being bitten?—and if you’re afraid of dying, then why are you particularly afraid that it might come from being bitten? What is it about the mouth, the teeth, that is particularly frightening? Is it a fear of being eaten, consumed by another person? Why is that such a powerful fear?”* (DUMAS, 2014, p. 30).

¹⁴⁶ [...] *the transformation into a zombie is a very direct depiction of physical deterioration and death.* (HART, 2014, p. 335).

apresentado nas produções anteriores do gênero por serem zumbis bastante ágeis e, portanto, mais difíceis de serem destruídos.

Os filmes de assombração do cinema na contemporaneidade expõem fantasmas ou uma presença sobrenatural como seu meio de promover medo nos personagens e no público. Em produções como *The Grudge (O grito, 2004)*, com direção do japonês Takashi Shimizu (1972-), e o *remake The Ring (O chamado, 2002)*, dirigido por Gore Verbinski (1964-), não há ênfase em violência gráfica (do tipo *splatter/gore*) e as assombrações são monstros que não se revelam ou que se mostram de forma parcial ou indefinida. Para Davis e Natale (2010, p. 49),

a relativa ausência de violência extrema nesses filmes pode ser vista como um importante fator contribuinte para sua enorme popularidade entre os integrantes da grande massa, muitos dos quais preferem ver filmes de horror que os assustam com a ameaça/sugestão de violência, mais do que com meios explícitos.¹⁴⁷

The Ring, por exemplo, narra a história do fantasma da garota Samara Morgan (que, devido a seus poderes sobrenaturais, foi abandonada por adultos supersticiosos para morrer em um poço), que busca vingança dos vivos por meio de aparições que surgem de uma fita VHS, cujas imagens apresentam pistas para o desvendar de todo o mistério que envolve o passado da garota. Assim como em *The Grudge*, os motivos para o desencadeamento das ações do monstro advêm do passado.

Os monstros do cinema do século XXI associados à biotecnologia, por sua vez, levam a reflexões acerca dos limites do ser humano e do seu corpo. Trata-se de observar que, com os avanços das experiências biotecnológicas, associadas à neurociência e à nanotecnologia, cada vez mais é possível se pensar em representações monstruosas incorporadas à figura humana. Ao se tornarem cada vez mais entrelaçadas com o ser humano, as criaturas biotecnológicas permitem repensar o monstro. Um exemplo de filme que integra esse grupo é *Splice (Splice: a nova espécie, 2009)*, dirigido por Vincenzo Natali (1969-), que envolve experimentos de engenharia genética realizados por um casal de cientistas que tenta introduzir DNA humano em genes animais, o que promove a criação de um ser monstruoso.

¹⁴⁷ *The relative absence of extensive gore in these films can be seen as a major contributing factor to their enormous popularity among mass audiences, many members of which prefer to see horror films that largely scare them through the threat/suggestion of violence rather than through more explicit means* (DAVIS; NATALE, 2010, p. 49).

Sejam alienígenas que assumem corpos humanos, zumbis, fantasmas ou criaturas biotecnológicas, os monstros do cinema contemporâneo permitem que o gótico se constitua em uma ruptura do mundo cotidiano. Nos filmes da contemporaneidade, o “horror viola a suposição de que vivemos em um mundo previsível e rotineiro, ao demonstrar que vivemos em um campo minado, ao exigir um motivo para que se possa confiar no presumido domínio de ‘normalidade ordenada’” (PINEDO, 2004, p. 91).¹⁴⁸ É um horror cujo monstro, cada vez mais, é marcado pela liquidez das categorias e pela incorporação de incoerências, o que requer cuidado na investigação das produções fílmicas contemporâneas e seus monstros. Como explica Pinedo (2004, p. 85), “o universo do filme de horror contemporâneo é incerto, um universo em que o bem e o mal, a normalidade e a anormalidade, a realidade e a ilusão se tornam praticamente indistinguíveis”.¹⁴⁹ Ao se aliar a todo o contexto atual, à apreensão e ansiedade frente ao risco iminente de guerras, catástrofes ambientais e epidemias, e à violência como aspecto constitutivo da vida cotidiana, o filme gótico e seu monstro são responsáveis pela construção ou fortalecimento de “um universo inesquecível e paranoico em que colapsam categorias familiares” (p. 85).¹⁵⁰ Em meio à complexidade de um contexto que envolve questões culturais, sociais e políticas delicadas e controversas, torna-se compreensível que a investigação das representações monstruosas nas manifestações artísticas contemporâneas, entre elas o cinema, passem a considerar a monstruosidade enquanto “uma categoria fluida, preocupada com o caráter representativo e ambíguo das mudanças” (LEVINA; BUI, 2013, p. 5).¹⁵¹

2.4 O outro monstruoso em Lovecraft

Com Howard Phillips Lovecraft (1890-1937), escritor nascido na cidade estadunidense de Providence, o gótico literário ganhou outros contornos, principalmente no que diz respeito à constituição do outro monstruoso. Como será discutido, a distinção de Lovecraft na literatura gótica reside, em especial, na construção de raças de criaturas

¹⁴⁸ *Horror violates our assumption that we live in a predictable, routinized world by demonstrating that we live in a minefield, by demanding a reason to trust in the taken-for-granted realm of “ordered normality”* (PINEDO, 2004, p. 91).

¹⁴⁹ *The universe of the contemporary horror film is an uncertain one in which good and evil, normality and abnormality, reality and illusion become virtually indistinguishable* (PINEDO, 2004, p. 85).

¹⁵⁰ *[...] an unstable, paranoid universe in which familiar categories collapse* (PINEDO, 2004, p. 85).

¹⁵¹ *[...] a fluid category concerned with representation and ambiguity of change* (LEVINA; BUI, 2013, p. 5).

ancestrais e incognoscíveis, que, se escondendo em outras dimensões ou habitando regiões submersas, e, mantendo uma relação biológica com os seres humanos, consistem em seres ambivalentes, o que se explica pelo seu caráter abjeto.

Além de ter produzido o romance *The Case of Charles Dexter Ward* (*O Caso de Charles Dexter Ward*, 1927) e uma grande quantidade de contos, Lovecraft traçou um panorama geral da ficção de horror e discutiu o tema no ensaio “Supernatural Horror in Literature” (“Horror sobrenatural em Literatura”), em 1927. No início do século XX, grande parte da sua obra foi publicada como *weird fiction* em revistas do tipo *pulp magazines*, entre as quais estavam a *Weird Tales* e a *Astounding Stories*, que em geral apresentavam histórias fantásticas, sobrenaturais e de ficção científica.¹⁵² À época, apesar do número pequeno de leitores, seus contos exerceram uma grande influência em alguns autores de horror: Lovecraft construiu um círculo de amizade com escritores como August Derleth, Brian Lumley, Fred Chappell e Colin Wilson, por ele encorajados a produzir histórias baseadas no universo literário lovecraftiano e a expandi-lo.

A obra de H. P. Lovecraft influenciou diversos escritores de ficção de horror, bem como artistas de outras esferas. Sua notoriedade excede os domínios da literatura e abrange a filosofia, a música, o cinema, os jogos de videogame e de RPG, as histórias em quadrinhos, os mangás japoneses e a cultura pop em geral. Exemplos de sua influência incluem as letras das músicas *All Nightmare Long* e *The thing that should not to be* e o título da faixa instrumental *The Call of Ktulu*, da banda inglesa Metallica, que são representações do universo literário de Lovecraft, e a série em quadrinhos de fantasia *Conan of Cimmeria* (*Conan, o Cimério*, 1932), criada por seu amigo Robert E. Howard (1906-1936), que faz várias referências a personagens criadas pelo escritor. Ao caracterizar a humanidade enquanto um organismo genético produzido como forma de nutrir uma arma biológica geneticamente controlada, acrescentando uma teratologia monstruosa que muito lembra as metamorfoses pelas quais passam muitos personagens dos contos lovecraftianos, o filme *Prometheus* (*Prometheus*, 2012), dirigido por Ridley Scott, dialoga com a obra de Lovecraft (2008e), em especial com o conto “At the Mountains of Madness” (“Nas montanhas da loucura”), de 1936. Assim como o conto, o

¹⁵² A designação *weird fiction* é normalmente utilizada para se referir a um subgênero da ficção especulativa iniciado no fim do século XIX e início do século XX. Tratam-se de obras cujas narrativas podem ser distinguidas do terror e da fantasia pela associação entre aspectos sobrenaturais, míticos e científicos. No início do século XX, tais obras eram publicadas em *pulp magazines*, revistas produzidas com papel de baixa qualidade e, em geral, dedicadas à publicação de histórias de fantasia e de ficção científica.

filme exprime uma convicta angústia, descrença e descontentamento em relação à raça humana.¹⁵³

Entre as razões por detrás da grande relevância do conjunto da obra de Lovecraft estão a ênfase na atmosfera e na consequente produção de efeitos de nível emocional (apreensão e medo extremos); a utilização de aspectos próprios dos gêneros de fantasia e ficção científica na literatura gótica, criando o chamado horror cósmico e seus monstros; e a criação de uma cosmogonia que subjaz grande parte de suas narrativas, interligando-as e suscitando uma série de análises, inquietações e associações no público leitor e na crítica especializada. Para a compreensão dos aspectos que caracterizam a literatura de Lovecraft, é importante que se discuta detalhadamente o contexto social e histórico da época em que o autor escreveu (início do século XX) e do período que o antecedeu.

O final do século XIX e início do século XX foi uma época marcada pelo crescente medo e ansiedade relacionados principalmente às mudanças pelas quais passava o mundo. Os efeitos da Revolução industrial, as transformações na estrutura familiar (as mudanças nos valores morais tradicionais que foram responsáveis, por exemplo, pela emancipação e independência da mulher) e o desenvolvimento de teorias científicas como a Teoria da Evolução, de Charles Darwin, e a Psicanálise de Sigmund Freud, estão entre as transformações responsáveis por desestabilizar as identidades nacionais e individuais, fazendo o ser humano refletir sobre a própria noção do eu e sua relação com o outro. Tal período engloba a produção de obras que se tornaram ícones da literatura gótica, como *Dracula*, de Bram Stoker, e *Dr. Jekyll and Mr. Hyde*, de Robert Louis Stevenson.

No Reino Unido, uma potência econômica e imperial, temia-se a perda da hegemonia, ameaçada pelo crescimento dos Estados Unidos e da Alemanha. Em vários países, a proximidade da Primeira Guerra Mundial e a possibilidade da invasão de forças estranhas trouxeram ansiedade diante da possibilidade de se ter a integridade ameaçada por meio da invasão do outro (o estrangeiro). O medo da incursão do outro e a concepção de mundos distintos ou da fuga para outros mundos foram motivos de muitas produções góticas, de fantasia e de ficção científica principalmente nos Estados Unidos, na Inglaterra e em outros países da Europa, no final do século XIX e no início do século XX, entre as quais se destacam *Dracula* (*Drácula*, 1897), de Bram Stoker (1847-1912), e a coletânea de contos *The Gods of Pegana* (*Os deuses de Pegana*, 1905), de Lord Dunsany (1878-1957), obras cujos enredos têm como “pano de fundo” os temores de forças estranhas

¹⁵³ Para mais influências de Lovecraft na cultura popular em geral, ver Jones (2013).

e/ou estrangeiras inimigas e sua incursão no mundo. São uma mostra de que o gótico é muitas vezes considerado um estilo que “ressurge com força particular durante tempos de crise cultural e que age no sentido de negociar as ansiedades do momento ao trabalhá-las de modo deslocado” (PUNTER; BYRON, 2004, p. 39).¹⁵⁴ O receio do outro, do invasor, do estrangeiro, que surge para perturbar um local e usurpar identidades, foi também inspiração para narrativas como as de Lovecraft.

Nos Estados Unidos do início do século XX, contexto em que Lovecraft escreveu, o processo de expansão tecnológica e industrial iniciado após a depressão dos anos 1870 foi responsável por um crescimento urbano. “Entre 1870 e 1900, o período chamado de Nova Imigração, cerca de 12 milhões de imigrantes chegaram, [...] os recursos humanos necessários e que permitiram o crescimento da América enquanto uma potência industrial e econômica” (GRANT, 2012, p. 223).¹⁵⁵ O desenvolvimento da imprensa permitiu que se atingissem as grandes massas mais facilmente. Com a expansão das estradas de ferro e a criação de indústrias, os espaços físicos foram alterados. Com o crescimento do comércio, a mecanização do campo e a ampliação do consumo de bens e serviços, muitos valores foram modificados pelos interesses do capital industrial. As tensões que surgiram à época estavam, muitas vezes, relacionadas a um sentimento de rejeição ao novo paradigma que se instaurava, ao cotidiano acelerado, aos novos valores e aos imigrantes, que, comumente aglomerados em espécies de guetos em muitas cidades, representavam, para muitos estadunidenses, uma ameaça à sua segurança e à estabilidade do país.

Na obra em que descreve suas memórias e experiências enquanto imigrante nos Estados Unidos no início do século XX, o romeno Marcus Eli Revici (posteriormente Marcus Eli Ravage) relata sua reação ao chegar ao novo continente:

Para começar, o estrangeiro que vem aqui da Europa não é a matéria-prima que os americanos pensam que ele é. Ele não é uma folha em branco a ser escrita a bel-prazer. Ele não surgiu do nada. Pelo contrário. Ele traz consigo uma tradição profundamente arraigada, um sistema de cultura, gostos e hábitos, um ponto de vista tão antigo quanto sua experiência nacional e que foi engendrado nele por sua raça e seu ambiente. E é essa coisa - toda essa alma do Velho Mundo - que entra

¹⁵⁴ [...] *re-emerges with particular force during times of cultural crisis and which serves to negotiate the anxieties of the age by working through them in a displaced form* (PUNTER; BYRON, 2004, p. 39).

¹⁵⁵ *Between 1870 and 1900, the period of the so-called New Immigration, some 12 million immigrants arrived, [...] the very necessary human resources that enabled the rise of America as an economic and industrial power* (GRANT, 2012, p. 223).

em conflito com a América assim que ele desembarca. (RAVAGE, 2009, p. 48)¹⁵⁶

Em sua obra, o autor aborda questões étnicas como delimitadoras das medidas de separação entre os mesmos (nativos) e os outros (estrangeiros). Pouco tempo antes da chegada de Ravage, os Estados Unidos haviam criado a primeira lei federal de imigração, a *Immigration Act of 1882*, que, entre outros aspectos, vedava a entrada de pessoas com problemas psiquiátricos, pobres ou qualquer outro que representasse um gasto para o país. No mesmo ano, a assinatura do *Chinese Exclusion Act* serviu não apenas para proibir o uso de mão de obra barata chinesa nos Estados Unidos e conseqüentemente conter a imigração, mas também para instituir e incentivar atitudes e práticas xenófobas. A *Immigration Restriction League*, um influente grupo de graduados de Harvard que comumente manifestava suas opiniões acerca de imigração, propôs, em 1897, que “novos imigrantes, assim como afro-americanos interessados em votar no Sul do país, fossem submetidos a testes de alfabetização” (GRANT, 2012, p. 230).¹⁵⁷

Com a publicação de *The Revolt Against Civilization: The Menace of the Under Man*, em 1922, obra em que advoga contra a imigração para os Estados Unidos, o historiador Lothrop Stoddard cria o termo *Under Man* (que posteriormente influenciou a concepção de *Untermensch*, designação adotada pelos nazistas para se referir pejorativamente aos judeus, poloneses, ciganos, sérvios e outros povos por eles considerados inferiores) para nomear “uma vasta massa de humanidade inadaptável e depreciada, essencialmente selvagem e incorrigivelmente hostil à civilização” (STODDARD, 1922, p. 24).¹⁵⁸ Para o autor, pessoas negras, apesar de serem “fisicamente vigorosas” e de apresentarem “uma vitalidade animal aparentemente maior do que a das raças intelectualmente mais elevadas”, seriam “selvagens e bárbaras, de um nível médio de inteligência manifestamente baixo” (p. 89).¹⁵⁹ Nesse contexto, além das lei de

¹⁵⁶ *To begin with, the alien who comes here from Europe is not the raw material that Americans suppose him to be. He is not a blank sheet to be written on as you see fit. He has not sprung out of nowhere. Quite the contrary. He brings with him a deep-rooted tradition, a system of culture and tastes and habits—a point of view which is as ancient as his national experience and which has been engendered in him by his race and his environment. And it is this thing—this entire Old World soul of his—that comes in conflict with America as soon as he has landed* (RAVAGE, 2009, p. 48).

¹⁵⁷ [...] *new immigrants, in common with African Americans seeking to vote in the South, be subjected to literacy tests* (GRANT, 2012, p. 230).

¹⁵⁸ [...] *a vast residue of unadaptable, depreciated humanity, essentially uncivilizable and incorrigibly hostile to civilization* (STODDARD, 1922, p. 24).

¹⁵⁹ *Existing savage and barbarian races of a demonstrably low average level of intelligence, like the negroes, are physically vigorous, in fact, possess an animal vitality apparently greater than that of the intellectually higher races* (STODDARD, 1922, p. 89).

imigração, outros discursos foram adotados nos Estados Unidos para o reestabelecimento ou manutenção de uma hierarquia racial dos chamados WASP (*White, Anglo-Saxon and Protestant* - brancos, anglo-saxões e protestantes) e proteção contra os outros “invasores”, entre os quais estão projetos de incentivo a um suposto programa de aperfeiçoamento racial, projetos de controle eugênico que incluíam a ideia de *Rassenhygiene* (a “higiene racial” que todo indivíduo “puro” deveria ter, sendo impedido por lei de se relacionar sexualmente ou se casar com pessoas de outras raças), termo próprio da ideologia nazista, mas que encontrou nos Estados Unidos um solo fértil para expansão.

O racismo estadunidense do final do século XIX e início do século XX é o cenário para o desenvolvimento do gótico de H. P. Lovecraft. As tentativas de despojar o “negro” e o “amarelo” de toda a sua cultura e de destruí-los pela ameaça que eles representavam ao projeto de sobrevivência dos brancos e anglo-saxões consistiam em discursos góticos que se apresentavam para transformar tais corpos em monstros. Com a consciência de que, “no contexto do século XX, raça torna-se um significante importante da monstruosidade”, Halberstam (1995, p. 5) considera que o horror literário frequentemente dota suas criaturas de caracteres e tons raciais.¹⁶⁰ Nesse sentido, o autor entende que

[...] a habilidade da história gótica de tirar a impressão de qualquer número de interpretações a torna uma prole hedionda do próprio capitalismo. O romance gótico do século XIX e o filme de terror gótico do final do século XX estão ambos obcecados por múltiplos modos de consumo e produção, com consumos perigosos e produtividade excessiva e com economia de significado. O próprio monstro é uma forma econômica na medida em que condensa várias ameaças raciais e sexuais à nação, ao capitalismo e à burguesia em um só corpo. Se o romance gótico produz uma resposta fácil à questão do que ameaça a segurança nacional e a prosperidade (o monstro), o monstro gótico representa muitas respostas à questão de quem deve ser removido da comunidade em geral. (HALBERSTAM, 1995, p.3)¹⁶¹

A textualidade gótica que permeia os discursos no final do século XIX e no final do século XX se entrelaça com as relações políticas e sociais, influencia e é influenciada

¹⁶⁰ [...] *in the context of twentieth century Gothic, race becomes a master signifier of monstrosity and when invoked, it blocks out all other possibilities of monstrous identity* (HALBERSTAM, 1995, p. 5).

¹⁶¹ [...] *the ability of the Gothic story to take the imprint of any number of interpretations makes it a hideous offspring of capitalism itself. The Gothic novel of the nineteenth century and the Gothic horror film of the late twentieth century are both obsessed with multiple modes of consumption and production, with dangerous consumptions and excessive productivity, and with economies of meaning. The monster itself is an economic form in that it condenses various racial and sexual threats to nation, capitalism, and the bourgeoisie in one body. If the Gothic novel produces an easy answer to the question of what threatens national security and prosperity (the monster), the Gothic monster represents many answers to the question of who must be removed from the community at large* (HALBERSTAM, 1995, p. 3).

pelas manifestações artísticas de cada período. A constituição do gótico literário lovecraftiano leva à discussão acerca das atitudes políticas e culturais que permeiam a sua obra e a sua época. Em seus contos, criando de forma recorrente a imagem de comunidades decadentes e de indivíduos mentalmente perturbados devido ao contato com um outro repugnante, Lovecraft faz surgir a figura de seres que, associados a mundos distantes e dotados de hábitos e modos não convencionais de vida e de reprodução (como a endogamia), são monstruosos. O início do século XX, época em que Lovecraft produziu, consistiu em

[...] uma década que viu um aumento generalizado de ansiedades sobre questões raciais como a eugenia e a mestiçagem, alimentadas pela publicação de literatura inflamatória como *The Passing of the Great Race* (1916), de Madison Grant, e sua teoria da supremacia racial nórdica. (SIMMONS, 2013, p. 15)¹⁶²

Trata-se de uma época marcada por complexas relações que envolvem a concepção do outro não-ocidental. No caso da obra de Lovecraft, os outros monstruosos são criaturas que corporificam o horror e que, simultaneamente, são motivo de uma apreensão e atração em nível emocional. São monstros ambivalentes, como será explicado posteriormente.

É com um estilo metódico, que se manifesta em seu cuidado com o emprego de cada palavra e com descrições detalhadas, e com a ausência de explicações naturais para seu horror cósmico e suas manifestações monstruosas ao final das tramas, que Lovecraft se volta para a produção de efeitos. Em sua literatura, a

[...] atmosfera é a coisa mais importante, pois o critério final de autenticidade não é a harmonização de um enredo, mas a criação de uma determinada sensação. Podemos dizer, generalizando, que uma história fantástica cuja intenção seja ensinar ou produzir um efeito social, ou uma em que os horrores são explicados no final por meios naturais, não é uma genuína história de medo cósmico. (LOVECRAFT, 2008e, p. 17)

Na visão de Lovecraft, uma história de horror cósmico é caracterizada pela carga emocional a que o leitor é exposto, um medo envolto por uma atmosfera inexplicável. O medo produzido por suas narrativas “não deve ser confundido com um outro

¹⁶² [...] a decade that saw a widespread rise in anxieties over racial issues such as eugenics and miscegenation stoked by the publication of inflammatory literature like Madison Grant's *The Passing of the Great Race* (1916) and its theory of Nordic racial supremacy (SIMMONS, 2013, p. 15).

superficialmente parecido, mas muito diferente no âmbito psicológico: a literatura do simples medo físico e do horrível vulgar” (LOVECRAFT, 2008e, p. 16).¹⁶³ Seus contos apresentam “uma certa atmosfera inexplicável e empolgante de pavor de forças externas desconhecidas”, e expressam “um indício [...] daquela mais terrível concepção do cérebro humano - uma suspensão ou derrota maligna e particular daquelas leis fixas da Natureza que são nossa única salvaguarda contra os assaltos do caos e dos demônios dos espaços insondáveis” (p. 17). Tal pavor é oriundo de “forças externas desconhecidas” (p. 17), do “contato com potências e esferas desconhecidas” (p. 18). O outro monstruoso e temido pelo indivíduo na virada do século XIX ao XX manifesta-se nas criaturas cósmicas de sua literatura.

Foi justamente essa capacidade do conto gótico de excitar na mente do leitor um intenso medo o motivo pelo qual teve a sua admissão no campo literário recusada: o gótico era considerado um “retrocesso aos tempos pré-modernos, extremamente sensual, sem conteúdo intelectual” (GELDER, 2000, p. 11).¹⁶⁴ E é a excitação de um grande senso de medo, que para Lovecraft (2008e) é essencial à narrativa, que o faz definir o gótico como sendo somente o horror cósmico, restrição vista com desconfiança por teóricos como Carroll (1990).¹⁶⁵ Em termos literários, o horror cósmico parte de alguns aspectos observáveis em grande parte dos seus contos, entre os quais estão a ausência de uma presença divina identificável ou reconhecível; a insignificância do ser humano perante o imenso cosmos, que pode inclusive privá-lo do direito à vida; e a presença de criaturas ancestrais monstruosas e alheias ao conhecimento humano. Tais aspectos apontam para a incapacidade que o indivíduo tem de compreender o vasto mundo ao seu redor, inaptidão que é a causa daquilo que, em sua literatura, se costuma chamar de *cosmic fear* (medo cósmico), “uma entusiasmante mistura de medo, repulsa moral, e deslumbramento” (CARROLL, 1990, p. 162).¹⁶⁶ Trata-se de um sentimento instintivo, um misto de medo e atração que acompanha todo indivíduo e que “confirma uma profunda convicção humana sobre o mundo”, a convicção de que “ele guarda vastas forças desconhecidas” (p. 162).¹⁶⁷

¹⁶³ Lovecraft (2008e, p. 293) questionava os *weird tales* que se baseavam em mitos populares e eram marcados por suavizações do caráter sobrenatural.

¹⁶⁴ [...] *a throwback to premodern times, utterly sensual, without intellectual content* (GELDER, 2000, p. 11).

¹⁶⁵ Para Carroll (1990, p. 164), “a aposta de Lovecraft no medo cósmico como a característica definidora da literatura de horror de fato parece ser uma questão de estabelecer a sua preferência por um certo aspecto como o critério para a adesão no gênero; ou seja, Lovecraft confunde o que ele considera como um nível de realização elevada no gênero com aquilo que identifica o gênero”.

¹⁶⁶ [...] *an exhilarating mixture of fear, moral revulsion, and wonder* (CARROLL, 1990, P. 162).

¹⁶⁷ [...] *confirms a deep-seated human conviction about the world, viz., that it contains vast unknown forces* (CARROLL, 1990, p. 162).

Sobre a insignificância do ser humano diante de forças ancestrais que caracteriza o horror cósmico lovecraftiano, Joshi (2001, p.182) afirma que

o cosmicismo consiste, a um só tempo, em uma postura metafísica (uma consciência da vastidão do universo tanto em termos espaciais quanto em termos temporais), uma posição ética (uma consciência da insignificância dos seres humanos no interior do universo), e uma posição estética (uma expressão literária dessa insignificância, acessada pela minimização do personagem humano e pela visualização dos titânicos abismos de espaço e tempo).¹⁶⁸

O medo cósmico e o abalo do imaginário humano e do senso comum dos indivíduos também advêm de ocorrências insólitas, experiências a partir das quais os sentimentos mais primitivos de insegurança se manifestam: um medo inesperado e que não pode ser compreendido compromete a sensação de segurança. Para Lovecraft (2008e, p.15),

incerteza e perigo são eternos aliados íntimos, transformando qualquer tipo de mundo desconhecido num mundo de perigos e possibilidades malélicas. Quando se sobrepõe a esse senso de medo e de mal o inevitável fascínio do maravilhoso e da curiosidade, nasce um conjunto composto de emoção aguda e provocação imaginativa cuja vitalidade deve necessariamente durar enquanto existir a raça humana. Crianças sempre terão medo do escuro, e homens de espírito sensível a impulsos hereditários sempre tremerão ante a ideia dos mundos ocultos e insondáveis de existência singular que podem pulsar nos abismos além das estrelas, ou infernizam nosso próprio globo em dimensões profanas que somente o morto e o lunático conseguem vislumbrar.

À época em que escreveu, Lovecraft fez menção à sua ficção como *Yog-Sothothery*, descrevendo-a como um meio para se exceder “os limites humanos relacionados ao senso de exterioridade”,¹⁶⁹ e enfatizando, em sua obra, as experiências no “vasto e provocativo abismo do desconhecido”.¹⁷⁰ Em vários de seus contos, o medo que envolve eventos e monstros cósmicos e o conhecimento de que o mundo pode guardar forças desconhecidas é usado pelo escritor como uma espécie de estratégia para o

¹⁶⁸ *Cosmicism is at once a metaphysical position (an awareness of the vastness of the universe in both space and time), an ethical position (an awareness of the insignificance of human beings within the realm of the universe), and an aesthetic position (a literary expression of this insignificance, to be effected by the minimizing of human character and the display of the titanic gulfs of space and time)* (JOSHI, 2001, p. 182).

¹⁶⁹ [...] *personal limitation regarding the sense of outsidersness* (LOVECRAFT, 1971, p. 294).

¹⁷⁰ [...] *the vast and provocative abyss of the unknown* (LOVECRAFT, 1971, p. 294).

desenvolvimento do insólito. Entre os recursos de que Lovecraft faz uso para a construção do insólito e sua associação ao monstro está o ceticismo. Em muitas de suas narrativas, há a figura de um indivíduo, normalmente alguém de alta classe social, estudado e de certa credibilidade no meio social, que, diante de algum relato anormal ou monstruoso, se mostra descrente. Em sua autoridade e moral, ele convida outros personagens e o leitor à percepção de que se trata de algo realmente impossível, ele permite que o leitor se sinta mais à vontade em sua descrença. A expressão de sua incredulidade é, assim, importante para que a ruptura entre o senso comum (o mundo palpável e conhecido pelos personagens e leitores) e o horror cósmico ocorra. No contos de Lovecraft, a ruptura do ceticismo se dá quase sempre ao final das narrativas, a partir do contato, mesmo que indireto, com as manifestações monstruosas e do insólito que tal encontro envolve.

O medo é causado por algo que surpreende cada personagem, e que o faz tomar consciência de um perigo. Tal perigo, todavia, nem sempre é iminente e claro, ele pode advir do desconhecido, inexplicável, incompreensível e incomum. Nesses casos, tem-se o medo provocado pelo insólito. Trata-se de um aspecto cuja irrupção “confere a quaisquer das categorias da narrativa [...] o caráter não habitual, não esperado, não costumeiro, não previsível, surpreendente, em desconformidade com a lógica racional e o senso comum (GARCÍA, 2012, p. 23). Por advir de alguma experiência e contato com algo inusitado, uma incerteza quanto ao que se considera o real e uma estranheza em relação ao que se apresenta pela primeira vez, o insólito não pode ser rotineiro. Enquanto determinado indivíduo que teme a altitude sentirá medo sempre que estiver em lugares elevados, o insólito não permite um padrão pré-estabelecido, ele é extraordinário. Em Lovecraft, por representar aquilo que não é parte da experiência dos seres humanos, o insólito é usado como um gatilho do medo cósmico. Os monstros que integram vários contos de Lovecraft, e que apontam, com frequência, para a incapacidade humana de compreender o universo e seus mistérios, proporcionam inquietude a personagens e a leitores. São manifestações monstruosas insólitas que, por seu caráter inexplicável, sua excepcionalidade, causam desorientação. Trata-se de um recurso que, assim como outros descritos adiante, é usado pelo escritor para permitir ao leitor uma identificação com os acontecimentos do enredo, permitir que tal leitor se torne imerso em uma dimensão visionária e seus espaços insondáveis e se sinta afetado pelo medo.

Para se compreender o monstro em Lovecraft e a construção do medo diante da vastidão e do caráter inexplicável das manifestações monstruosas em sua obra, é importante que se considerem outras questões da conjuntura econômica e política dos

Estados Unidos do final do século XIX e início do século XX. A expansão industrial do período, que inclui tanto a expansão territorial quanto a populacional, criou, como afirma Bezarias (2010, p. 78), “uma unidade dispersa, cuja totalidade não se revelava, complexa e fugidia demais para ser representada em uma só imagem ou narrativa sem que essa apresentasse contradições e incongruências”. Tratava-se de uma expansão física descontrolada, que é comparada por Bezarias (2010, p. 78) ao “crescimento de um gigantesco organismo nocivo”, uma entidade descomunal difícil de ser representada em termos realistas. Como consequência, tem-se os contos de Lovecraft enquanto

uma obra que tenta forjar uma unidade mítica dispersa em um ciclo de textos que subjuga não apenas aquele momento histórico, mas toda a humanidade e seus antepassados biológicos a um *continuum* imenso e opressivo, incompreensível e assustador. (BEZARIAS, 2010, p. 78)

As incompreensões e apreensões do mundo à época de Lovecraft foram retratadas ficcionalmente pelo escritor por meio da mitologia e do onirismo. Ao funcionar como uma resposta a alguma espécie de intuição que cada personagem possui sobre o universo, o medo cósmico evocado pela literatura de Lovecraft consiste em algo atraente. O medo cósmico atrai porque consiste em “um medo composto por algum tipo de dimensão visionária que se imagina ser intensamente sentida e vital” (CARROLL, 1990, p. 163),¹⁷¹ o que o diferencia do medo repugnante e frequentemente evitado no dia-a-dia. É como se, ao fugir do cotidiano, o indivíduo fosse trazido à consciência de que “uma suspensão ou derrota maligna e particular daquelas leis fixas da Natureza que são nossa única salvaguarda contra os assaltos do caos e dos demônios dos espaços insondáveis” pode, de fato, ocorrer, revelando os terrores mais profundos (LOVECRAFT, 2008e, p. 17).

Entre eles está a ideia de mundos insondáveis e de monstros que se encontram além da compreensão humana, a base para a cosmogonia que envolve os chamados Mitos de Cthulhu. A hipótese de que, um dia, a Terra foi dominada por uma raça de alienígenas monstruosos (os chamados *Great old ones*/Grandes Antigos) que foram banidos para uma outra dimensão e que almejam retornar é o pano de fundo para os vários contos escritos por Lovecraft que formam os referidos mitos. A Terra teria sido inicialmente povoada por seres humanoides de traços anfíbios, que adorariam os seus criadores, os Grandes Antigos, na gigantesca cidade de R’lyeh. Por milênios os Grandes Antigos atuaram

¹⁷¹ [...] *a cosmic fear with a visionary dimension that corresponds to instinctual, human views of the Universe* (CARROLL, 1990, p. 163).

ativamente, guerreando entre si, explorando os confins do universo, buscando civilizações, construindo majestosas cidades e impérios, e conquistando e destruindo planetas. De lá, os Grandes Antigos reinaram até o dia em que alguma força cósmica (chamada por alguns teóricos como o Confinamento ou o Longo Sono), provavelmente para o cumprimento de um ciclo (há diferentes teorias para explicar tal confinamento), afetou os Grandes Antigos de tal forma que eles tiveram de se retirar para um longo exílio que perdura até a atualidade, quando entraram uma espécie de letargia e adormeceram. Cthulhu, apontado como o mais poderoso dos Grandes Antigos e o mais explorado na literatura de Lovecraft, se fixou em algum lugar do Pacífico. Tsathogua se estabeleceu no planeta Saturno. Hastur tomou posse da estrela Aldebaran. Glaaki mergulhou nas profundezas de um lago no coração das Ilhas Britânicas. Muitos outros reivindicaram domínio sobre alguma área ou território.

Tais imensos monstros criadores do universo almejam retornar à terra, retomar o que é seu e se impor sobre os seres humanos. Assim como os eventos e cenários que os envolvem, pertencem a uma dimensão tão ancestral e cósmica, que apontam para a finitude do indivíduo no universo que o circunda. Mesmo dormindo, Cthulhu se comunica telepaticamente com os seres humanos, induz sonhos e pesadelos e enlouquece e impressiona alguns indivíduos. Tal influência silenciosa garantia, dentro da ficção, os cultos secretos a esse Grande Antigo.

O termo Mitos de Cthulhu foi cunhado por um grupo de admiradores relacionados à editora Arkham,¹⁷² em especial Auguste Derleth e Donald Wandrei, para se referir a um trabalho em progresso, contos “frequentemente inter-relacionados por uma série complexa de referências cruzadas a um corpo em constante evolução de mitos imaginados” (JOSHI, 2001, p. 243-244),¹⁷³ isto é, uma série de obras iniciadas por Lovecraft e que teria sua continuação pelas mãos do próprio Derleth e de outros autores, com suas publicações ambientadas no universo literário desenvolvido por Lovecraft. Todavia, dadas as diversas mudanças pelas quais os espaços, criaturas e demais aspectos góticos da obra do escritor passaram ao longo dos anos, misturando-se a várias concepções ideológicas e estilos literários diversos, opta-se por usar, no presente trabalho,

¹⁷² Auguste Derleth e Donald Wandrei, escritores especializados em obras de terror, fundaram a *Arkham House*, editora responsável pela publicação de muitas obras de Lovecraft em capa dura e pela divulgação da sua literatura, como relata D’Amassa (2006, p. 86).

¹⁷³ [...] *frequently interrelated by a complex series of cross-references to a constantly evolving body of imagined myth* (JOSHI, 2001, p. 243-244).

a expressão Mitos de Cthulhu para designar apenas o conjunto de contos escritos por Lovecraft que trazem em si certos aspectos em comum e que os interligam.

Entre tais aspectos também estão os monstros que se relacionam ao horror cósmico, os Grandes Antigos. Os monstros de Lovecraft, especialmente os que integram os Mitos de Cthulhu, são o principal elemento por meio do qual a sua obra ficou conhecida nas culturas em geral. A começar pelo caráter impronunciável que seus nomes sugerem, são criaturas que destoam do que é comum, são alienígenas, amorais, alheios aos desígnios e interesses humanos. Alguns existem apenas na consciência daqueles indivíduos de cujas mentes eles se apropriam. E a maioria não apresenta uma forma determinada, é absolutamente desconhecida, incógnita, inesperada e inexplicável. Para Murray (1991, p. 17-18), Lovecraft

não teceu sua magia empurrando o rosto do leitor em uma massa retorcida de tentáculos, mas nos permitindo vislumbrar [...] a crista do desconhecido [...], tocando-nos com uma mistura de pavor e da deliciosa antecipação que o compeliu a tecer seus horrores nebulosos.¹⁷⁴

Nesse sentido, a ênfase de sua literatura recai sobre a atmosfera e não sobre descrição dos monstros. Em Lovecraft, os monstros que integram os Mitos de Cthulhu e/ou as situações vivenciadas pelos personagens que têm contato com as manifestações do horror cósmico levam o leitor a responder emocionalmente à ficção literária, desenvolvendo uma apreensão oriunda de alguma ameaça que, embora não seja tangível (assim como não o é para os personagens nos contos), amedronta e paralisa. No prefácio da coletânea *Lovecraft's Monster*, Dziemianowicz (2014) enaltece o caráter sutil, insidioso e desconhecido dos monstros que compõem a literatura de Lovecraft, em oposição a representações de monstros visíveis de outros autores e de muitas traduções da sua obra nas culturas pop em geral. “O desafio de escrever *weird fiction*, como Lovecraft entendia, era dar forma ao desconhecido, mas de uma maneira que não o enfraquecesse e, literalmente, trazê-lo à terra” (DZIEMIANOWICZ, 2014, p. 8).¹⁷⁵ Daí sua ênfase no caráter desconhecido do monstro e nos efeitos do horror cósmico.

¹⁷⁴ *He wove his magic not by shoving the reader's face into a squirming mass of tentacles, but by letting us glimpse [...] the tip of the unknown [...] touching us with the mixture of dread awe and delicious anticipation that compelled him to weave his nebulous horrors* (MURRAY, 1991, p.17-18).

¹⁷⁵ *The challenge in writing weird fiction, as Lovecraft saw it, was to give shape to the unknown but in a way that didn't diminish it, and, literally, bring it down to earth* (DZIEMIANOWICZ, 2014, p. 8)

Ao se diferenciarem em vários aspectos dos monstros dos escritores góticos que antecederam Lovecraft, os Grandes Antigos fogem dos padrões dicotômicos que caracterizaram a modernidade, são ambivalentes. Tal ambivalência aponta para a possibilidade de se atribuir às representações das manifestações monstruosas na obra de Lovecraft características que não se atrelam exclusivamente a um ou a outro padrão polarizado. Ela envolve sobretudo a sua aparência atraente e repulsiva. Lovecraft constrói suas narrativas de modo que o leitor não contraponha as criaturas de sua obra ao ser humano, em uma relação maniqueísta. A adoração dos Grandes Antigos por humanos de partes diferentes do mundo e pelos *Deep Ones* (Profundos) põe em cheque o conflito estereotipado entre dois grupos bem definidos e com contornos bem delineados, as forças do bem (homens) e as forças do mal (o outro monstruoso). Integrando os Mitos de Cthulhu, os Profundos são criaturas híbridas, com formato humanoide, mas com traços que se assemelham aos de um peixe ou sapo. Em uma espécie de pacto, os Profundos fornecem pesca abundante e ouro aos humanos em troca de sacrifícios e uma promessa de reprodução com a sua raça monstruosa. Ao nascerem, os descendentes dos Profundos têm aparência humana, e, aos poucos, se transformam em seres marinhos, ganhando a imortalidade quando a transformação estiver completa, o que ocorre na idade adulta. À medida que ganham traços não-humanos, seus descendentes se tornam reclusos em residências ou vilarejos abandonados, até que finalmente sejam capazes de viver no ambiente aquático e habitar cidades submarinas como a de Y'ha-nthlei. Vivendo ocultamente em sociedade secretas, tais criaturas são minorias monstruosas, seres tão externos à realidade dos humanos que não podem ser classificados simplesmente como bons ou maus, são entidades que não seguem nenhum padrão do mundo palpável. Resta aos personagens responder à sua presença por meio do medo, repulsa, ansiedade e/ou atração.

A ambivalência que revê a mera exclusão moderna do outro permite caracterizar o outro lovecraftiano como abjeto (do latim *ab-jectum*, inútil), “uma metáfora da repulsa/atração da morte”, motivo pelo qual “a representação do horror sempre choca e, ao mesmo tempo fascina o humano” (SILVA, 2006, p. 182). Para Kristeva,

existe na abjeção uma dessas violentas e obscuras rebeliões do ser diretamente contra aquilo que o ameaça e que parece vir de um fora ou de um dentro exorbitante; lançado para além do alcance possível, do tolerável, do pensável. Ela está ali, muito próxima, mas inassimilável. Ela incita, inquieta, fascina o desejo que, entretanto, não se deixa seduzir. Assustado, o desejo se afasta; enojado, ele se recusa...

Entretanto, ao mesmo tempo, tal ímpeto, tal espasmo, tal salto é atraído para um outro lugar que é tentador tanto quanto é condenado. Incansavelmente, como um inescapável bumerangue, um vórtice de atração e de repulsão coloca aquele que está habitado por ela literalmente fora de si mesmo. (KRISTEVA, 1982, p. 1)¹⁷⁶

Tal tendência simultânea à atração e à repulsão impede que o monstro possa ser enquadrado em uma lógica simples. Trata-se de uma relação paradoxal: o abjeto é rejeitado pelo ser humano, mas dele provém. Enquanto advertência contra a exploração de territórios incertos, política de respeito às diferenças ou estratégia de resistência (COHEN, 2000), o abjeto caracteriza o monstruoso como uma força que ameaça e atrai simultaneamente, e, assim, traz em si duas forças que se opõem: a disposição à metamorfose ou o pânico da transformação no outro (GIL, 2000). O indivíduo tenta se distanciar do abjeto, uma vez que ele é uma ameaça que deve ser “radicalmente excluída” (KRISTEVA, 1982, p. 1-2). Na literatura que envolve os Mitos de Cthulhu, tal aproximação é inevitável, e tal ameaça não pode ser destruída, visto que os indivíduos são criações dos próprios monstros e que, cedo ou tarde, tenderão a segui-los. No universo literário lovecraftiano, a atração chama a atenção para o caráter de incompletude do ser humano que desconhece a própria origem e a sua relação com a monstruosidade. A aleatória e cósmica interferência, no universo dos indivíduos, de forças monstruosas aponta também para a inconsciente fraqueza e fugacidade da existência humana.

Na obra de Lovecraft, são recorrentes os protagonistas cuja repulsa a outros povos é acompanhada de um sentimento de atração. Tal sentimento deriva, muitas vezes, do conhecimento, da descoberta ou da desconfiança acerca de laços biológicos comuns entre o protagonista e o outro monstruoso. O caráter abjeto desse outro é causa de uma das tensões mais proeminentes dentro da obra lovecraftiana: a descoberta de relações biológicas que interligam os habitantes da terra e que os fazem relutar em aceitar tal condição e, ao mesmo tempo, desejar inconscientemente um conhecimento mais profundo sobre o outro e sua cultura.

¹⁷⁶ *There looms, within abjection, one of those violent, dark revolts of being, directed against a threat that seems to emanate from an exorbitant outside or inside, ejected beyond the scope of the possible, the tolerable, the thinkable. It lies there, quite close, but it cannot be assimilated. It beseeches, worries, and fascinates desire, which, nevertheless, does not let itself be seduced. Apprehensive, desire turns aside; sickened, it rejects. A certainty protects it from the shameful—a certainty of which it is proud holds on to it. But simultaneously, just the same, that impetus, that spasm, that leap is drawn toward an elsewhere as tempting as it is condemned. Unflinching, like an inescapable boomerang, a vortex of summons and repulsion places the one haunted by it literally beside himself* (KRISTEVA, 1982, p. 1).

Em geral, o gótico tem uma estreita relação com a abjeção, ambos lidam com a repulsa, com a perturbação da ordem e das identidades e com forças de exclusão. Villaça (2006, p. 74) entende que, em um contexto em que os lugares do sujeito e do objeto são transformados, deslocados e desconstruídos, cada “projeto se despe das certezas de um futuro e torna-se devir que acolhe o aleatório. O trajeto perde a linearidade, dejetos são reaproveitados, o abjeto se multiplica na produção artística, sobretudo”. Nas obras góticas da literatura e do cinema contemporâneos, tal deslocamento coincide com o que Punter e Byron (2004, p. 51) descrevem como “um certo deslizamento de localização, uma série de transferências e translocações de um lugar para outro, de modo que nosso senso de estabilidade do mapa seja [...] eternamente sitiado, garantido somente por manuscritos cuja proveniência e completude são profundamente incertas”.¹⁷⁷ E, em meio a tais incertezas, a abjeção aponta para o outro monstruoso que habita os espaços inóspitos da vida social e promove a problematização dos significados estabelecidos culturalmente, levando à transgressão de padrões.

Na cosmogonia que embasa os Mitos de Cthulhu, o ser humano constitui-se de um mero incidente transitório, e deve sua existência aos Grandes Antigos. Nesse universo, o contato com o outro aparentemente estranho evidencia o abjeto que há no indivíduo. Ao confrontar o abjeto que há em si e fora de si, o eu tem sua identidade pessoal e social ameaçada. A ambivalência advém do caráter atrativo e repulsivo do monstro. Devido à sua condição híbrida, ele “é problemático porque desestabiliza binarismos centrais como natureza e cultura, humano e animal, macho e fêmea” (HURLEY, 2007, p. 139). Assim, o que causa a abjeção é “aquilo que põe em risco a identidade, o sistema, a ordem. Aquilo que não respeita fronteiras, posições, regras”, como fala Kristeva (1982, p. 4).¹⁷⁸ A ameaça à identidade promovida pelo abjeto em Lovecraft se soma ao caráter *uncanny* das criaturas monstruosas que compõem o horror cósmico, em uma composição que reforça a ambivalência dos monstros lovecraftianos.

Freud (2003, p. 124) define o *uncanny* como “aquela classe de temor que nos faz remeter àquilo que outrora foi conhecido e tinha sido familiar”.¹⁷⁹ É um efeito de incerteza que ocorre quando algo que há muito se encontra esquecido/escondido retorna à

¹⁷⁷ [...] *a certain sliding of location, a series of transfers and translocations from one place to another, so that our sense of the stability of the map is [...] forever under siege, guaranteed to us only by manuscripts whose own provenance and completeness are deeply uncertain* (PUNTER; BYRON, 2004, p. 51).

¹⁷⁸ *It is thus not lack of cleanliness or health that causes abjection but what disturbs identity, system, order. What does not respect borders, positions, rules* (KRISTEVA, 1982, p. 4).

¹⁷⁹ [...] *that species of frightening that goes back to what was once well known and had long been familiar* (FREUD, 2003, p. 124).

consciência. Ao retornar, esse algo familiar torna-se não familiar, motivo pelo qual aterroriza. Para explicar o familiar e não familiar, enquanto aspectos que se misturam, o autor recorre aos termos em alemão *heimlich* e *unheimlich*, respectivamente. Freud (2003, p. 155) explica que o *uncanny* se relaciona a estágios passados de desenvolvimento psicológico (“quando complexos infantis outrora reprimidos são reativados por alguma impressão”) ou a fases passadas de desenvolvimento cultural (“quando crenças primitivas que haviam sido superadas parecem se confirmar”).¹⁸⁰

Experiências *uncanny* nos desafiam com imagens-espelho de nós mesmos ou da nossa cultura, imagens que nos aterrorizam porque não as entendemos, e nos ameaçam na medida em que desestabilizam o padrão de realidade com o qual lidamos no dia-a-dia. (HEILAND, 2004, p. 78)¹⁸¹

No instante em que o indivíduo se coloca em contato com um objeto passado que não consegue identificar e do qual não pode escapar, o *uncanny* torna as fronteiras incertas. Contraditoriamente, à medida que o ser humano se distancia desse objeto motivador e o torna uma parte ausente de si mesmo, um motivo de sua incompletude, tal objeto passa a funcionar como um agente do seu desejo. Freud (2003, p. 150) explica que, em termos psicanalíticos, uma experiência assustadora como ser enterrado vivo pode, ao mesmo tempo, envolver uma sensação subconsciente de prazer, visto que está associada à fantasia da existência intrauterina. Enquanto exemplo da falta de reconhecimento de algo outrora familiar, o *uncanny* (*unheimlich*) surge repentinamente como algo estranho, “um retorno desordenado de desejos e medos arcaicos” que “desestabiliza o senso de realidade e normalidade que era até então familiar, ordinário e seguro” (BOTTING, 1996, p. 7).¹⁸² No instante em que ocorre quando “somos expostos à realidade de algo que até então considerávamos imaginário” (p. 150),¹⁸³ o efeito *uncanny* é causado mais por motivações no nível das emoções do que por fatores externos. Em outras palavras, não é qualquer elemento físico de determinado monstro que vai, por si só, promover o *uncanny*,

¹⁸⁰ [...] when repressed childhood complexes are revived by some impression, [...] when primitive beliefs that have been surmounted appear to be once again confirmed (FREUD, 2003, p. 155).

¹⁸¹ *Uncanny experiences confront us with mirror-images of ourselves or our culture that terrify us because we do not understand them, and that threaten us insofar as they threaten to undermine the version of reality with which we live every day* (HEILAND, 2004, p. 78).

¹⁸² *A disruptive return of archaic desires and fears, the uncanny disturbs the familiar, homely and secure sense of reality and normality* (BOTTING, 1996, p. 7).

¹⁸³ [...] we are faced with the reality of something that we have until now considered imaginary (FREUD, 2003, p. 150).

mas o modo como a mente de um indivíduo associa certo aspecto desse monstro a memórias passadas e adormecidas.

O *uncanny* é experimentado por vários personagens em diferentes contos escritos por H. P. Lovecraft. Nos eventuais contatos que os seres humanos têm com os monstros que compõem os Mitos de Cthulhu ou com suas manifestações e/ou representações, é nítida a sensação de medo acompanhada de uma hesitação ou ansiedade. Trata-se da hesitação do personagem provocada pela confirmação de uma intuição instintiva sobre aquela realidade que se apresenta, ou seja, a tomada de consciência de um vínculo com aquelas criaturas monstruosas, um vínculo há muito esquecido e que agora retorna a partir de algum tipo de contato. O desconhecimento de si próprio gera o medo de que a integridade do eu/mesmo seja comprometida e desestabiliza a verdade que se tem sobre o mundo.

O insólito, o abjeto e o *uncanny* que envolvem as manifestações monstruosas nos contos que compõem os Mitos de Cthulhu, contribuem para o receio instintivo e incompreensível de forças estranhas hostis e desconhecidas que rondam os personagens e os leitores. Em geral, a resposta emotiva de vários personagens dos contos de Lovecraft, seja ela oriunda de transgressões de variados níveis, forças invasoras alienígenas ou qualquer outro acontecimento ou condição que ponha em risco a ordem social ou se constitua em ameaça à vida ou à sanidade, é uma dos vários aspectos e dispositivos narrativos utilizados por Lovecraft para excitar no leitor o sentimento de medo. As criaturas que integram os Mitos de Cthulhu e/ou situações como as vivenciadas pelos personagens que têm contato com as manifestações do horror cósmico levam o leitor a responder emocionalmente à ficção literária, desenvolvendo uma apreensão oriunda de alguma ameaça que incomoda. O horror e medo cósmicos unem-se à abjeção do outro monstruoso, ao insólito, ao *uncanny* e à cosmogonia recorrentes nos contos que integram os Mitos de Cthulhu, na construção de uma literatura que está associada ao medo oriundo dos monstros incógnitos.

Com base em toda a reflexão feita acerca dos monstros, da relação entre os monstros e seu contexto de produção e recepção, no presente trabalho, entende-se que a análise do outro monstruoso na literatura ou no cinema passa pela consciência de que sua configuração está em constante transformação e que seus efeitos sobre o leitor ou espectador são imprevisíveis. Nesse sentido, as traduções das criaturas monstruosas lovecraftianas para outras mídias envolvem diferentes valores. Embora estejam sujeitos a forças e demandas que são próprias da contemporaneidade, os monstros do Mitos de

Cthulhu e sua reconstrução no cinema envolvem questões de caráter técnico (ligados aos recursos fílmicos) e também subjetivo, como os interesses pessoais, comerciais e ideológicos de todos os que participam da produção. A instabilidade dos significados e a imprevisibilidade das relações estabelecidas pelo intérprete entre as manifestações monstruosas no campo literário e cinematográfico apontam para possibilidades de análise que vão além de uma categorização ou conceptualização pré-estabelecida dos monstros.

CAPÍTULO 3: O OUTRO MONSTRUOSO DE LOVECRAFT E O CINEMA DO SÉCULO XXI

O presente capítulo apresenta análises de como os filmes *O chamado de Cthulhu* (2005), *Cthulhu* (2007) e *Dagon: a seita do mar* (2001) traduzem os monstros dos contos “O chamado de Cthulhu (1926)” e “A sombra sobre Innsmouth (1931)”, escritos por H. P. Lovecraft. Os contos selecionados fazem parte do volume *H. P. Lovecraft: The Fiction*, publicado em 2008 pela editora Barnes & Noble. São obras que integram os chamados Mitos de Cthulhu, base da criação literária de Lovecraft. Dos aspectos que compõem os Mitos, os referidos contos são caracterizados pelo horror cósmico, por monstros incompreensíveis e suas irrupções em nosso mundo, pelo medo e pelo efeito *uncanny* que envolvem eventos e monstros cósmicos, pelo insólito e pelo abjeto que envolvem as manifestações monstruosas.

Além de apresentarem aspectos que caracterizam os Mitos de Cthulhu, o que permite a investigação acerca da construção de uma vertente do outro monstruoso na literatura de Lovecraft, a opção pelas referidas obras se deu pelo fato de terem sido adaptadas para o cinema no século XXI, o que admite reflexões acerca de como o monstro gótico lovecraftiano do início do século XX foi traduzido para a contemporaneidade.

As adaptações foram analisadas a partir do estudo sobre como os recursos cinematográficos dos filmes (sequências de plano, movimentação de câmera, som, iluminação etc.) traduzem os monstros e os aspectos que caracterizam os Mitos de Cthulhu dos contos e que embasam o horror cósmico lovecraftiano. Trata-se de uma análise que se volta para as adaptações enquanto produções que não se resumem a referendar os elementos literários, e que leva em conta as mudanças pelas quais os sentidos passam ao serem representados em outras formas e por outra mídia. O enfoque é no estudo de como literatura e cinema se relacionam na construção dos Mitos de Cthulhu e de seus aspectos e de como os recursos das produções dirigidas por Andrew Leman, Dan Gildark e Stuart Gordon recriam, para o espectador contemporâneo, os monstros e o horror cósmico lovecraftiano. Constata-se que as adaptações dos contos de Lovecraft para o cinema na contemporaneidade levam em consideração sobretudo dois aspectos centrais do horror cósmico: o caráter desconhecido do monstro e a produção de uma atmosfera de medo extremo. Observa-se que nas adaptações fílmicas em análise, a ênfase é no medo dos personagens diante do monstro e do cenário insólito. Estratégias tradutórias e recursos

fílmicos diluem o abjeto e o *uncanny* que caracterizam as manifestações monstruosas e seus efeitos nos personagens dos contos.

3.1 “O chamado de Cthulhu” no cinema contemporâneo: o insólito e o medo cósmico do outro monstruoso

Escrito por Lovecraft no verão de 1926 e publicado na revista *Weird Tales*, em Fevereiro de 1928, o conto “The Call of Cthulhu” (“O chamado de Cthulhu”) é narrado por Francis Wayland Thurston, que, escrevendo em primeira pessoa, tenta compartilhar seus medos de enfrentar algo desconhecido e incompreensível e convencer o leitor acerca de uma história fantástica por meio de relatos de fatos peculiares que ele descobriu tanto a partir da leitura de notas deixadas por seu tio-avô, o professor da Brown University, George Gammell Angell, morto no inverno de 1926-1927, quanto a partir de suas próprias investigações. Entre os registros do professor Angell a que Thurston tem acesso, estão notas a respeito de sonhos terríveis e de delírios do jovem escultor Henry Antony Wilcox, e relatos do inspetor Legrasse acerca de uma operação policial que pôs fim a um culto de adoração a uma estátua, em pântanos ao sul de Nova Orleans. Os relatos falam da captura da figura de pedra e de um velho chamado Castro, cujas revelações confirmavam a existência de uma gigantesca entidade cósmica, de nome Cthulhu, que teria vindo das estrelas e se estabelecido na cidade de pedra R’lyeh, que posteriormente afundou no Oceano Pacífico. Os registros de Angell ainda incluem notas sobre Gustaf Johansen, um dos exploradores que aportaram em R’lyeh na época em que Cthulhu estava ativo e seus relatos acerca das monstruosidades que presenciou. Johansen era segundo imediato da escuna Emma, e fora encontrado, à deriva, em um navio mercante de nome Alert. Ele levava um misterioso ídolo de pedra em seu poder.

A adaptação fílmica de mesmo nome foi produzida pela H. P. Lovecraft Historical Society (HPLHS) e dirigida por Andrew Leman em 2005. Teve uma recepção positiva de críticos especializados, adquirindo 100% de aprovação dos avaliadores do *Rotten Tomatoes* e recebendo vários prêmios, entre eles o de melhor longa-metragem no *Eerie Horror Film Festival* (2006) e o de melhor produção estadunidense na 23ª edição do *Avignon Film Festival* (2006). No filme, que é uma adaptação declarada do conto de Lovecraft, o protagonista (Francis Wayland Thurston) está no que parece ser um hospital ou clínica psiquiátrica e, convicto de que morrerá em breve, pede a seu psiquiatra que destrua todos os documentos obtidos em sua investigação acerca do culto a Cthulhu.

Assim como o conto, o filme é narrado em três partes (os relatos de Wilcox, do inspetor Legrassie e de Johansen), consiste em uma composição de *flashbacks* de Thurston, que recorda de suas experiências e investigações acerca da existência do monstro e de seu culto, uma estratégia para alternar vários tempos.

Produzido por meio de *Mythoscope*, estilo que permite aliar técnicas atuais de filmagem a recursos antigos, a adaptação tem a aparência de um filme da década de 1920, com traços do cinema do início de século XX, e dá a impressão de que se trata de algo elaborado na época em que Lovecraft escreveu. A produção recria a aparência de um filme mudo e em preto e branco, com intertítulos ou cartões de títulos (espécies de legendas ou letreiros explicativos), com gesticulações exageradas dos atores, maquiagem característica do período (com olhos bem delineados e marcados com sombra negra, o que confere um tom dramático) e uma trilha sonora desenvolvida por Troy Sterling Nies, Ben Holbrook, Nicholas Pavkovic e Chad Fifer, composta de acordes de alta tensão, o que inclui notas diminutas e menores com sétimas aumentadas. O caráter de “cinema mudo” e o estilo *vintage* proporcionam ao espectador uma atmosfera opressiva e sombria.

A maior importância do conto “O chamado de Cthulhu” está na contribuição significativa para os Mitos de Cthulhu, visto que se trata de uma obra que congrega aspectos (o insólito, o horror cósmico, o *uncanny*), tipos de personagens e cenários que são chave para a compreensão da macroestrutura dos Mitos. Além disso, ao se considerar toda a produção de Lovecraft, trata-se da primeira referência a Cthulhu.

A descrição inicial de Cthulhu é feita por meio de imagens (em um pedaço esculpido de barro) descritas como as de

um polvo, um dragão e uma caricatura humana [...]. Uma cabeça vultuosa, com tentáculos se sobrepunha a um corpo grotesco e escamoso com asas rudimentares; mas foi a silhueta da figura que a tornava mais assustadora. (LOVECRAFT, 2008a, p. 357)¹⁸⁴

Assim, é na forma de entalhes em baixo relevo em uma peça de barro que Cthulhu é apresentado ao leitor no conto. A referência seguinte ocorre por meio da descrição de uma estatueta, que traz

¹⁸⁴ [...] pictures of an octopus, a dragon, and a human caricature [...]. A pulpy, tentacled head surmounted a grotesque and scaly body with rudimentary wings; but it was the general outline of the whole which made it most shockingly frightful (LOVECRAFT, 2008a, p. 357).

um monstro de traços levemente antropoides, mas com uma cabeça de polvo cujo rosto era um aglomerado de tentáculos, um corpo escamoso e de aspecto de borracha, garras prodigiosas nas patas traseiras e dianteiras, e longas asas nas costas. (LOVECRAFT, 2008a, p. 362)¹⁸⁵

As reações iniciais dos personagens à obscuridade e ao caráter indescritível das referências a Cthulhu no pedaço em barro e na estatueta são sentimentos de inquietação e estranheza. A terceira manifestação monstruosa de que o leitor tem notícia não é de Cthulhu, mas de indivíduos que faziam uma espécie de ritual macabro em pântanos ao sul de Nova Orleans. São seres híbridos, “aberrações humanas” que adoravam um ídolo de pedra, ao redor do qual estavam homens mutilados, como relatado pelo inspetor Legrasse (LOVECRAFT, 2008a, p. 365).¹⁸⁶ Já ao final da narrativa, o relato de Johansen descreve Cthulhu propriamente dito, mas sem muitos detalhes. Tratava-se de uma “Coisa” que “emergiu diante de todos e, babando, espremeu Sua imensidão verde gelatinosa através do portal negro” (p. 377).¹⁸⁷ “A Coisa não pode ser descrita – não há idioma para expressar tais abismos de angústia e loucura imemorial, tais contradições sobrenaturais da matéria, da força e de toda a ordem cósmica” (p. 377).¹⁸⁸ As vagas descrições fazem sempre referência a Cthulhu com letra inicial maiúscula, o que pode funcionar como um lembrete ao leitor da magnitude da criatura ou de sua condição divina. Trata-se de uma criatura que, assim como outros monstros do horror cósmico lovecraftiano, é incógnito.

No filme *The Call of Cthulhu*, as raríssimas aparições de Cthulhu ocorrem na penumbra (Figura 1) ou se dão por meio de sombras (Figura 2). A penumbra não permite acesso a muitos detalhes e confere um caráter desconhecido ao monstro, e a utilização da sombra projetada na superfície rochosa cria tensão e instiga a imaginação do espectador, visto que oferece apenas uma representação distorcida e ampliada da criatura. A sombra e a luz são recursos que também traduzem dois aspectos recorrentes no conto, o caráter insólito do monstro e de suas manifestações e sua relação com o mundo dos sonhos ou da imaginação.

¹⁸⁵ [...] *a monster of vaguely anthropoid outline, but with an octopus-like head whose face was a mass of feelers, a scaly, rubbery looking body, prodigious claws on hind and fore feet, and long, narrow wings behind* (LOVECRAFT, 2008a, p. 362).

¹⁸⁶ [...] *a more indescribable horde of human abnormality* (LOVECRAFT, 2008a, p. 365).

¹⁸⁷ *It lumbered slobberingly into sight and gropingly squeezed Its gelatinous green immensity through the black doorway* (LOVECRAFT, 2008a, p. 377).

¹⁸⁸ *The Thing cannot be described—there is no language for such abysms of shrieking and immemorial lunacy, such eldritch contradictions of all matter, force, and cosmic order* (LOVECRAFT, 2008a, p. 377).



Figura 1: Cthulhu na penumbra, em stop motion



Figura 2: a sombra de Cthulhu

O caráter insólito de Cthulhu no conto se justifica por sua própria constituição física extraordinária e pela inquietude e medo que sua aparência desconhecida causa em alguns personagens. É relevante que se diga que entre as pessoas que têm contato com Cthulhu ou com suas manifestações estão aqueles que o cultuam em cerimônias macabras e aqueles que o encontram por acaso, marinheiros que aportam em R'lyeh e se deparam com o monstro. Para o primeiro grupo, Cthulhu é uma espécie de deus, venerado por seu poder e admirado por seu caráter apocalíptico. Para o segundo grupo, ele representa o mal, uma ameaça à integridade física e psíquica. Para os dois grupos, trata-se de uma criatura tão inatingível que não se tem qualquer poder ou conhecimento sobre seus desígnios ou ações. A condição insólita de Cthulhu é fonte do medo causado na tripulação

do barco de exploradores, entre os quais estava Johansen. A “monstruosa Coisa estelar”, com uma “terrível cabeça de lula” e “tentáculos convulsos” (LOVECRAFT, 2008a, p. 378) representava algo fora dos padrões reconhecíveis pela experiência humana.¹⁸⁹ Os seis marinheiros que estiveram diante da criatura, dois dos quais “pereceram de puro susto” (LOVECRAFT, 2008a, p. 377),¹⁹⁰ foram acometidos de um sentimento de desesperança e de impotência diante do destino inescapável. Àquele que sobreviveu ao “repugnante” que “aguarda e sonha das profundezas” e à “decadência” que “se espalha pelas frágeis cidades dos homens”, cabe aguardar o momento em que Cthulhu retornará para assumir o controle sobre a Terra (LOVECRAFT, 2008a, p. 379).¹⁹¹ Esse sentimento de medo diante da descoberta de conhecimentos que contrariam o que se tinha como verdade é mais do que um simples medo do desconhecido, envolve incertezas profundas e sutis. Trata-se da resposta humana à experiência do encontro com horrores inomináveis que retornam de um passado esquecido.

O insólito ainda se faz observável na estatueta de pedra apresentada pelo inspetor Legrasse em um congresso do qual o professor Angell fez parte. “A rocha preto-esverdeada, com veios e listras douradas e iridescentes, não se assemelhava a nada conhecido pela geologia ou pela mineralogia” (LOVECRAFT, 2008a, p. 362).¹⁹² Também envolve as inusitadas semelhanças entre os sonhos de Wilcox e os de outros indivíduos, citados nos relatos do professor Angell: são visões induzidas pelo próprio Cthulhu. Os mesmos elementos presentes nos sonhos aparecem no relato de Johansen: são histórias acerca de

fragmentos assustadores de paisagens noturnas cujo tema era sempre algum terrível panorama Ciclopico de pedra escura e gotejante, com uma voz ou uma inteligência subterrânea gritando monotonamente impactos sensoriais irreproduzíveis, salvo na forma de algaravia (LOVECRAFT, 2008a, p. 358-359).¹⁹³

¹⁸⁹ “[...] *the titan Thing from the Stars* [...]. *The awful squid-head with writhing feelers* [...]” (LOVECRAFT, 200a, p. 378).

¹⁹⁰ “[...] *two perished of pure fright in that accursed instant* (LOVECRAFT, 2008a, p. 377).

¹⁹¹ *Loathsomeness waits and dreams in the deep, and decay spreads over the tottering cities of men.* (LOVECRAFT, 2008a, p. 379).

¹⁹² “[...] *the soapy, greenish-black stone with its golden or iridescent flecks and striations resembled nothing familiar to geology or mineralogy* (LOVECRAFT, 2008a, p. 362).

¹⁹³ “[...] *startling fragments of nocturnal imagery whose burden was always some terrible Cyclopean vista of dark and dripping stone, with a subterrene voice or intelligence shouting monotonously in enigmatical sense-impacts un-inscribable save as gibberish* (LOVECRAFT, 2008a, p.358-359).

Ao aspecto incomum da estatueta e às semelhanças nos sonhos soma-se a geografia não-euclidiana que, segundo os exploradores que estiveram em R'lyeh, caracterizava a cidade. “Não se podia ter certeza de que o mar e o chão estavam na horizontal, e assim, a posição relativa de todo o resto parecia de uma instabilidade fantasmática” (LOVECRAFT, 2008a, p. 376).¹⁹⁴ Fatos acerca do culto à criatura são aos poucos revelados ao longo da obra, e somente ao final é que o narrador e o leitor descobrem o que há por trás das peças em argila, dos sonhos e dos cultos.

Quando interligados, fatos como os relatos de Gustaf Johansen sobre a experiência da tripulação do barco de exploradores diante das manifestações de Cthulhu, os registros acerca da estatueta de pedra exibida pelo inspetor Legrasse e as similaridades entre os sonhos de Wilcox e de outros indivíduos, apontam para um aspecto muito relevante dentro dos Mitos de Cthulhu: a insignificância da humanidade diante do caráter inatingível e incompreensível dos monstros e das forças que regem o universo. A percepção por parte dos personagens dos contos de Lovecraft, após a busca por conhecimento e explicações científicas, da existência das híbridas e monstruosas criaturas, nunca fáceis de categorizar ou definir, leva a um sentimento de impotência e de incerteza, que se associa ao efeito *uncanny*. Enquanto algo desconhecido que, ao se conectar com algo familiar no inconsciente, projeta medo e uma sensação de incerteza, o *uncanny* é instintivo do ser humano. O *uncanny* “pertence ao reino do assustador, do que evoca medo e pavor” (FREUD, 2003, p. 123).¹⁹⁵

No conto “O chamado de Cthulhu”, a R'lyeh emerge das profundezas dos oceanos e traz consigo memórias perdidas de um passado ancestral e que eram mantidas incógnitas. Ao surgirem, tais conhecimentos revelam o conflito entre o que costumava ser familiar e o que agora causa estranheza. Tais manifestações monstruosas e suas incursões no universo humano são promotoras do *uncanny*. Sendo uma criatura perturbadora que expõe uma realidade distinta daquela compartilhada pela humanidade e que traz consigo um universo remoto e desconhecido, onde habitam memórias perdidas e esquecidas, Cthulhu é o passado que conspira contra o presente do ser humano. É nesse conflito entre a noção de “eu” (e a sensação de que o universo seria limitado e que a humanidade determinaria suas ações) e a concepção do monstro lovecraftiano enquanto ser cujo poder e influência limitam a liberdade e põem em risco o destino dos indivíduos,

¹⁹⁴ *One could not be sure that the sea and the ground were horizontal, hence the relative position of everything else seemed phantasmally variable* (LOVECRAFT, 2008a, p. 376).

¹⁹⁵ [...] *belongs to the realm of the frightening, of what evokes fear and dread* (FREUD, 2003, p. 123).

que se situa o *uncanny*. Há, assim, uma “lei cósmica” que transgride as fronteiras entre o familiar e o desconhecido.

A impotência dos seres humanos diante dessa lei e de um destino inescapável é tema recorrente nos Mitos de Cthulhu e, no conto “O chamado de Cthulhu”, embasa a ideia de que há mistérios no universo que são desconhecidos e inacessíveis. Na obra, tal desconhecimento acerca dos monstros que se impõem contra a humanidade, sua natureza, sua força e seus desígnios e acerca da nova realidade que se apresenta para os personagens é motivo da atmosfera do horror cósmico. Essa incompreensão, assim, promove sentimentos que não podem ser resumidos exclusivamente ao medo. A narrativa literária em análise expõe a “empolgação” do professor Angell diante das histórias de Wilcox (LOVECRAFT, 2008a, p. 368),¹⁹⁶ o “fascínio” que o culto exercia sobre o narrador (LOVECRAFT, 2008a, p. 370),¹⁹⁷ e o “olhar cheio de curiosidade” que movia os exploradores diante de “uma enorme porta decorada com o já familiar baixo-relevo do dragão com cabeça de lula”, como relatado por Johansen (LOVECRAFT, 2008a, p. 376).¹⁹⁸ Além disso, Cthulhu induz sonhos e promove um sentimento de inquietude e temor. O início da obra escrita pode ser entendido como uma espécie de convite a essa vastidão do universo e dos mistérios e monstruosidades desconhecidas que ele guarda.

A coisa mais misericordiosa do mundo, penso eu, é a incapacidade da mente humana em correlacionar tudo o que sabe. Vivemos em uma plácida ilha de ignorância em meio aos mares negros da infinitude, e não fomos feitos para ir longe. As ciências, cada uma em sua própria direção, até agora nos prejudicaram pouco; mas um dia a junção de todo o conhecimento dissociado revelará terríveis panoramas da realidade e do pavoroso lugar que nela ocupamos, que ou enlouqueceremos com a revelação ou fugiremos da luz mortal em direção à paz e ao sossego de uma nova idade das trevas. (LOVECRAFT, 2008a, p. 355)¹⁹⁹

A passagem prepara o leitor para considerar a incursão de Cthulhu em ambiente terrestre ao final da narrativa, aponta para a limitação da sapiência humana e age como um sinal de que o universo guarda forças desconhecidas. O horror cósmico que é imposto

¹⁹⁶ [...] *my uncle was excited* (LOVECRAFT, 2008a, p. 368).

¹⁹⁷ *The matter of the cult still remained to fascinate me* (LOVECRAFT, 2008a, p. 370).

¹⁹⁸ [...] *looked curiously at the immense carved door with the now familiar squid-dragon bas-relief* (LOVECRAFT, 2008a, p. 376).

¹⁹⁹ *We live on a placid island of ignorance in the midst of black seas of infinity, and it was not meant that we should voyage far. The sciences, each straining in its own direction, have hitherto harmed us little; but some day the piecing together of dissociated knowledge will open up such terrifying vistas of reality, and of our frightful position therein, that we shall either go mad from the revelation or flee from the deadly light into the peace and safety of a new dark age* (LOVECRAFT, 2008a, p. 355).

aos seres humanos que contemplam a magnitude de Cthulhu e da cidade de R'lyeh advém da sua impotência diante de um ser magnífico e incógnito. Trata-se de um conhecimento que embasa e causa o efeito *uncanny*. No universo fictício do conto, mais cedo ou mais tarde, a humanidade terá um fim inevitável, será dominada por Cthulhu e por sua horda de criaturas monstruosas. Conforme o relato do inspetor Legrasse, os adoradores dos Grandes Antigos acreditavam que um dia Cthulhu “lançaria o seu chamado, quando as estrelas estivessem alinhadas; e o culto secreto estaria sempre esperando para libertá-lo” (LOVECRAFT, 2008a, p. 366).²⁰⁰

A construção do monstro incógnito no conto e a produção do *uncanny* também se associam à relação espaço/tempo que os envolve. Em seu início, a literatura gótica apresentava castelos antigos, igrejas e ruínas enquanto representação da decadência humana e de um passado mítico. Em “O chamado de Cthulhu”, R'lyeh é o túmulo de Cthulhu, uma espécie de calabouço no qual o monstro vive desde tempos imemoriais. Trata-se de uma construção que reforça a ideia de um passado desconhecido e muito além da compreensão humana. Lovecraft também aponta para o curto “tempo” humano na terra, se comparado aos mitos e seus monstros.

Eles, assim como o tema e o material, pertenciam a algo horrivelmente remoto e distinto da humanidade como a conhecemos; algo que terrivelmente sugeria antigos e profanos ciclos de vida em que nosso mundo e nossas concepções não têm lugar (LOVECRAFT, 2008a, p. 362)²⁰¹

Desse modo, o conto inclui uma das premissas que embasa os Mitos de Cthulhu, a de que o extenso universo em que os personagens vivem é permeado por forças monstruosas incógnitas e incompreensíveis. A partir da construção da cosmogonia que envolve os Mitos, Lovecraft produziu uma literatura cuja diegese é permeada por uma visão de mundo peculiar, no qual o ser humano habita um universo que não é antropocêntrico. As narrativas giram em torno das criaturas ancestrais que compõem o seu panteão, monstruosidades inconcebíveis e incógnitas. Nesse sentido, as premissas que embasam o que Lovecraft chamou de horror cósmico incluem o caráter absolutamente oculto dos monstros, e a ideia de que as leis e os interesses humanos não têm qualquer

²⁰⁰ *Some day he would call, when the stars were ready, and the secret cult would always be waiting to liberate him* (LOVCRAFT, 2008a, p. 366).

²⁰¹ *They, like the subject and material, belonged to something horribly remote and distinct from mankind as we know it; something frightfully suggestive of old and unhallowed cycles of life in which our world and our conceptions have no part* (LOVECRAFT, 2008a, p. 362).

significado ou validade no universo que habitam. Sobre os monstros e o universo que os envolve, em sua literatura, Lovecraft (1968a, p. 150) entende que

para alcançar a essência da exterioridade real, seja de tempo ou espaço ou dimensão, é preciso esquecer que coisas como vida orgânica, bem e mal, amor e ódio, e todos os atributos locais de uma raça desprezível e temporária chamada humanidade, sequer existam... mas quando nós cruzarmos a linha para o ilimitado e oculto desconhecido - o lado de fora assombrado pela sombra - devemos nos lembrar de deixar nossa humanidade e terrestrialismo no limiar.²⁰²

Revestida de um caráter não antropomórfico e, de certo modo, misantrópico, a sua obra traz outros monstruosos como o centro. “A coisa”, “o medo”, “o sussurro”, “a desgraça” de vários de seus contos remetem ao inominável, ao incompreensível e ao indescritível. Nas obras que compõem os Mitos de Cthulhu, assim, a intrusão anônima e não humana do mundo oculto no universo dos seres humanos ocorre com entidades absolutamente alheias, que não são nem materiais nem ideais e que apontam para a incapacidade de se compreender a vida e o universo que a circunda. No conto “O chamado de Cthulhu”, as manifestações monstruosas advêm de representações do monstro por meio de esculturas ou de relatos. O monstro não aparece para o protagonista, tais descrições são o máximo que se tem.

Na adaptação fílmica, pouco se vê de Cthulhu, e a ênfase recai sobre o medo que suas manifestações insólitas e seu caráter incógnito causam em alguns personagens e sobre a atmosfera que circunda tal efeito. Aliado à maquiagem sombria, a faces pálidas (Figura 3, imagem a) e à música com acordes de alta tensão, os *close-ups* dos rostos dos indivíduos (Figuras 3 e 4) revelam o seu medo diante da criatura.

²⁰² *To achieve the essence of real externality, whether of time or space or dimension, one must forget that such things as organic life, good and evil, love and hate, and all such local attributes of a negligible and temporary race called mankind, have any existence at all...but when we cross the line to the boundless and hideous unknown – the shadow-haunted Outside – we must remember to leave our humanity and terrestrialism at the threshold* (LOVECRAFT, 1968a, p. 150).



Figura 3: expressões de medo (*close-up*)

Para autores como Mascelli (1998, p. 173), “o *close-up* pode transportar o espectador para a cena: suprimir tudo o que não for essencial para o momento, e isolar qualquer incidente significativo que deve receber ênfase narrativa”.²⁰³ Nesse sentido, ele permite ao intérprete perceber “o que está realmente acontecendo sob a superfície das aparências” (BALÁZS, 1983, p. 91), isto é, compreender emoções específicas para as quais, dentro de certas circunstâncias, uma tomada longa seria de pequena expressividade (MARTIN, 2003, p. 32). No filme *O chamado de Cthulhu*, o *close-up* com frequência é acompanhado do uso do contraste entre luz e sombra (Figura 4). O resultado para o espectador é a criação da sensação de que há, diante do personagem, um perigo iminente e que promove uma ia.

²⁰³ *The close-up may transport the viewer into the scene: eliminate all non-essentials, for the moment; and isolate whatever significant incident should receive narrative emphasis* (MASCELLI, 1998, p. 173).



Figura 4: marinheiro diante da aparição monstruosa de Cthulhu (sombra e luz)

Aliadas a silhuetas, a névoas e a outras condições irregulares de iluminação, a sombra e a luz promovem imagens pouco familiares ao espectador. Durante anos, o filme em preto e branco foi considerado mais eficiente do que o colorido (ARNHEIM, 1957, p. 66). Tal proeminência é, em parte, atribuída ao caráter simbólico e expressivo do contraste entre as duas cores e entre luz e sombra.

A redução dos valores da cor real a uma série de tons de cinza (que variam do branco puro ao negro absoluto) consiste em uma bem sucedida divergência do natural que torna possível a realização de significativas e belas imagens utilizando luz e sombra. (ARNHEIM, 1957, p. 66)²⁰⁴

Nesse sentido, o contraste entre claro e escuro, o direcionamento da luz (Figura 4, imagem b) e a manipulação da sombra (Figura 4, imagem a) na adaptação de Andrew Leman, muitas vezes como resultado das manifestações insólitas ao redor dos personagens, contribuem para a promoção de uma atmosfera ameaçadora e difusa. Na sequência em que os marinheiros fogem do alcance de Cthulhu, por algumas vezes há alternância entre a exposição da criatura na penumbra, em *stop motion* (Figura 5, imagem a), e a exibição dos efeitos de tal manifestação nos personagens, que são enquadrados em plano aproximado e cuja expressão de medo fica visível pelo trabalho de luz e sombra (Figura 5, imagens b, c e d). A luz emana de uma espécie de luminária que, devido ao movimento do navio, balança e alterna o seu foco.

²⁰⁴ *The reduction of actual color values to a one-dimensional gray series (ranging from pure white to dead black) is a welcome divergence from nature which renders possible the making of significant and decorative pictures by means of light and shade* (ARNHEIM, 1957, p. 66).



Figura 5: o monstro na penumbra e o medo dos personagens

Esse controle do contraste na representação de luz e sombra se dá em função da construção de um caráter não natural ao ambiente e para a ênfase nos efeitos de medo sobre o personagem. A manipulação de luz e sombra, aliada à alternância repentina de enquadramento entre o monstro e o marinheiro, é uma proposta de tradução do horror cósmico lovecraftiano cujo resultado é a criação de um efeito de suspense, visto que a composição visual da luz (Figura 5, imagem b) altera a realidade e atinge o limite do desconforto. Além disso, tal alternância e perspectiva tonal têm como resultado a produção de emoções na experiência estética e dramática do espectador, que termina por associar o medo do personagem à manifestação insólita do monstro que ele vê de forma irregular (Figura 5, imagem a).

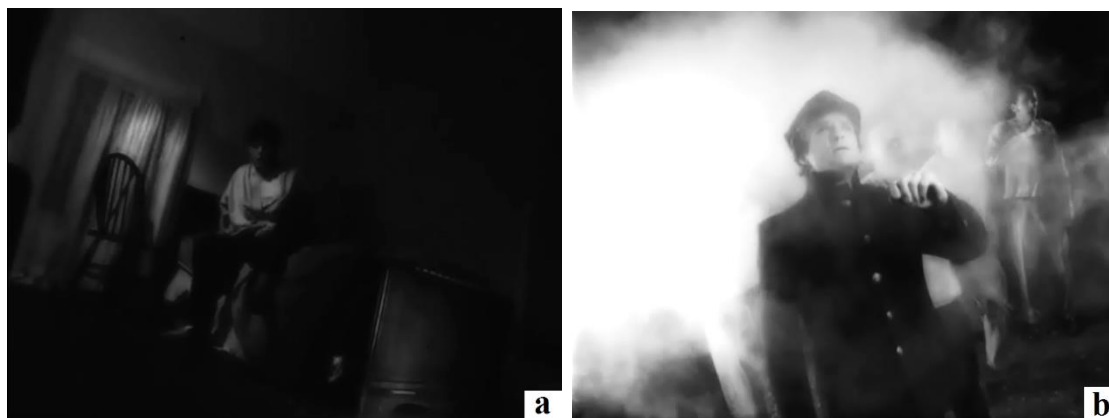
Além do insólito, o outro aspecto traduzido por efeitos como a névoa, associação entre luz e sombra e o contraste entre claro e escuro na adaptação é a relação entre Cthulhu e o mundo dos sonhos ou do imaginário humano. Na narrativa literária em estudo, era induzindo sonhos e loucura nos indivíduos que Cthulhu conseguia manipulá-los e perpetuava seu culto.

Na adaptação, o caráter onírico que a névoa confere se intensifica por meio de sua utilização enquanto uma espécie de ligação entre mundo real e mundo dos pensamentos, das memórias e/ou dos sonhos. A cena que retrata o sonho de Wilcox no que parece ser a cidade de R'lyeh se dissolve gradualmente e cede lugar à cena em que o próprio Wilcox está sentado ao lado do professor Angell, a quem ele narra o sonho (Figura 6).



Figura 6: névoa como elemento de fusão entre planos

A névoa que caracteriza R'lyeh é mantida mesmo após o corte entre os dois planos e vai se dissipando. Ao ligar as duas tomadas, ela permite que o espectador entenda o sonho enquanto devaneio de Wilcox. Também indica o caráter conturbado do personagem, que, pouco após as experiências insólitas do sonho, foi internado com delírios no Hospital Geral de Providence. A falta de nitidez dos sonhos ou a loucura de Wilcox e de outros personagens ao longo do filme são ainda reforçados pela utilização de *dutch angles* ou *oblique angles* (ângulos holandeses ou ângulos oblíquos), tomada feita a partir da inclinação do eixo vertical da câmera (Figura 7).



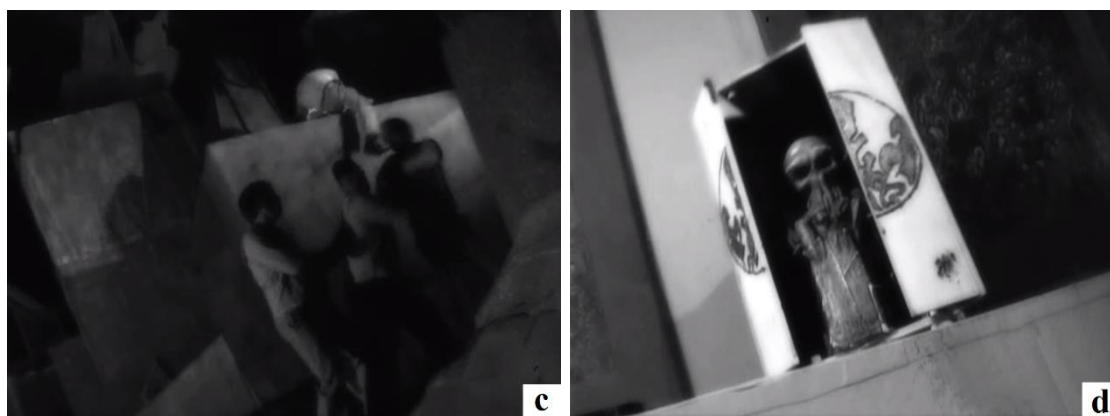
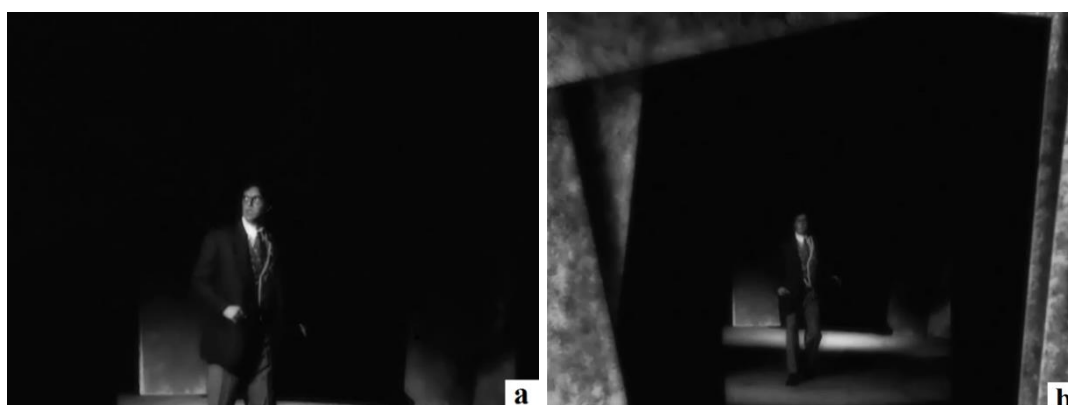


Figura 7: realidade alterada (*dutch angle*)

Em *O chamado de Cthulhu*, a utilização de ângulos holandeses se dá na caracterização de sonhos (Figura 7, imagem a) ou para compor cenas que retratam histórias de personagens conturbados, como a relatada pelo marinheiro Johansen (Figura 7, imagens b, c e d). A utilização do recurso por Dan Novy, diretor de efeitos visuais, permite enquadramentos cujo efeito no espectador é a impressão de realidade alterada, de modo a reforçar a sensação de desconforto e de abalo psicológico dos personagens.

A condição insólita dos sonhos também é acentuada para o espectador por meio da associação entre a música e o *zoom out* (distanciamento), movimento em que a câmera abre o foco, enquadrando sem corte, um maior número de elementos na tela. No início da cena que descreve o sonho do personagem Wilcox (Figura 8), o aumento progressivo na frequência da música promove tensão.



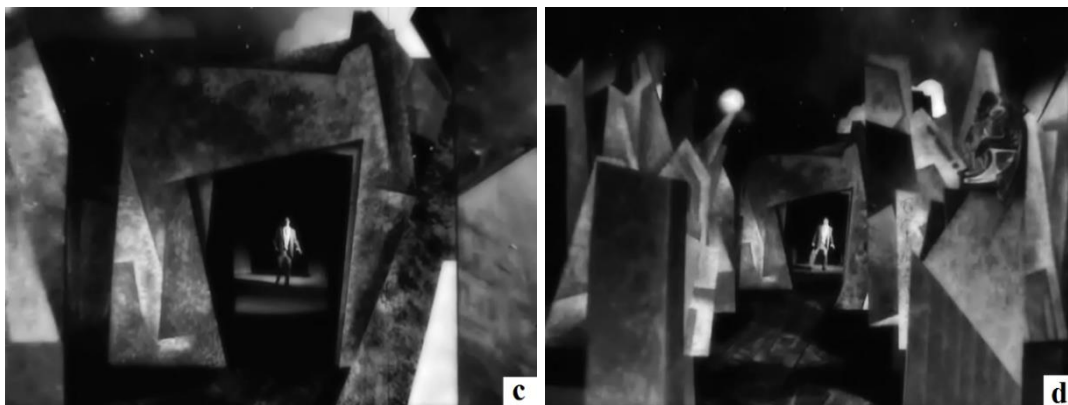


Figura 8: o sonho de Wilcox

Além de atuar situando Wilcox em um contexto mais amplo, chamando a atenção do espectador para o cenário insólito (dada a configuração extraordinária das formas que o compõem), e criando a ilusão de que houve deslocamento de tempo dentro do sonho, o *zoom out* proporciona profundidade, que aumenta à medida que as cenas evoluem na mente do personagem. A alteração de perspectiva é, assim, análoga à sua imersão no sonho, e promove uma maior ênfase na atmosfera da cena e uma perspectiva inquietante para o espectador.

Ainda sobre a atmosfera e sobre os efeitos das manifestações monstruosas nos personagens do filme, percebe-se que, durante toda a sequência que descreve a expedição marítima promovida pela tripulação do navio Alert (sequência de aproximadamente oito minutos), não há um intertítulo sequer. A câmera se volta para os rostos dos marinheiros e sua expressão de medo diante do monstro e do lugar. Na referida sequência, *close-ups* dos indivíduos (Figura 9, imagem b) se alternam a enquadramentos das estruturas ciclópicas (Figura 9, imagem d) e a tomadas em plano geral (Figura 9, imagens a e c), de modo que o espectador associe o monstruoso, seu caráter insólito e a geografia e arquitetura extraordinária de R'lyeh aos efeitos dramáticos nos exploradores. São recursos que traduzem a ênfase do conto de Lovecraft na atmosfera de medo.





Figura 9: *close-up*, plano geral e *plongée*

Para Martin (2003, p. 38), o plano geral reduz o sujeito “a uma silhueta minúscula”, “faz com que as coisas o devorem”, o que explica o seu caráter psicológico e pessimista, “uma ambiência moral um tanto negativa”. Na sequência fílmica em análise, tratam-se de planos gerais que, ao apresentarem os marinheiros enquanto pequenos detalhes em meio ao imenso cenário (Figura 9, imagens a e c), remetem à impotência do ser humano frente ao desconhecido e revelam a sua insignificância diante do vasto universo, traduzindo um aspecto central dos Mitos de Cthulhu. Tal efeito é reforçado pelo uso de *plongée* (Figura 9, imagens a e c), recurso que, conforme Martin (2003, p. 41), tende a “apequenar o indivíduo, a esmagá-lo moralmente”, além de torná-lo “um objeto preso a um determinismo insuperável, um joguete da fatalidade”. Na referida sequência do filme *O chamado de Cthulhu*, a *plongée*, aliada ao plano geral, constrói um quadro dramático que permite ao espectador vislumbrar os exploradores enquanto indivíduos presos a uma barreira intransponível.

Cthulhu não aterroriza somente pelo caráter insólito de suas manifestações e por sua condição desconhecida, mas pela ideia de que pode invadir a mente humana e controlar o destino da humanidade. Tal condição de impotência humana diante do outro monstruoso e desconhecido e de seu universo foi traduzida para a adaptação fílmica de forma bastante expressiva. A compreensão deste aspecto requer um retorno ao início do filme, mais especificamente à primeira tomada, quando Thurston monta um quebra-cabeças do quadro *De sterrennacht* (A noite estrelada), de Van Gogh, enquanto conversa com seu psiquiatra (Figura 10, imagem a).

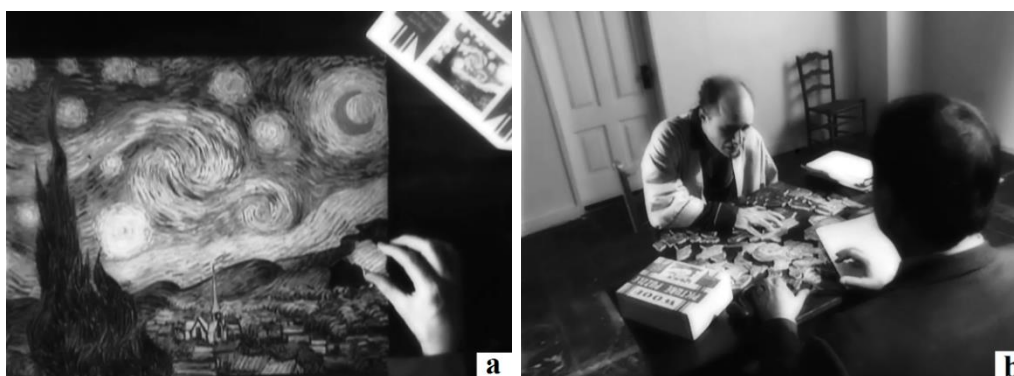


Figura 10: desesperança frente ao desconhecido

Thurston desorganiza as peças antes mesmo de finalizar a montagem (Figura 10, imagem b), uma referência à condição de desesperança e impotência em que vive frente ao absolutamente desconhecido que o permeia, algo que embasa a narrativa fílmica. Na literatura de Lovecraft, “existem coisas sobre o mundo e sobre o universo que é melhor a maioria não saber” (LOVECRAFT; HEALD, 2016, p. 223),²⁰⁵ e “coisas que não podem ser mencionadas” (LOVECRAFT, 2008d, p. 607).²⁰⁶ No conto “O chamado de Cthulhu”, tais coisas monstruosas contrariam as leis da natureza como os personagens as conhecem, e a percepção de uma nova realidade apenas poderá ser acessada por meio do acesso a um conhecimento oculto. O contato com a alteridade dos monstros e com o conhecimento proibido, aliado à passividade e desamparo dos seres humanos, à mercê de forças desconhecidas e infinitamente mais poderosas, acaba por despertar nos personagens o medo cósmico e primitivo, um sentimento que os conduz, inevitavelmente, à loucura e/ou à morte sob circunstâncias estranhas. Entre os exemplos na narrativa em estudo estão Gustaf Johansen, que, ao ser encontrado à deriva, não apresenta plenas condições psicológicas, os navegantes que acompanhavam o segundo imediato e que desaparecem inexplicavelmente e o narrador, cuja sanidade mental está visivelmente abalada ao término da história.

Ao final, o filme se encaminha para um retorno ao início, com Thurston implorando a seu psiquiatra que queime todos os registros que relatam o culto a Cthulhu deixados por seu tio-avô. Para o espectador, ao traduzir as consequências da subversão das leis da natureza nos seres humanos, promovida pela incursão dos monstros em seu

²⁰⁵ *There are things about the world and universe which it is better for the majority not to know* (LOVECRAFT, HEALD, 2016, p. 223).

²⁰⁶ *There are things which cannot be mentioned* (LOVECRAFT, 2008d, p.607).

universo, tal estratégia sugere um retorno ao inescapável dentro da ficção, indica a impossibilidade de fuga, por parte do ser humano, das forças monstruosas que o dominam. Thurston é levado em uma cadeira de rodas por uma enfermeira, para então desaparecer (Figura 11, imagens a, b e c). A câmera o acompanha até que adentre o escuro para não mais retornar, o que pode ser interpretado como o fim da esperança e a certeza de que é inútil lutar contra forças tão além do conhecimento humano.



Figura 11: o destino inevitável

O conhecimento que acumulou sobre Cthulhu, a cidade perdida, os cultos e os efeitos das monstruosidades nos indivíduos levaram Thurston à escuridão. A última tomada da sequência mostra o psiquiatra que, após a partida de Thurston, lê os manuscritos do professor Angell. Por meio de uma fusão de enquadramentos (Figura 11, imagem d), a adaptação permite que os registros escritos se confundam com a própria expressão atônita do personagem, motivo para que o intérprete veja na figura do médico a continuidade do sofrimento inescapável imposto a seu paciente.

Na tradução das manifestações monstruosas e seu caráter insólito, do universo desconhecido e de seu efeito nos personagens, a adaptação *O chamado de Cthulhu*, assim, evita imagens geradas por computador e opta por animações em *stop-motion*, recursos de

enquadramento e angulação, miniaturização (como na representação do barco que levava os exploradores), e o uso expressivo da trilha sonora. Assim como no conto não há a preocupação com a descrição do monstro, mas enfatizam-se seus efeitos, no filme, tem-se, para o espectador, uma ênfase no medo cósmico dos personagens perante as incertezas sobre aquilo que para eles é inusitado, na atmosfera da produção, e menos em Cthulhu em si.

Sobre a atmosfera e os efeitos sombrios, é importante ressaltar o papel da câmera. Na cena descrita anteriormente (Figura 11, imagem a e b), o olhar do médico se confunde com o olhar do espectador. Tal direcionamento ocorre mais de uma vez no filme e consiste em um mecanismo que permite a construção de imagens provocativas com o intuito de envolver o intérprete, algo comum no chamado “cinema das atrações”, do final do século XIX e início do século XX (GUNNING, 2006, p. 382). Assim nomeada por Tom Gunning, a expressão aponta para um tipo de cinema cuja ênfase recai sobre o espetáculo em si, aquilo que chama e prende a atenção da plateia, e não sobre a narrativa fílmica. Embora a produção *O chamado de Cthulhu* não seja considerada parte do cinema de atração, ela envolve diretamente sua audiência e se concentra em imagens (com a utilização do *close-up* ou o direcionamento do olhar do protagonista) que são construídas para excitar, no espectador, o medo sentido pelo personagem. Assim, a adaptação não enfatiza a trama em si ou aspectos do enredo, mas busca, assim como o cinema em seus primeiros anos, provocar reações. As semelhanças do filme com o “cinema das atrações” se resumem à performatividade dos personagens e à expressividade de suas encenações. Tal aspecto também passa pela atuação do elenco, que, no caso de filmes mudos e cuja fotografia é em preto e branco, requer uma ênfase na expressão facial. O trabalho de construção do medo cósmico ao longo da produção fílmica em análise também se deve às atuações de atores como Matt Foyer (Thurston) e Noah Wagner (o capitão que lidera a expedição à R'lyeh), cujas performances permitem um enfoque na representação do medo e na composição da atmosfera gótica. A música também exerce um papel preponderante na promoção de efeitos de medo na adaptação. Associando-se a ruídos ambientes, os sons de piano, trompa e bateria promovem um toque assustador aos momentos de tensão da narrativa fílmica.

A adaptação dirigida por Andrew Leman se volta para a criação de uma atmosfera de horror e para a produção de efeitos góticos no âmbito do medo. É possível relacionar o destino inevitável do ser humano nos contos que compõem os Mitos de Cthulhu a acontecimentos da época em que foram escritos, como a Primeira Guerra Mundial e a

Gripe Espanhola de 1920, e ao medo que os envolveu. Pertencente às profundezas da Terra, onde suas memórias perdidas permanecem, o Cthulhu do conto “O chamado de Cthulhu” é o passado que planeja contra o presente da humanidade e ameaça-o. Em seu caráter *vintage*, mudo e em preto e branco, o filme *O chamado de Cthulhu* representa o diferente que advém de um passado distante e, assim, uma fuga aos padrões hollywoodianos. A adaptação permite abordar a fragilidade humana e a insignificante autoridade que o ser humano exerce sobre a Terra, mas, além disso, por meio de recursos e estratégias que remetem a algo remoto, trata da existência de monstruosidades desconhecidas e incompreensíveis em um mundo contemporâneo insólito. As manifestações monstruosas desconhecidas e sombrias e a apresentação de um universo insólito aos personagens permitem ao filme *O chamado de Cthulhu* representar a crise de confiança da contemporaneidade, descrita por Bauman. “A maior parte do tempo [...] os ‘outros’ (aqui entendidos como *estranhos*, anônimos, os sem face com que cruzamos diariamente ou que giram em torno das grandes cidades) são fontes de uma ameaça vaga e difusa” (BAUMAN, 2008, p. 92). O século XXI é marcado, entre outros aspectos, pela ansiedade e pela apreensão diante da iminência de guerras e de ataques terroristas (principalmente após o 11 de setembro de 2001). São sentimentos que advêm da violência e da insegurança que caracterizam a vida e as relações sociais (os eventuais contatos entre o indivíduo e o outro diferente) e sua instabilidade e fragilidade.

Em um contexto em que “o mal pode estar oculto em *qualquer lugar*, [...] não se destaca na multidão, não porta marcas distintivas nem carteira de identidade” (BAUMAN, 2008, p. 91), o filme dirigido por Lemay retrata um monstro que é incógnito e que, assim, faz com que o indivíduo se mantenha à distância. É um monstro que ocupa um espaço físico e temporal obscuro, inalcançável. A adaptação consiste em uma produção cujos efeitos se voltaram para a ampliação dos Mitos de Cthulhu, uma expansão do universo ficcional iniciado por Lovecraft, e envolveram a condição imemore e assustadora do outro monstruoso sem abrir mão da própria linguagem cinematográfica enquanto representação do medo. O passado é, assim, inspiração vanguardista de uma produção fílmica independente cuja ênfase é a expressão do medo oriundo do outro monstruoso incógnito.

3.2 O *uncanny* de “A sombra sobre Innsmouth” e o outro monstruoso do filme *Cthulhu*

A segunda parte do presente capítulo mostra como o filme *Cthulhu* (2007) transforma o caráter *uncanny* que relaciona o protagonista às manifestações insólitas e monstruosas no conto “The Shadow over Innsmouth” (“A sombra sobre Innsmouth”), de H. P. Lovecraft, em uma narrativa cuja ênfase é nas ameaças à identidade e à vida do personagem. Trata-se de um filme que, ao expor a intolerância para com os “descrentes” na adoração a Cthulhu, representa a opressão oriunda da não aceitação de um padrão sexual hegemônico e tido como “natural” e o medo recorrente das ameaças à identidade sexual e à integridade física e moral do protagonista. Permite, assim, reflexões acerca dos dramas envolvendo a heteronormatividade (CHAMBERS, 2009).²⁰⁷

Escrita em 1931, a obra “A sombra sobre Innsmouth” narra a experiência de um jovem (o narrador-personagem) que, durante uma excursão pela Nova Inglaterra, se vê obrigado a pernoitar em Innsmouth (visto que o ônibus em que viajava estava com defeito), um vilarejo portuário decadente que não integra mapa algum e que guarda um mistério. Lá o homem se depara com seres humanoides híbridos, parte humanos e parte anfíbios, com eventos e com revelações que o fazem olhar para a humanidade de outra forma e perceber que o mundo guarda forças desconhecidas e que ele tem sua origem ligada a seres monstruosos.²⁰⁸ O contato com uma realidade insólita e com manifestações monstruosas implica em um sentimento instintivo baseado no temor e na atração, o efeito *uncanny*, uma mistura que compromete a sensação de segurança do protagonista e que ameaça a sua identidade. Nesse sentido, o conto é uma narrativa cuja ênfase recai sobre os efeitos das manifestações monstruosas no protagonista.

Com direção de Daniel Gildark e roteiro de Grant Cogswell, o filme *Cthulhu* estreou em 14 de junho de 2007 no Festival Internacional de Cinema de Seattle, com uma recepção regular por parte da crítica especializada e 63% de aprovação dos avaliadores

²⁰⁷ A chamada heteronormatividade (*heteronormativity*) se refere a situações em que indivíduos homossexuais são ignorados, marginalizados ou perseguidos por práticas sociais, crenças religiosas ou mecanismos políticos de base heterossexual. Para Chambers (2009, p. 23), “a heteronormatividade desempenha um papel político constitutivo no mundo de hoje: o mundo que habitamos é estruturado pela presunção da heterossexualidade e é parcialmente determinado pela norma dominante da heterossexualidade”.

²⁰⁸ A metamorfose dos nativos de Innsmouth teve início há muito tempo, após a cidade ser dominada por forasteiros, que, trazendo a adoração ao deus marítimo Dagon, permitiram que as mutações se disseminassem pelo lugar: os humanos submissos à divindade passariam por um processo de transformação até que assumissem uma forma adaptada ao ambiente marítimo e pudessem adentrar o reino submarino do Grande Antigo Dagon.

do *Rotten Tomatoes*. Em seus créditos finais, a produção *Cthulhu* indica que se trata de uma obra “baseada nos trabalhos de H. P. Lovecraft” [“*based on the Works of H. P. Lovecraft*”]. Todavia, no presente estudo, considera-se exclusivamente sua relação com o conto “A sombra sobre Innsmouth”, de Lovecraft. O referido filme apresenta estratégias que traduzem aspectos dos Mitos de Cthulhu e partes do enredo da narrativa literária do conto, e transforma a história do homem em viagem pela Nova Inglaterra em uma trama envolvendo Russell Marsh, um professor universitário homossexual que retorna para a sua terra-natal na ilha de Riversmouth, no noroeste do Pacífico, para o funeral de sua mãe e para resolver o destino da herança. Ao retornar ele reencontra o pai, a irmã Dannie e Mike, um amor da juventude.

Além das diversas referências que permitem associações com o conto “A sombra sobre Innsmouth” (a cidade de Riversmouth, as referências aos Grandes Antigos, o personagem Zadok e a Ordem Esotérica de Dagon), o filme pode ser analisado enquanto adaptação da referida obra no instante em que apresenta um enredo marcado por aspectos centrais da narrativa do conto. Assim como o texto literário, o filme de Gildark retrata a história de um homem que tenta compreender quem ele é, onde está e por que o mundo se apresenta como tal. Com a descoberta de realidades que contrariam a natureza do mundo visível e palpável (o que envolve a percepção de sua insignificância diante de monstros ancestrais e de forças contra as quais é inútil lutar), os protagonistas das duas narrativas são tomados pelo medo e carregam um peso com o qual têm que lidar (o conhecimento acerca dessa nova realidade). Todavia, nem o conto nem o filme ressaltam ou se voltam para a descrição das criaturas monstruosas (Os Grandes Antigos e os Profundos). Nas duas obras, enfatiza-se a concepção de que os seres humanos não são importantes diante de um propósito maior (que sucede o advento dos Grandes Antigos). De modo semelhante ao que ocorre no conto, o filme apresenta um enredo que se desenvolve a partir dos olhos de um único indivíduo, motivo pelo qual é dada ênfase aos efeitos do cosmicismo no protagonista, que tem que enfrentar os horrores da vida na pequena cidade onde se encontra.

Reconstruindo aspectos dos Mitos de Cthulhu em um universo alusivo à contemporaneidade, o das minorias sexuais, Dan Gildark e Grant Cogswell elaboram um filme que se diferencia de outras adaptações de obras de Lovecraft e que confere um olhar enigmático sobre a realidade do ser humano e sobre o destino. Ao explorar a vida de Russell, um indivíduo que almeja compreender a si mesmo e o mundo a sua volta, o filme

expõe as monstruosidades que ele, por não se sentir aceito pela família e pela comunidade local, tem que enfrentar.

Tanto “A sombra sobre Innsmouth” quanto o filme *Cthulhu* se voltam menos para a exposição dos Grandes Antigos e/ou dos Profundos e mais para os efeitos do contato que os protagonistas têm com as manifestações e/ou representações desses monstros. No conto de Lovecraft, o caráter insólito e amedrontador do outro monstruoso (Dagon, Hydra e Cthulhu são os Antigos citados na obra) é percebido sem a necessidade de descrições detalhadas, visto a ênfase nos efeitos das monstruosidades sobre o narrador personagem. Há descrições mais minuciosas dos primeiros seres híbridos de Innsmouth com quem o protagonista se depara, três passageiros do ônibus que vinha da cidade e o motorista, Joe Sargent. Os passageiros são mostrados como “pessoas escuras, desgrenhadas, de aparência suja e constituição em geral jovem”, que “desceram cambaleando, desajeitados, e saíram caminhando pela State Street em silêncio, de maneira quase furtiva” (LOVECRAFT, 2008c, p. 815).²⁰⁹ O motorista, por sua vez, é descrito como um indivíduo que

possuía uma cabeça fina, olhos azuis aquosos saltados que pareciam nunca piscar, nariz chato, testa e queixo recolhidos e orelhas pouco desenvolvidas. Seus lábios eram grandes e carnudos, e as maçãs do rosto, acinzentadas e ásperas, pareciam quase imberbes, exceto por uns raros fios louros enrolados em tufo irregulares, e, em alguns pontos, sua superfície apresentava uma estranha irregularidade, como se tivesse sido descascada por alguma doença de pele. Suas mãos eram grandes e tão marcadas pelas veias, que apresentavam uma coloração azul-acinzentada pouco natural. Os dedos eram muito curtos em relação ao resto do corpo e pareciam ter a tendência a se enrolar contra a enorme palma. Enquanto ele caminhava até o ônibus, observei o jeito peculiar como ele bamboleava e percebi como seus pés eram anormais de tão imensos. (LOVECRAFT, 2008c, p. 815-816)²¹⁰

As primeiras impressões do protagonista diante da aparência incomum dos referidos nativos causam nele aversão e uma certa curiosidade. À medida que entra na

²⁰⁹ [...] *dark, unkempt men sullen visage and somewhat youthful cast – and when the vehicle stopped they clumsily shambled out and began walking up the State Street in a silent, almost furtive fashion* (LOVECRAFT, 2008c, p. 815).

²¹⁰ *He had a narrow head, bulging, watery blue eyes that seemed never to wink, a flat nose, a receding forehead and chin, and singularly undeveloped ears. His long, thick lip and coarse-pored, greyish cheeks seemed almost beardless except for some sparse yellow hairs that straggled and curled in irregular patches; and in places the surface seemed queerly irregular, as if peeling from some cutaneous disease. His hands were large and heavily veined, and had a very unusual greyish-blue tinge. The fingers were strikingly short in proportion to the rest of the structure, and seemed to have a tendency to curl closely into the huge palm. As he walked toward the bus I observed his peculiarly shambling gait and saw that his feet were inordinately immense* (LOVECRAFT, 2008c, p. 815-816).

cidade e passa a lidar com forças maiores, oriundas da monstruosidade que constitui Cthulhu, Dagon e Hydra, o personagem responde com sentimentos que variam entre a repulsão e a atração. Entre as lembranças do narrador, por meio de relato em primeira pessoa, está a menção a forças que guiam o personagem rumo a um desconhecido que ele não sabia estar vinculado ao seu passado e que o compelem a permanecer no local. Durante a viagem de ônibus do personagem para Innsmouth, sua aversão ao motorista e à paisagem é facilmente justificada pelos aspectos insólitos que caracterizam o cenário, entre os quais estão a aparência exótica do homem e o aspecto extraordinário do ambiente percorrido pelo veículo até a cidade. Tal repulsa, porém, é acompanhada por encanto e atração, que surgem repentinamente e que o prendem àquela realidade.

E, muito ao longe, mar adentro, apesar da maré alta, eu pude vislumbrar uma linha negra e extensa que pouco se destacava acima da água, mas que dava uma impressão de estranha malignidade latente. Aquilo, eu sabia, devia ser o Devil Reef. Enquanto eu o observava, uma sutil e curiosa sensação de atração pareceu somar-se à sinistra repulsa e, por mais estranho que pareça, achei essa impressão mais perturbadora que a primeira. (LOVECRAFT, 2008c, p. 818)²¹¹

Trata-se do *uncanny*, recorrente em vários nos contos que integram os Mitos de Cthulhu. No caso de “A sombra sobre Innsmouth”, o narrador personagem tem a impressão de que “aqueles traços físicos” exóticos que distinguem o motorista e a paisagem sugerem “algum quadro [...] visto, num livro talvez, em circunstâncias de particular horror ou melancolia” (LOVECRAFT, 2008c, p. 818).²¹² O desconhecido desperta no personagem um sentimento de curiosidade, “o perigo” torna-se hesitante e impressionante. A atração está, assim, associada a uma sensação de familiaridade, não como uma memória clara e definida, mas como recordações de algo fantástico que ele não consegue “situar muito bem” (p. 824).²¹³ A repulsão que sentia da gente de Innsmouth convivia com um estranho desejo de ficar e conhecer um pouco mais sobre aqueles elementos insólitos que a ele se apresentavam.

Deve ter sido algum diabinho da perversidade - ou algum irônico impulso de origem obscura e misteriosa - que me fez mudar os planos.

²¹¹ *And far out at sea, despite a high tide, I glimpsed a long, black line scarcely rising above the water yet carrying a suggestion of odd latent malignancy. This, I knew, must be Devil Reef. As I looked, a subtle, curious sense of beckoning seemed superadded to the grim repulsion; and oddly enough, I found this overtone more disturbing than the primary impression* (LOVECRAFT, 2008c, p. 818).

²¹² [...] *this typical physique [...] in a book, under circumstances of particular horror or melancholy* (LOVECRAFT, 2008c, p. 818).

²¹³ [...] *something utterly fantastic which I could not quite place* (LOVECRAFT, 2008c, p. 818).

Eu já havia decidido, desde há muito, limitar minhas observações à arquitetura e estava caminhando em passo acelerado na direção da praça para tentar conseguir um transporte rápido para sair daquela cidade corrompida de morte e dissolução, mas a visão do velho Zadok Allen deu uma nova direção a meus pensamentos, fazendo-me arrefecer o passo. (LOVECRAFT, 2008c, p. 826)²¹⁴

Mais adiante, a narrativa permite ao leitor saber que toda a sensação de desconforto emocional vivida pelo personagem pode ter suas origens relacionadas à sua própria genealogia: o texto dá indícios de que seus antepassados haviam vivido, há três ou quatro gerações, em Innsmouth e em uma cidade vizinha, de nome Arkham. Essa estreita relação entre o protagonista e o povo monstruoso de Innsmouth que a trama sugere é ainda reforçada pela descrição de sonhos assustadores que ele passou a ter após a sua experiência na cidade litorânea e pela indicação das lentas mudanças pelas quais o corpo do personagem passou no decorrer da história. Em “A sombra sobre Innsmouth”, o medo de que é vítima o protagonista é de caráter cósmico, visto que envolve a sua intuição acerca de aspectos que advêm da criação do universo e da humanidade.

À medida que a história prossegue e o personagem passa a lidar com forças monstruosas maiores, as representações das manifestações de horror se tornam menos detalhadas. As descrições esparsas sugerem algo estranho, mas não apresentam uma imagem clara das criaturas. Em determinada passagem, o protagonista vê uma figura que passa próximo à entrada de uma antiga igreja (da Ordem Esotérica de Dagon). A descrição sugere algo horrível e não-natural, sem permitir uma visão nítida da criatura.

De repente, toda noção de tempo apagou-se com o aparecimento repentino de uma imagem impressionante de intensidade aguda e horror inexplicável que me possuiu antes de me dar conta do que se tratava. A porta do porão da igreja estava aberta, deixando entrever um retângulo de escuridão no interior. Enquanto eu olhava, um certo objeto cruzou, ou pareceu cruzar, aquele retângulo escuro, fazendo meu cérebro arder com a imagem instantânea de um pesadelo que era ainda mais alucinante, porque, à luz de uma análise, não lhe restaria a menor característica de pesadelo. (LOVECRAFT, 2008c, p. 819)²¹⁵

²¹⁴ *It must have been some imp of the perverse – or some sardonic pull from dark, hidden sources – which made me change my plans as I did. I had long before resolved to limit my observations to architecture alone, and I was even then hurrying toward the Square in an effort to get quick transportation out of this festering city of death and decay; but the sight of old Zadok Allen set up new currents in my mind and made me slacken my pace uncertainly* (LOVECRAFT, 2008c, p. 826).

²¹⁵ *Then suddenly all thoughts of time were blotted out by an onrushing image of sharp intensity and unaccountable horror which had seized me before I knew what it really was. The door of the church basement was open, revealing a rectangle of blackness inside. And as I looked, a certain object crossed or seemed to cross that dark rectangle ; burning into my brain a momentary conception of nightmare which*

A falta de nitidez nas descrições prossegue por ocasião do encontro entre o narrador personagem e um velho morador de Innsmouth, de nome Zadok Allen, que “não regulava bem da cabeça” e era “o bêbado da cidade” (LOVECRAFT, 2008c, p. 822).²¹⁶ As vagas referências que o protagonista tem acerca dos Grandes Antigos provêm de relatos de Zadok. O velho se refere a Hydra e a Dagon como os ancestrais dos nativos de Innsmouth e conta histórias sobre o início do culto a Dagon, o pacto em troca de ouro e pesca abundante, sobre criaturas monstruosas que habitam as profundezas do mar e sobre a relação dos nativos de Innsmouth com tais monstros, incluindo Cthulhu. Ele explica como, desde a relação entre o capitão Obed Marsh (o fundador da Ordem Esotérica de Dagon) e os Profundos, seus descendentes passaram a gradualmente se transformar em seres humanoides com traços anfíbios. Instituiu-se, assim, a prática do culto a Cthulhu e iniciou-se um trabalho de sacrifícios ao deus, com vistas ao alcance da vida eterna.

Durante seu longo relato, Zadok, que estava de frente para o mar e para a formação oceânica chamada de *Devil Reef*, insinuava ter vislumbrado “coisas” assustadoras ao longe. As suas descrições apresentam um horror sugerido, sem detalhes, e ao leitor é dada uma vaga impressão das manifestações monstruosas que se apresentam para o narrador.

“Por mais pueril que fosse a história, a insana seriedade e o horror do velho Zadok me transmitiram uma inquietação crescente que se juntou ao meu sentimento anterior de aversão pela cidade e sua mancha de sombra intangível” (LOVECRAFT, 2008c, p. 837).²¹⁷ Assim descreve o narrador personagem acerca dos sentimentos que o dominaram após o encontro com o velho homem. Para o leitor, o efeito de inquietação promovido pelas histórias contadas, incluindo as alusões a Cthulhu, no personagem, é parte de uma narrativa voltada para a construção do *uncanny*. Prioriza-se a resposta emocional do narrador aos horrores inomináveis.

“Descrições vagas, sugestivas e muitas vezes incipientes dos monstros deixam uma impressão de indefinição na forma (CARROLL, 1990, p. 33).²¹⁸ O indescritível não pode ser totalmente visualizado. Para Jackson (1981, p. 39), “as fantasias de horror de

was all the more maddening because analysis could not shew a single nightmarish quality in it (LOVECRAFT, 2008c, p. 819).

²¹⁶ [...] *somewhat touched in the head, besides being the town drunkard* (LOVECRAFT, 2008c, p. 822).

²¹⁷ *Puerile though the story was, old Zadok's insane earnestness and horror had communicated to me a mounting unrest which joined with my earlier sense of loathing for the town and its blight of intangible shadow* (LOVECRAFT, 2008c, p. 837).

²¹⁸ [...] *vague, suggestive, and often inchoate descriptions of the monsters, leaves an impression of formlessness* (CARROLL, 1990, p. 33).

Lovecraft são particularmente autoconscientes em sua ênfase na impossibilidade de nomear essa presença inominável, a ‘coisa’ que pode ser registrada no texto apenas como ausência e sombra”.²¹⁹ Essa ausência, assim, caracteriza as representações dos monstros em “A sombra sobre Innsmouth”. Ao se deparar com as criaturas ancestrais propriamente ditas, o protagonista declara a impossibilidade de descrição dos horrores que presencia.

Foi então que a mais horrível impressão se abateu-se sobre mim – a impressão que destruiu meus últimos vestígios de autocontrole e me fez sair disparado em alucinada carreira para o sul, deixando para trás os escuros pórticos escancarados e as janelas arregaladas daquela rua deserta de pesadelo. Isto porque, em um olhar mais atento, eu havia observado que as águas enluaradas entre o recife e a praia não estavam nem de longe vazias. Elas estavam vivas, fervilhando com uma horda de vultos que nadavam na direção da cidade, e, mesmo da enorme distância em que eu estava e com a curta duração de meu olhar, eu poderia dizer que as cabeças protuberantes e os membros que açoitavam a água eram de tal modo inumanos e aberrantes, que a duras penas poderiam ser descritos ou conscientemente formulados. (LOVECRAFT, 2008c, p. 847)²²⁰

Da horrenda e indescritível visão até a fuga do personagem de Innsmouth, as manifestações de horror que se apresentam para ele são “vultos curvos e desajeitados subindo e cambaleando na mesma direção” (LOVECRAFT, 2008c, p. 848),²²¹ “alguns tropéis e grasnidos distantes” (p. 848),²²² e formas sem definição.

O que eu vi - ou imaginei ter visto - foi uma perturbadora sugestão de um distante movimento ondulatório ao sul, sugerindo que uma horda muito grande deveria estar saindo da cidade pela estrada plana para Ipswich. A distância era grande e eu não podia distinguir nada com detalhes, mas em nada eu gostei da aparência daquela coluna móvel. Ela ondulava demais e brilhava com extrema intensidade sob o clarão da Lua que descambava então para o oeste. Havia também uma sugestão de sons, embora o vento soprasse na direção oposta - uma sugestão de sons ásperos bestiais e berrantes ainda pior do que os

²¹⁹ *Lovecraft's horror fantasies are particularly self-conscious in their stress on the impossibility of naming this unnameable presence, the 'thing' which can be registered in the text only as absence and shadow* (JACKSON, 1981, p. 39).

²²⁰ *It was then that the most horrible impression of all was borne in upon me—the impression which destroyed my last vestige of self-control and set me running frantically southward past the yawning black doorways and fishily staring windows of that deserted nightmare street. For at a closer glance I saw that the moonlit waters between the reef and the shore were far from empty. They were alive with a teeming horde of shapes swimming inward toward the town; and even at my vast distance and in my single moment of perception I could tell that the bobbing heads and flailing arms were alien and aberrant in a way scarcely to be expressed or consciously formulated* (LOVECRAFT, 2008c, p. 847).

²²¹ *A band of uncouth, crouching shapes loping and shambling in the same direction* (LOVECRAFT, 2008c, p. 848).

²²² [...] *some croaking and clattering sounds far off* (LOVECRAFT, 2008c, p. 848).

murmúrios dos grupos que eu tinha flagrado antes. (LOVECRAFT, 2008c, p.851)²²³

A ameaça enquanto ausência, sem forma bem definida, da narrativa escrita, se constitui em um aspecto a ser considerado na análise de sua adaptação para o cinema. Para recriar criaturas que são provocativas, desafiadoras e motivo do horror cósmico, o filme *Cthulhu* opta por abdicar de qualquer representação física desses monstros: o espectador tem acesso ao Grande Antigo Cthulhu por meio da figura da igreja onde se ele é adorado, a Ordem Esotérica de Dagon, representada pelo pai de Russell, pela amiga de sua irmã Dannie, Susan, pelos nativos de Riversmouth e pelos pesadelos que o aterrorizam. São ameaças à sua vida e à sua identidade. Para que tais representações sejam compreendidas, é importante que se reflita acerca das ameaças sofridas tanto pelo protagonista do conto quanto por Russell, em especial as ameaças à identidade.

Em “A sombra sobre Innsmouth”, o protagonista é, aos poucos, transformado em uma criatura monstruosa. No conto, a mudança é imposta pela genética, consiste em uma mutação que inevitavelmente ocorre com aqueles que apresentam sangue dos Profundos. O personagem só descobre sua relação com o povo de Innsmouth ao final da narrativa quando, ao associar as mudanças progressivas por que passa o seu corpo às informações que colheu sobre suas origens e aos sonhos constantes com mundos aquáticos, se convence de que sua mãe era descendente dos Marsh, família de nativos da região, cujo patriarca havia sido o capitão Obed Marsh. A relação entre Obed e a profunda Pth'thya-l'yi gerou como descendentes quase todos os moradores de Innsmouth, seres humanoides que gradualmente sofrem mutações até ganhar traços de aspecto anfíbio e vida eterna. A neta do patriarca, Eliza Orne, de Arkham, era avó do protagonista, motivo pelo qual o corpo do protagonista passa por mudanças ao longo do tempo.

Na adaptação fílmica *Cthulhu*, tais mudanças físicas são traduzidas em mudanças emocionais e de comportamento. O corpo do protagonista do filme não passa por alterações. A adesão de Russell à homossexualidade e ao culto a Cthulhu deve ocorrer de modo compulsório, e não-natural, sob o pretexto de que seus descendentes possam permitir a continuidade da tradição e a garantia da vida eterna nos oceanos. As ameaças

²²³ *What I saw - or fancied I saw - was a disturbing suggestion of undulant motion far to the south; a suggestion which made me conclude that a very large horde must be pouring out of the city along the level Ipswich road. The distance was great, and I could distinguish nothing in detail; but I did not at all like the look of that moving column. It undulated too much, and glistened too brightly in the rays of the now westerling moon. There was a suggestion of sound, too, though the wind was blowing the other way - a suggestion of bestial scraping and bellowing even worse than the muttering of the parties I had lately overheard* (LOVECRAFT, 2008c, p.851).

à sua identidade se dão por meio de tentativas de convertê-lo à crença nos fundamentos que respaldam a teocracia em que vivem as famílias em Riversmouth, a Ordem Esotérica de Dagon, e à crença de que Cthulhu retornará e que a ele se devem sacrifícios. Russell é rejeitado por sua família, em especial pelo seu pai (líder e reverendo, maior representante da Ordem) por sua homossexualidade. Além disso, ele é obrigado a gerar descendentes de modo que eles possam garantir a manutenção da ordem religiosa e, assim, promover o despertar de Cthulhu e o início de uma nova era nos oceanos. Russell é o único da família em condições fisiológicas de procriar, visto que sua única irmã, Dannie e o esposo, embora desejem, não conseguem ter filhos. A imposição culmina com a relação não consensual que a amiga de Dannie, Susan, tem com Russell: Susan, que é casada com um homem deficiente e estéril, dopa Russell e dele concebe filhos de modo a garantir a progênie que irá servir a Cthulhu.²²⁴ Outros aspectos que atormentam o protagonista são a descoberta acerca da prática de sacrifício de crianças como parte do culto, as ameaças à sua vida por meio das perseguições e os pesadelos, que se confundem com a sua condição psicológica conturbada.

Toda a construção fílmica representa as ameaças de que é vítima o protagonista por não seguir as normas locais e não compartilhar dos valores tradicionais impostos pela cultura de Riversmouth. A adaptação *Cthulhu* apresenta uma configuração que torna o protagonista alvo de ameaças. Russell é a manifestação do caráter não natural da homossexualidade diante de um modelo familiar tradicional, comandado pelos membros da família Marsh. Em seu fanatismo na adoração a Cthulhu, tais indivíduos aguardam até que mudanças climáticas e catástrofes ambientais inundem a Terra, para que a humanidade possa viver eternamente em um mundo aquático. “O velho mundo está morrendo e nós estamos criando um novo”, diz o pai de Russell. O confronto entre o protagonista e os padrões estabelecidos pela Ordem e pela comunidade local é representado por meio da utilização de campo e contra campo (*reverse shot*, ou mais especificamente, *over-the-shoulder shot*) (Figura 12), que vai além da mera tomada objetiva e contrapõe a norma à homossexualidade.

²²⁴ O filme se refere aos filhos de Susan no plural, mas não indica quantos são.

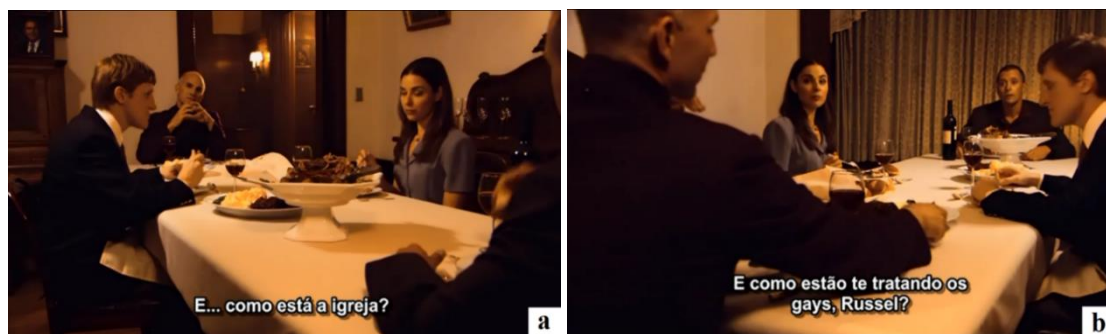


Figura 12: contra campo

Como apontam Bordwell e Thompson (2013, p. 236), um *reverse shot* é “simplesmente uma tomada da extremidade oposta do eixo de ação”.²²⁵ Sentados em lados opostos da mesa, Russell e seu pai não aparecem completamente no mesmo plano (Figura 13). A peculiaridade estilística da alternância entre campo e contra campo na referida cena está no contraste que o recurso promove entre a injunção hegemônica e a minoria sexual, reforçada pelo próprio conteúdo do diálogo, parte do qual pode ser visto na legenda. Ignorando a pergunta de Russell sobre a igreja, o pai o questiona acerca do quanto satisfatória é a sua “vida de homossexual”. Em seguida, tenta convencê-lo a seguir aquilo que ele chama de “a verdadeira igreja”, a constituir uma família e a deixar descendentes. Como resposta, Russell fica irritado e diz que toda a crítica à sua sexualidade foi o motivo pelo qual ele deixou a cidade e passou a viver distante de todos. Ao direcionarem, de forma alternada, o olhar do espectador para as duas posições, o campo e o contra campo (Figura 12), em associação à construção da cena, criam uma conexão entre o visual da tomada e o conflito vivido por Russell e reforçam o confronto entre o protagonista e o pai, representante maior da Ordem e prenúncio do advento de Cthulhu e de seus associados.

O conto “A sombra sobre Innsmouth” apresenta uma prosa que evoca uma atmosfera de decadência e que se volta para a construção de forças que atuam na garantia do cumprimento de um destino que aponta para a futura destruição de toda a raça humana como é conhecida. Além disso, a obra enfatiza os efeitos desse cenário cataclísmico e abjeto e das presenças insólitas e monstruosas no protagonista, sentimentos que variam da aversão ao fascínio. A adaptação *Cthulhu* traz um personagem cuja vida não segue as normas socialmente aceitas. Trata-se de uma produção que faz uso de estratégias

²²⁵ *It's simply a shot of the opposite end of the axis of action [...]* (BORDWELL; THOMPSON, 2013, p. 236).

tradutórias de modo a enfatizar o conflito entre as identidades sociais tidas como “normais” e as minorias sexuais. Tanto a identidade de Russell quanto a sua integridade física são ameaçadas, de forma que o efeito *uncanny* presente no conto é traduzido em medo apenas. Enquanto líder da Ordem Esotérica de Dagon, o pai de Russell, o reverendo Marsh, é uma das formas pelas quais o monstruoso Cthulhu se apresenta, uma das grandes ameaças. Ele o oprime, rejeita e cria mecanismos para o desenvolvimento de um contexto adverso à sua sexualidade. A transformação no enredo e a utilização de determinados recursos fílmicos permitem à adaptação traduzir o conto “A sombra sobre Insmouth” com um enfoque diferente. Enquanto o conto traz um protagonista que desconhece a sua relação natural com aquilo que teme e admira, a adaptação permite ao espectador interpretar Russell como um indivíduo ameaçado por sua diferença e por não seguir os padrões sexuais e religiosos impostos pela sociedade de Riversmouth e especialmente por sua família.

Há, na literatura e no cinema góticos, uma tradição de representações das ameaças e dos medos que permeiam as estruturas familiares, o que com frequência envolve conflitos entre membros de diferentes gerações, indivíduos perseguidos por fantasmas ou monstros que, representando mentalidades coletivas ou padrões sociais, se fazem presentes de algum modo para assombrá-los ou privá-los do convívio ou do exercício de suas atividades. Tais conflitos que representam, em muitas obras góticas, a família como um sistema dominante são, conforme Cavallaro (2002, p. 141), “as lentes por meio das quais os temores permanentes de indivíduos e grupos, sujeitos às frequentes e nada generosas exigências de socialização, podem ser explorados.”²²⁶

Na adaptação *Cthulhu*, por sua homossexualidade e por contrariar as práticas de adoração a Cthulhu e de sacrifícios humanos, Russell vive às margens das convenções sociais estabelecidas por sua família e por todos em Riversmouth. As tentativas de convertê-lo forçadamente ao culto a Cthulhu e à heterossexualidade consistem em ameaças à sua identidade e à sua vida.

Aos poucos, Russell vai conhecendo os propósitos do culto, por meio de descobertas acerca dos costumes estranhos da cidade. O protagonista se depara com escritas sobre pisos, com símbolos que faziam referência a Cthulhu, com ocorrências misteriosas (como o desaparecimento de crianças) ou inexplicáveis (como o relato de

²²⁶ [...] *the lenses through which the abiding fears of individuals and groups, subject to the often ungenerous demands of socialization, may be explored. In many classic Gothic novels, the family is portrayed as a dominant and intractable system* (CAVALLARO, 2002, p. 141)

Zadok sobre criaturas monstruosas que retornaram e que levaram as pessoas com eles para o mar), e com relatos acerca de um conhecimento antigo que gira em torno do mar e de monstros ancestrais. Entre tais relatos está um vídeo elaborado pouco antes da morte de sua mãe, e deixado para Russell, em que ela explica que, em todas as gerações da família Marsh, os homens, tão logo seu primeiro neto nasça, deixam de viver na terra e voltam para o mar, um habitat que os permitiria viver por 100 mil anos.²²⁷ Ele, então compreende o motivo pelo qual é pressionado para gerar uma criança: a garantia da manutenção da tradição de culto a Cthulhu. Logo após alertá-lo de que sua estadia ali não é segura, ela, percebendo a aproximação de alguém, interrompe a gravação. Em seguida, o vídeo mostra o pai de Russell cuja pele apresenta manchas de sangue (Figura 13).



Figura 13: primeiríssimo plano

As mãos e o rosto do reverendo Marsh são enquadradas em *extreme close-up* (primeiríssimo plano), recurso que tem uma associação direta com o enredo: o sangue em detalhe aponta para o assassinato da mãe de Russell e reforça o seu alerta sobre o perigo que envolve a permanência do protagonista em Riversmouth. Seu pai confia a ele a tarefa de gerar um herdeiro, para que todos, liderados pelo próprio Russell, possam habitar o mar eternamente, ao lado de Cthulhu. O protagonista passa a duvidar de sua segurança em sua própria cidade natal. Enquanto em “A sombra sobre Innsmouth”, o peso que o protagonista carrega se relaciona à descoberta de um universo não natural que envolve uma ligação entre a sua vida e o outro monstruoso, na adaptação Russell parece buscar, após a morte de sua mãe, um sentido para sua vida e algum meio de identificação com os Marsh. Todos os dramas por que passa após o seu retorno envolvem as ameaças à sua identidade e à sua vida.

²²⁷ Russell visita sua tia Josie em um manicômio. Na ocasião, ela fala do vídeo deixado para ele por sua mãe dentro da caldeira do porão da velha mansão.

Na sequência em que procura por pistas sobre os mistérios que envolvem a cidade no casarão abandonado dos Marsh, o protagonista se depara com um artefato pétreo redondo de tonalidade azulada. A luz que emana da esfera é projetada em uma cortina plástica, que funciona como um espelho e reflete a imagem do personagem (Figura 14). Tal construção representa as ameaças à sua identidade e pode ser interpretada como um confronto entre Russell e seu duplo.

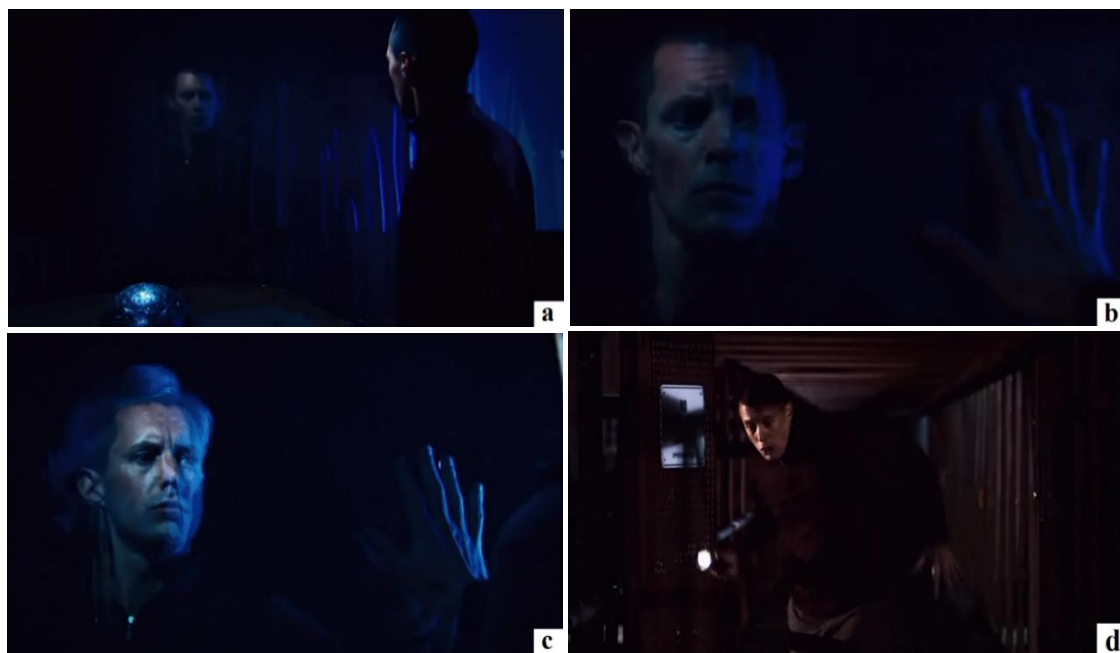


Figura 14: o duplo

Evitando delimitar o sentido de duplo e fazendo uso de uma definição mais geral do termo, cito Bravo (1998, p. 263), que, a partir dos estudos de Keppler, entende o duplo como

ao mesmo tempo idêntico ao original e diferente – até mesmo o oposto – dele. É sempre uma figura fascinante para aquele que ele duplica, em virtude do paradoxo que representa (ele é ao mesmo tempo interior e exterior, está aqui e lá, é oposto e complementar), e provoca no original reações emocionais extremas (atração/repulsa). De um e outro lado do desdobramento a relação existe numa tensão dinâmica.

A tensão dinâmica de que fala Bravo se refere ao caráter paradoxal do duplo: o deslizamento incessante de semelhanças e diferenças entre o eu e o outro aponta para a indecidibilidade do primeiro. O duplo acompanha o sujeito como uma segunda identidade, fazendo-o sentir-se como ele próprio e como o outro ao mesmo tempo. No

filme, embora Russel não deseje seguir o culto a Cthulhu e gerar descendentes que permitam a vida eterna nos oceanos, há forças que o impelem, entre as quais também estão Susan e os sonhos constantes que tem. As ameaças à sua identidade na cena em análise são representadas pela referência ao duplo, retratado por meio da utilização do elemento espelho (Figura 14). Embora não seja um espelho propriamente dito, a superfície azulada funciona como tal e projeta a sua imagem, que progressivamente se funde a de um homem nativo de Riversmouth (Figura 14, imagens b e c), um representante da Ordem Esotérica de Dagon e, assim, de Cthulhu.

A fusão entre as duas faces aponta para a condição de Russell. Diferente do que ocorre em “A sombra sobre Innsmouth”, não há qualquer espécie de atração ou fascinação pelo outro na adaptação. Ao final da cena, Russell corre. O medo, assim, é uma resposta emocional de Russell, trata-se de um medo instaurado no convívio social e que está relacionado ao receio da morte e às ameaças à sua identidade. Entre as forças ameaçadoras que integram a Ordem Esotérica de Dagon e que representam os desígnios do monstro Cthulhu está Susan, uma amiga de Dannie. Por não conseguir engravidar de seu esposo, Susan tenta seduzir Russell e convencê-lo a dar a ela um bebê. Sem sucesso, ela droga o personagem e tem relações sexuais forçadas com ele (Figura 15).



Figura 15: a sereia

Susan se assemelha a uma sereia. Enquanto “monstros do mar”, as sereias ou sirenes “seduziam os navegadores pela beleza de seu rosto e pela memória de seu canto

para, em seguida, arrastá-los para o mar e devorá-los” (CHEVALIER; GHEERBRANT, 2001, p. 814). Trata-se de uma figura que permeia diversas mitologias, entre elas a grega e a nórdica, e cuja aparição aponta para a morte. Enquanto “divindades femininas que também fazem parte da ordem animal” (MAO, 1999, p. 11),²²⁸ as sereias consistem em uma ameaça por sua dupla natureza: de forma ambivalente, elas são provocantes e sedutoras, mas, por outro lado, são perturbadoras e mortais. Assim como as sereias, a personagem Susan seduz e representa perigo. Além disso, ela está relacionada ao mundo aquático, visto que o nascimento de seus filhos servirá aos fins de Cthulhu e garantirá que o reverendo Marsh possa habitar os mares e adquirir a vida eterna. Na cena em análise, a fusão entre a imagem das ondas que se chocam contra rochas e a do casal (Figura 15, imagem c) torna a associação entre Susan e a figura da sereia ainda mais forte.

Susan é filmada em *contre-plongée* (Figura 15, imagem a), recurso que sugere um domínio superior,²²⁹ indica uma ameaça invencível. Conforme Martin (2003, p. 41), a *contre-plongée* pode produzir “uma impressão de superioridade, exaltação e triunfo, pois faz crescer os indivíduos e tende a torná-los magníficos”. A cena permite ao espectador refletir acerca do papel de Susan enquanto representante de forças monstruosas contra as quais o ser humano não pode lutar, tema recorrente em “A sombra sobre Innsmouth”.

O Grande Antigo Cthulhu, assim, se apresenta por meio da figura de Susan e do pai. Também faz valer a sua influência sobre Russell por intermédio dos membros da Ordem Esotérica de Dagon que atuam para que ele abandone suas investigações sobre o culto e desista de lutar contra a imposição de padrões sociais. São ameaças que se manifestam de forma sombria ou por meio dos pesadelos do protagonista. Em determinada cena do filme, Russell é abordado na rua por um velho bêbado, de nome Zadok, que oferece informações acerca do culto a Cthulhu em troca de bebidas (Figura 16).

²²⁸ [...] *feminine divinities who are also part of the animal order* (MAO, 1999, p. 11).

²²⁹ Em uma *contre-plongée*, o tema é fotografado de baixo para cima, ficando a objetiva abaixo do nível normal do olhar (MARTIN, 2003, p. 41).



Figura 16: ameaça oculta

O enquadramento que mostra o olhar do espectador (Figura 16, imagem a) cede lugar à câmera subjetiva (imagem b),²³⁰ indicando uma presença oculta no local (possivelmente algum membro da Ordem). Tal recurso é frequente em filmes que apresentam cenas de suspense, por manter incógnito o observador e despertar inquietação no público. Na cena em análise, o cineasta proporciona à tomada o que Bordwell e Thompson (2013, p. 91) chamam de *perceptual subjectivity* (subjetividade perceptual), um ponto de vista ótico que permite ao espectador a percepção de algo específico. É um olhar ameaçador, de alguém que, atento ao comportamento dos dois homens, não quer ser percebido.

As ameaças a Russell também se manifestam por meio dos pesadelos que o afligem, e que são motivo de medo do personagem. No conto “A sombra sobre Innsmouth”, os pesadelos frequentes do protagonista apontam para dois aspectos, a influência de Cthulhu sobre a sua mente enquanto dorme e a sua condição conturbada. Na obra, tais pesadelos não são necessariamente motivo de medo. Assim fala o narrador-personagem:

No inverno de 1930-31, entretanto, começaram os sonhos. No início eles eram esparsos e insidiosos, mas, com o passar das semanas, foram aumentando de frequência e de intensidade. Vastidões aquáticas abriam-se diante de mim, e eu parecia errar por titânicos pórticos e labirintos submersos de paredes ciclópicas cobertas de mato na companhia de peixes grotescos. Então, as outras formas começaram a surgir, enchendo-me de um horror inominável no momento em que eu acordava. Mas, durante os sonhos, elas não me horrorizam em absoluto [...]. (LOVECRAFT, 2008c, p. 857)²³¹

²³⁰ Como aponta Dick (1998, p. 40), enquanto “uma tomada objetiva representa o que a câmera vê; uma tomada subjetiva (às vezes chamada de câmera subjetiva) representa o que o personagem vê”. [*An objective shot represents what the camera sees; a subjective shot (sometimes referred to as a subjective camera) represents what the character sees*].

²³¹ *In the winter of 1930-31, however, the dreams began. They were very sparse and insidious at first, but increased in frequency and vividness as the weeks went by. Great watery spaces opened out before me, and*

Os sonhos do protagonista no conto são experiências que exemplificam o efeito *uncanny* e se justificam por sua própria condição monstruosa, revelam um passado do qual ele não tem conhecimento, mas com o qual está intimamente ligado. Por não conseguir distinguir o vínculo natural que tem com as criaturas monstruosas e por sua condição conturbada, o personagem duvida da própria realidade com a qual se depara. “Ainda não estou disposto a dizer se o que se passou foi um fato repugnante ou apenas uma alucinação de pesadelo” (LOVECRAFT, 2008c, p. 852).²³²

No filme *Cthulhu*, os sonhos são traduzidos em experiências cujo efeito se encontra no nível do medo. O primeiro sonho de Russell consiste em uma sequência rápida de *flashes* encadeados (Figura 17). Primeiro surge o seu pai, que, de modo imponente e ríspido, segura seu queixo de forma que possa olhar para ele (Figura 17, imagem a). Em seguida, tem-se o que parece ser Russell, que, enrolado em panos negros, se debate no chão, tentando se livrar (Figura 17, imagem b).



Figura 17: o primeiro sonho

I seemed to wander through titanic sunken porticos and labyrinths of weedy Cyclopean walls with grotesque fishes as my companions. Then the other shapes began to appear, filling me with nameless horror the moment I awoke. But during the dreams they did not horrify me at all [...] (LOVECRAFT, 2008c, p. 857).

²³² *I am not even yet willing to say whether what followed was a hideous actuality or only a nightmare hallucination* (LOVECRAFT, p. 2008c, 852).

Por último, o sonho mostra uma cena que se assemelha ao acidente presenciado por Russell pouco tempo após a sua chegada em Riversmouth. Na ocasião, dois homens trafegavam em um carro quando sofrem um acidente, e um deles, com o rosto ensanguentado, faz referência ao retorno de criaturas (possivelmente os Profundos ou os Grandes Antigos). No sonho, o mesmo homem segura uma pedra negra e se refere a Russell como *fucking freak* (aberração), ação que o leva a acordar amedrontado (Figura 17, imagens c e d). Ao trazer um encadeamento de cenas que não têm, entre si, uma conexão lógica, acrescido da utilização de *time lapse* (câmera rápida), a sequência apresentada que descreve o sonho promove um momento de tensão e indica inquietação.

O segundo sonho exhibe Russell em um lugar escuro. Ao abrir uma porta, ele se depara com uma praia, em cuja areia percebe um grande cubo de madeira de onde saem braços de crianças que gritam (Figura 18), uma referência aos sacrifícios que são realizados em nome de Cthulhu.



Figura 18: o segundo sonho

Diante da manifestação insólita, o protagonista parece desorientado. As aparições dos sonhos apontam para elementos simbólicos que se relacionam às ameaças enfrentadas por Russell. Sua condição de homossexual é uma aberração aos olhos do povo de Riversmouth desde a época em que era mais jovem e uma ameaça, pois põe em risco a vida eterna do pai e de toda a comunidade no oceano. Diferente do conto, o filme não oferece qualquer indício de que as imagens de horror dos pesadelos são produzidas ou influenciadas telepaticamente pela força de Cthulhu. Porém, assim como o conto, tais manifestações monstruosas não deixam de influenciar psicologicamente o personagem, ajudando a promover, no filme, o medo e a sensação de insegurança. A análise dos sonhos na produção *Cthulhu* corrobora a ideia de que o caráter *uncanny* das manifestações monstruosas da obra escrita foram traduzidas em representações promotoras de medo no personagem.

À medida que o filme se desenvolve, as ameaças à identidade de Russell se somam a ameaças contra a sua vida, de forma que não resta ao personagem outra saída a não ser a fuga ou o enfrentamento. As imagens a seguir (Figura 19) retratam a sequência, quase ao final do filme, em que um nativo de Riversmouth (o mesmo que surge na cena do “espelho”) persegue Russell instantes após ele ver o vídeo em que sua mãe revela a verdade sobre a Ordem Esotérica de Dagon. O homem surge em forma de sombra projetada contra a parede da mansão dos Marsh, e sua aparição coincide com o início de uma *cue* de ritmo acelerado (Figura 19, imagem a).²³³



Figura 19: temor e medo

Russell então corre (Figura 19, imagem b). O ritmo acelerado da cena e da música contribui para a construção de sua atmosfera e para a promoção de um efeito que coincide com a descrição de Spadoni (2014, p. 157) sobre o temor

[...] promove (ao contrário da categoria mais ampla de suspense) menos um estado de expectativa esperançosa (quando James Bond irá desarmar a bomba?) do que uma terrível quase certeza de que o resultado iminente para um personagem será ruim. No caso de um filme de horror, tal resultado é muitas vezes a morte nas mãos de um monstro ou outro perseguidor que espera em algum lugar próximo da escuridão. Nas suas configurações mais convencionais, a ameaça não é visível, ou parcialmente visível, e manifesta-se em coisas como ruídos

²³³ *Cue* é o termo utilizado para se referir a cada um dos trechos de música de um filme.

indeterminados fora da tela e movimentos sombrios no fundo fora de foco.²³⁴

No caso da cena em análise, Russell teme por algo que ele desconhece, que se apresenta inicialmente em forma de sombra e que o ameaça. O temor “é diferente do medo porque ele é mais solto e menos focado em um objeto” (FREELAND, 2002, p. 238).²³⁵ À medida em que se depara com o homem (Figura 19, imagem c), o temor de Russell cede lugar ao medo.

Como se observa, o horror do conto “A sombra sobre Innsmouth” se manifesta menos na representação das criaturas monstruosas (os Grandes Antigos e os Profundos), e mais no efeito *uncanny* gerado no protagonista e na atmosfera. Para Joshi (1996, p. 167),

Lovecraft nunca alcançou uma atmosfera maior de decadência insidiosa do que em “A sombra sobre Innsmouth”: quase se pode cheirar o fedor avassalador de peixes, ver as anomalias físicas dos habitantes e perceber, pela prosa evocativa da história, a dilapidação de um século de toda uma cidade. E mais uma vez ele produziu uma narrativa que progride da primeira palavra até a última, sem uma nota falsa, para uma conclusão cataclísmica - uma conclusão que focaliza simultaneamente o lamentável destino de um único ser humano e sugere tentadoramente a futura destruição de toda a humanidade.²³⁶

A análise da atmosfera do horror cósmico no conto passa pela investigação da própria construção da cidade de Innsmouth, e de como ela funciona como um mecanismo por meio do qual Lovecraft se afasta da caracterização dos monstros em si e prioriza os seus efeitos sobre o personagem. Em “seu poder de tornar qualquer lugar senciente [...] e curioso” (BURLESON, 2016, p. 67),²³⁷ Lovecraft faz com que coisas inanimadas como

²³⁴ [...] it fosters (unlike the broader category of suspense), less a state of hopeful expectancy (when will James Bond defuse the bomb?) than one of awful near certainty that the imminent outcome for a character will be bad. In the case of a horror film, this outcome is often death at the hands of a monster or other stalker waiting somewhere nearby in the darkness. In its most conventional configurations, the threat is unseen, or partially seen, and manifests itself in things like indeterminate off-screen noises and shadowy movements in the out-of-focus background (SPADONI, 2014, p. 157).

²³⁵ Dread [...] is different from fear because it is looser and less focused on an object (FREELAND, 2000, p. 238).

²³⁶ Lovecraft never achieved a greater atmosphere of insidious decay than in “The Shadow over Innsmouth”: one can almost smell the overwhelming stench of fish, see the physical anomalies of the inhabitants, and perceive the century-long dilapidation of an entire town in the story’s evocative prose. And once again he has produced a narrative that progresses from first word to last without a false note to a cataclysmic conclusion—a conclusion that simultaneously focuses on the pitiable fate of a single human being and hints tantalizingly of the future destruction of the entire race (JOSHI, 1996, p. 167).

²³⁷ [...] his power to make place almost sentient [...] and curious (BURLESON, 2016, p. 67).

casas sejam personificadas em Innsmouth. Assim é o modo como o narrador descreve a sua impressão sobre as ruas e a aparência da cidade.

Descendo por ruas laterais sem calçamento, eu vi as janelas escuras escancaradas de casebres desertos, muitos dos quais se inclinavam em ângulos perigosos e inacreditáveis desde a parte enterrada das fundações. Essas janelas pareciam de tal forma espectrais, que precisei de coragem para virar para o leste na direção da zona portuária. Certamente, o terror provocado por uma casa deserta aumenta em progressão geométrica, e não aritmética, quando as casas multiplicam-se para formar uma cidade em completo abandono. A visão daquelas avenidas intermináveis de um abandono e morte em forma de olhos de peixe e a ideia de uma imensidão de recintos escuros interligados abandonados às teias de aranha, às memórias e ao verme conquistador provocava pavores e repulsas residuais que a mais sólida filosofia seria incapaz de dispersar. (LOVECRAFT, 2008c, p. 823-824)²³⁸

A geometria não euclidiana anormal e retorcida do lugar, aliada à sua “furtividade e secretismo”, promovia no protagonista a “sensação de estar sendo observado de todos os lados, às ocultas, por olhos arregalados e furtivos que jamais se fechavam” (p. 825).²³⁹ Os traços monstruosos das pessoas que lá habitam e que o protagonista consegue vislumbrar em sua passagem (o jeito de Innsmouth/*the Innsmouth look*) se transformam, ao final da narrativa, em motivo para o desenvolvimento do *uncanny* no protagonista. Após perceber, olhando-se no espelho, que ele havia adquirido o jeito Innsmouth e que possuía parentesco com o povo da cidade, o homem, encarando a verdade definitiva que se apresenta para si, é tomado por uma espécie de fascínio, que o impele a aceitar sua condição.

Os tensos extremos de horror estão diminuindo, e eu me sinto curiosamente atraído para as profundezas marítimas desconhecidas em vez de temê-las. Ouço e faço coisas estranhas durante o sono e acordo com uma espécie de exaltação em vez de terror. (LOVECRAFT, 2008c, p. 858)²⁴⁰

²³⁸ *Down unpaved side streets I saw the black, gaping windows of deserted hovels, many of which leaned at perilous and incredible angles through the sinking of part of the foundations. Those windows stared so spectrally that it took courage to turn eastward toward the waterfront. Certainly, the terror of a deserted house swells in geometrical rather than arithmetical progression as houses multiply to form a city of stark desolation. The sight of such endless avenues of fishy-eyed vacancy and death, and the thought of such linked infinities of black, brooding compartments given over to cob-webs and memories and the conqueror worm, start up vestigial fears and aversions that not even the stoutest philosophy can disperse* (LOVECRAFT, 2008c, p. 823-824).

²³⁹ *Furtiveness and secretiveness [...], the sensation of being watched from ambush on every hand by sly, staring eyes that never shut* (LOVECRAFT, 2008c, p. 825).

²⁴⁰ *The tense extremes of horror are lessening, and I feel queerly drawn toward the unknown sea-deeps instead of fearing them. I hear and do strange things in sleep, and awake with a kind of exaltation instead of terror* (LOVECRAFT, 2008c, p. 858).

O homem experiencia um fenômeno insólito que incita perguntas para as quais não há respostas cognoscíveis dentro da conjuntura ficcional. Ele descobre que há uma relação biológica entre sua família e os habitantes de Innsmouth, e que, em sua complexidade, o universo guarda mistérios impenetráveis. Ao tomar alguma consciência acerca do destino da humanidade, o protagonista também observa que é impossível escapar dos horrores da dimensão cósmica aos quais é naturalmente subjugado. Tais descobertas apontam para uma característica que, conforme Freeland (2000, p. 239), é marca de outros trabalhos de Lovecraft, as “visões complexas e intrigantes de um cosmos maligno” (FREELAND, 2000, p. 239).²⁴¹ Tais visões advêm da perda da identidade e da individualidade perante a revelação de monstros além da compreensão humana: a identidade é posta em dúvida pela descoberta de laços biológicos com os outros monstruosos, e a individualidade é negada com o controle que tais monstruosidades exercem sobre o corpo e sobra a mente dos personagens. Para Lovecraft (2008d, p. 902):

Nenhuma morte, nenhuma desgraça, nenhuma angústia pode despertar o desespero que flui de uma perda de identidade. A fusão com o nada é o esquecimento pacífico; mas estar ciente da existência e ainda saber que não é mais um ser definido, distinto dos outros seres – que não tem mais um eu – é o ápice inominável da agonia e do pavor.²⁴²

Os seus personagens têm contato com o desconhecido que vêm de fora na forma de criaturas monstruosas (os Profundos e os Grandes Antigos). O narrador e protagonista de “A sombra sobre Innsmouth” lida tanto com a nova realidade dentro de si quanto com as revelações acerca do universo em que vive e suas transformações, incluindo aquelas que apontam para a sua insignificância diante de criaturas infinitamente superiores. Com a perda da identidade e a incursão de fenômenos sobrenaturais e incompreensíveis no universo familiar palpável, vem a perda da inocência. Na obra, o motivo maior do horror cósmico é o desconhecido, que se manifesta inclusive no interior do próprio protagonista: diante do horrível desconhecido e intolerável, o indivíduo se torna consciente de um universo que desconhecia e se depara com uma diferente visão de si mesmo, perdendo o seu senso de identidade.

²⁴¹ [...] *complex and intriguing visions of an evil cosmos* (FREELAND, 2000, p. 239).

²⁴² *No death, no doom, no anguish can arouse the surpassing despair which flows from a loss of identity. Merging with nothingness is peaceful oblivion; but to be aware of existence and yet to know that one is no longer a definite being distinguished from other beings — that one no longer has a self — that is the nameless summit of agony and dread* (LOVECRAFT, 2008d, p. 902).

No filme, o outro monstruoso (o Grande Antigo Cthulhu) também se mantém incógnito. Como se observou anteriormente, ele se manifesta em meio a questões envolvendo o culto da Ordem Esotérica de Dagon, a sexualidade e os relacionamentos familiares: seu pai, sua irmã e a comunidade de Innsmouth são a representação do advento dos Profundos e da supremacia de Cthulhu, diante dos quais Russell é ameaçado por não se adequar a um padrão religioso e sexual.

A sequência final do filme reforça a heteronormatividade e as tentativas de apagamento da diferença. Consiste em um encadeamento de cenas que descrevem a apresentação, a Russell, dos filhos que forçadamente teve com Susan, sua tentativa de fuga e a imposição de um sacrifício a Cthulhu. A sequência é construída de forma a reforçar, para o espectador, a presença de forças que impelem Russell a aceitar o pacto com Cthulhu. Inicialmente o protagonista é apresentado, pelo pai e pela irmã, aos seus filhos, mergulhados em uma banheira de sangue. Percebendo a aproximação dos nativos presentes, ele se afasta, evita todos que tentam tocá-lo e abre a porta do casarão onde se encontram, mas, assim como o espectador, é surpreendido: de forma inusitada, ele se depara com uma praia, cuja aparição é uma manifestação insólita (Figura 20). Explicando o caráter simbólico de uma porta, Chevalier e Gheerbrant (2001, p. 734-735) dizem que ela “se abre sobre um mistério, [...] tem um valor dinâmico, psicológico; pois não somente indica uma passagem, mas convida a atravessá-la. É o convite à viagem rumo a um além”. Para os autores, “a passagem à qual ela convida é, na maioria das vezes, na acepção simbólica, do domínio profano ao domínio sagrado” (p. 735).



Figura 20: a porta

A porta do casarão representa o acesso ao culto a Cthulhu. É o convite final à vida eterna no oceano. O *uncanny* do conto “A sombra sobre Innsmouth” pode ser assustador e, ao mesmo tempo, prazeroso. Na adaptação Cthulhu, porém, condições impostas como

a adoração a Cthulhu ou a heteronormatividade passam pelo sacrifício e por ameaças à identidade do indivíduo. Ao sair, Russell se depara com vários integrantes do culto a Cthulhu (incluindo seu pai) e com a chegada de inúmeras criaturas humanoides que se arrastam a partir do mar em direção à praia (Figura 21, imagens b e c).



Figura 21: a chegada dos Profundos

A tomada aérea (Figura 21, imagens a e b), feita a partir de um helicóptero, acompanha um longo percurso do oceano e foi uma estratégia adotada pelo cinegrafista Sean Kirby para traduzir de forma expressiva a insignificância do ser humano diante da imensidão do universo, aspecto chave do conto. Além de permitir que o público experimente imagens incomuns e não-naturais, o recurso contrapõe a realidade insólita que finalmente se apresenta de forma mais definida a Russel, a natureza hiperbólica das entidades malignas que se aproximam vagarosamente e a vastidão do oceano (o lugar onde habitam os monstros e para onde a humanidade migrará dentro da ficção) à pequenez e ao isolamento do protagonista. Ele deve assassinar Mike, o homem que ama, em nome da tradição e do culto a Cthulhu. Enquanto as inúmeras figuras desconhecidas andam em direção à areia (Figura 21, imagem c), o pai de Russell imobiliza Mike e incita o filho a realizar o sacrifício em nome dos desígnios do culto. O filme se encerra no exato momento em que Russell ergue a mão com uma pedra em direção aos dois homens (Figura 21, imagem d), não sendo revelado se o protagonista realiza o sacrifício e assassina Mike, ou se mata o próprio pai e interfere na tradição do culto. O final, assim,

reforça o drama por que passa o personagem, a ênfase não recai sobre a decisão de Russell, mas sobre as ameaças de que é vítima o personagem. Ao abdicar do caráter *uncanny* que caracteriza o personagem do conto “A sombra sobre Innsmouth”, o filme *Cthulhu* associa a construção que é feita da atmosfera ameaçadora que emoldura o protagonista no filme à sua condição de homossexual, e se volta para a caracterização de um indivíduo amedrontado diante da descoberta de uma realidade ameaçadora, que inclui forças monstruosas a guiá-lo para um destino inescapável.

3.3 Os Mitos de Cthulhu e a negação da monstruosidade na adaptação *Dagon*

O presente subcapítulo discute como o filme *Dagon: la secta del mar* (*Dagon: a seita do mar* ou *Dagon*, como é mais conhecido) traduz o conto “The Shadow over Innsmouth”, de Lovecraft. As análises mostram como uma obra literária que envolve manifestações monstruosas abjetas e seu caráter *uncanny*, aspectos próprios do universo dos Mitos de Cthulhu, foi transformada em uma produção cuja ênfase é na atmosfera e na criação de um sentimento de aversão e de medo extremo do protagonista diante das ameaças que sofre contra a sua vida e identidade. O filme enfatiza a negação, por parte do personagem principal, de suas relações biológicas com os monstros e a presença de uma força cósmica implacável que rege o destino da humanidade.

Com direção de Stuart Gordon e roteiro de Dennis Paoli, o filme *Dagon* foi lançado em 2001, obtendo uma recepção regular por parte dos críticos e aprovação de 56% dos avaliadores do *Rotten Tomatoes*. Assim como a produção *Cthulhu*, *Dagon*, em seus créditos, indica que se trata de uma adaptação da literatura de Lovecraft, sem, contudo, fazer menção ao conto “A sombra sobre Innsmouth”. Envolvendo elementos que integram os Mitos de Cthulhu, como os Grandes Antigos e os Profundos, e cenários típicos do horror cósmico lovecraftiano, aspectos que caracterizam o conto em análise, o filme narra a história de Paul Marsh, que, após se tornar rico por meio de investimentos no mercado de ações, viaja pela costa da Espanha em um barco com sua namorada Bárbara e com seus amigos Howard e Vicki. Por ocasião de uma tempestade, o barco se choca contra uma rocha, Vicki é ferida e fica presa ao convés, o que leva Paul e Bárbara a buscarem ajuda em uma vila de pescadores que avistam ao longe, de nome Imboca, e para onde remam em um bote inflável. Lá, o protagonista e sua namorada se deparam com nativos híbridos, e a Paul é revelado um passado que ele desconhecia e que o interliga ao universo cósmico dos Grandes Antigos. A análise mostra como Gordon e sua equipe

traduzem o conto “A sombra sobre Innsmouth” para as telas do cinema, com ênfase nas estratégias e recursos utilizados na construção dos monstros e dos seus efeitos nos personagens. Considera-se que o filme *Dagon* se volta mais para os efeitos das monstruosidades nos personagens, tratando os monstros como ameaças à vida e à identidade do protagonista. Dessa forma, o filme dilui o caráter abjeto das manifestações monstruosas e qualquer sentimento de fascínio pelo monstro e explora a negação inútil de um passado que retorna.

Na narrativa de “A sombra sobre Innsmouth”, o passado monstruoso e esquecido retorna e, ao ser revelado, muda a vida do personagem. Como discutido no subcapítulo anterior, tal retorno se dá pela percepção da herança sombria e ancestral que o indivíduo guarda em si e que é motivo de medo e de atração. Assim, seja pela percepção de uma relação parental do personagem com um passado monstruoso, seja pela descoberta de monstruosidades ancestrais, as narrativas de Lovecraft são caracterizadas pela

noção de que, de uma forma predeterminada, o passado alcançará a alma infeliz que o cosmos cego escolheu para colocar na esteira dos ciclos cósmicos do tempo. Para tal pessoa, o presente não é um lugar no qual é possível se esconder do passado. (BURLESON, 2016, p. 25)²⁴³

Trata-se da descoberta inesperada dessa relação de um passado ancestral que perdura com a monstruosidade que habita no ser humano. No conto em análise, tais manifestações são abjetas e tais experiências são também atraentes para os protagonistas, determinando o que se chama de *uncanny*. A reação de repulsa e fascínio a cada manifestação monstruosa é resultado de lembranças esquecidas, adormecidas na mente do personagem e que agora retornam. Em “A sombra sobre Innsmouth”, ao observar o aspecto físico estranho dos habitantes locais, o protagonista parece não compreender o seu sentimento diante daquelas monstruosidades. Trata-se de uma espécie de recordação de um passado não identificado, uma sensação que o perturba. Suas impressões denotam haver algo mais por trás daquelas figuras monstruosas. São “provocações indescritíveis da memória ancestral” que podem ser compreendidas como uma representação da impossibilidade de se escapar da herança antiga que se manifesta no presente (BURLESON, 2016, p. 123).²⁴⁴ São memórias vagas e difusas que retornam e que são

²⁴³ [...] *the notion that in a foreordained way the past will reach forward to engulf the unfortunate soul whom the blind cosmos has chosen to place on the treadmill of cosmic cycles of time. For such a person, the present is not a place in which it is possible to hide from the past* (BURLESON, 2016, p. 25).

²⁴⁴ [...] *elusive tauntings of ancestral memory* (BURLESON, 2016, p. 123).

acionadas pela experiência dos primeiros contatos com os nativos e, posteriormente, quando ele, observando fotos de sua família, vê pequenas semelhanças entre os seus parentes e as monstrosidades locais. Na obra, assim, como em outros contos de Lovecraft, ao definir o outro monstruoso incógnito, os personagens também se definem e se conhecem.

No filme *Dagon*, entre as estratégias para traduzir os efeitos dos monstros nos personagens, destaca-se a construção de uma forte associação entre os sonhos de Paul Marsh e seu destino, um elemento próprio do horror cósmico. Tal aspecto, porém, não é suficiente para a promoção de um efeito *uncanny* no filme. Assim como ocorre na adaptação *Cthulhu* (2007), não há qualquer sentimento de atração ou fascinação do protagonista por Imboca ou pelas manifestações monstruosas que a ele se apresentam.

Tanto o conto quanto o filme lidam com mundos insondáveis, com a ideia de que o ser humano é gerido por forças superiores, um passado que se manifesta no presente e, assim, alcança os seres humanos, marcados pela falta de esperança diante de uma realidade monstruosa e de um destino inescapável, temas recorrentes nos Mitos de Cthulhu. A ênfase da narrativa literária é na atmosfera de horror cósmico e no efeito *uncanny* proporcionado tanto pelo contato com o insólito e o abjeto que caracteriza as manifestações monstruosas quanto pela percepção de forças superiores e ancestrais que controlam a humanidade. Como já apontado no subcapítulo anterior, os Grandes Antigos são apresentados de forma vaga e indefinida, trata-se de um horror sugerido. Sua monstrosidade se manifesta nas impressões e nas sensações por parte do protagonista. Também, o insólito é marca das manifestações monstruosas no conto “A sombra sobre Innsmouth”.

Na obra, as representações insólitas se relacionam ao *uncanny*, a produção de um efeito de fascínio no protagonista. O ímpeto do homem e sua disposição em continuar investigando as manifestações insólitas advêm de um sentimento que nasce de algo que interliga o personagem a um passado do qual não recorda ou ao qual não tem acesso. Além disso, as descrições e as impressões do horror cósmico ocorrem por meio de relatos de um bêbado, no caso de Zadok, e de um indivíduo que se encontra emocionalmente instável, no caso do narrador personagem, que, inclusive, cogita cometer suicídio. As ações ocorrem sob o ponto de vista de personagens que as vivenciam, mas não se pode garantir a veracidade dos fatos, visto que os indivíduos não são confiáveis. Não fica claro para o leitor até que ponto as realidades expostas pelo narrador e por Zadok são fruto de suas imaginações e/ou devaneios. Tais expressões de incredulidade são, assim,

importantes para que a ruptura entre o senso comum (o mundo palpável e conhecido pelos personagens e leitores) e o horror cósmico ocorra.

A adaptação *Dagon* traduz o insólito e a ênfase na atmosfera de horror por meio de recursos e estratégias que valorizam a relação entre a monstruosidade e o efeito de medo que as manifestações insólitas causam nos personagens. Assim, enquanto o conto “A sombra sobre Innsmouth” aborda a mistura de sensações que caracteriza o *uncanny* e os efeitos psicológicos devastadores que o abjeto ocasiona no protagonista, o filme busca se voltar para o medo causado pelos monstros. Até o sacrifício de Bárbara, ao final da história, Dagon ou qualquer outro monstro não se revela por inteiro. No filme, os monstros são os típicos “imbocanos”, nativos híbridos de Imboca que vivem em meio a uma estrutura decadente, que inclui ruas estreitas e sombrias, quartos pútridos e uma antiga igreja profanada, e o Grande Antigo Dagon. É dada ênfase à representação de partes ou aspectos dos corpos dos “imbocanos”. Os planos aproximados que enquadram tais aspectos quase sempre são alternados com a expressão de medo de Paul ou de sua namorada. Logo após a sua chegada à vila, Paul e Bárbara pedem ajuda a um homem que se diz padre. Ele consegue o apoio de supostos pescadores, que se dispõem a levar Paul em seu barco até o local em que Vicki se encontra ferida. Bárbara fica no vilarejo, e o padre sugere que ela procure ajuda no hotel, de onde ela poderia ligar para a polícia. A câmera alterna campo e contra campo, mostrando (em câmera subjetiva) os dedos do padre em primeiríssimo plano (Figura 22, imagem a), como forma de destacar o elemento insólito que a personagem vê.

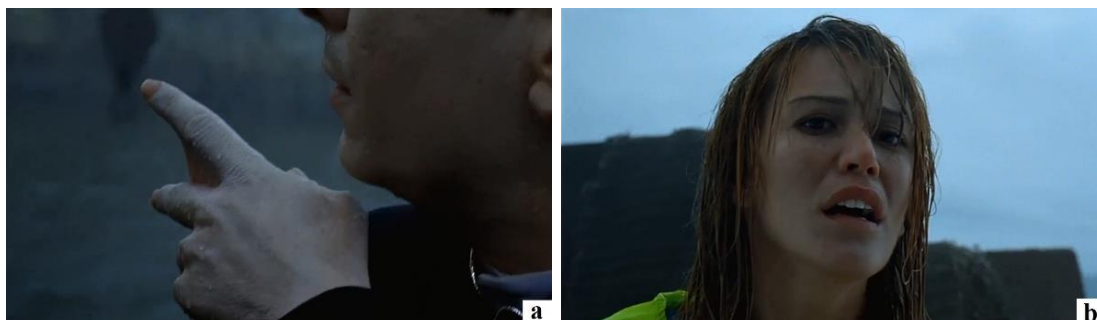




Figura 22: o insólito

Em seguida, a câmera emoldura o rosto de Bárbara em primeiro plano,²⁴⁵ revelando o medo repentino. O enquadramento da sua fisionomia traduz o seu medo e aponta para a tensão da personagem. A utilização do *zoom in* confere uma maior expressividade à cena, visto que a aproximação do rosto de Bárbara é uma representação que estabelece uma relação de analogia com seu referente: a imagem do seu rosto cresce em proporção ao medo que a domina.

Na produção fílmica *Dagon*, as representações das manifestações monstruosas quase sempre ocorrem por meio da exibição de partes híbridas dos imbecanos (Figura 23, imagens a, d e e). Até a cena final, em que é exposto o vínculo genético que Paul tem com os imbecanos, os monstros não são totalmente revelados para o espectador.



²⁴⁵ [...] é no primeiro plano do rosto humano que se manifesta melhor o poder de significação psicológico e dramático do filme, e é esse tipo de plano que constitui a primeira, e no fundo a mais válida tentativa de cinema interior (MARTIN, 2003, p.39).

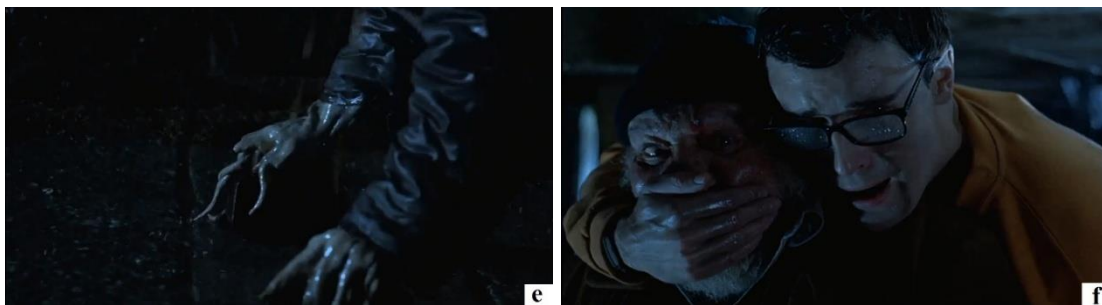


Figura 23: os imbecanos

O espectador, assim, vai relacionando as representações parciais dos monstros de forma que possa traçar um perfil dos imbecanos enquanto seres híbridos e enquanto causa do medo que acomete Paul e Bárbara (Figura 23, imagens b e f). Nenhum dos monstros do filme é motivo de qualquer sentimento de fascínio ou atração dos personagens. Também, não há, no filme, indícios de que os monstros possam advir de devaneios. Na adaptação *Dagon*, as manifestações monstruosas que aparecem nos pesadelos de Paul Marsh se repetem em seu cotidiano. O filme se inicia com a exposição de um pesadelo do protagonista em que ele mergulha nas profundezas do oceano, se depara com um grande símbolo do deus marinho Dagon, inscrições, peças em ouro e a imagem de uma sereia, que se transforma em uma mulher-monstro (Figura 24, imagens a e b). O segundo pesadelo de Paul ocorre quando ele está no hotel de Imboca e inclui a mesma figura feminina, de cuja boca saem tentáculos (imagens c e d).

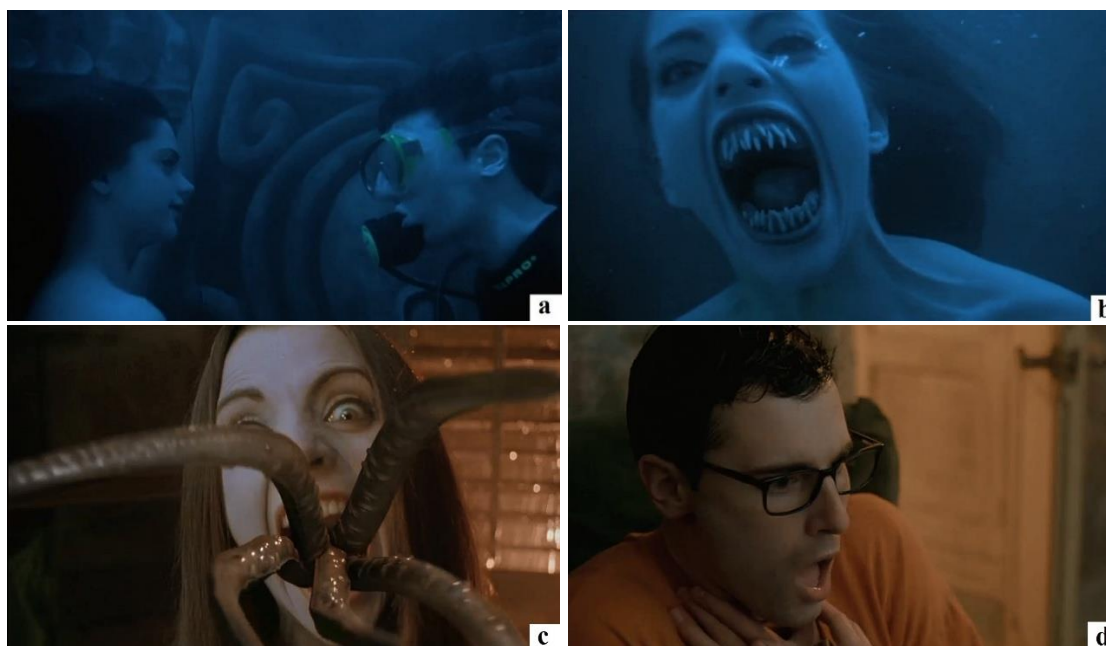


Figura 24: o monstro nos pesadelos

A aparição da sereia permite ao espectador prever as associações entre Paul e a referida mulher. Trata-se de Uxia, sua meia-irmã, cujo surgimento no mundo real, posteriormente, faz com que o público perceba a interferência dos monstros e de seu universo cósmico na mente dos seres humanos que guardam alguma ligação biológica com tais criaturas, algo que também caracteriza o conto “A Sombra sobre Innsmouth”. Uxia parece esperar pela chegada de Paul em Imboca. A invasão dos seus sonhos pela mulher aponta para o poder de forças incompreensíveis que parecem nortear o personagem e guiá-lo, mesmo sem o seu desejo, para um destino determinado. Assim, a ênfase no efeito dos monstros sobre o protagonista do conto (o que inclui a abjeção e a construção do *uncanny*) é, no filme *Dagon*, traduzida por meio da forte associação entre os sonhos de Paul Marsh e seu destino, um aspecto próprio do horror cósmico lovecraftiano. Ao entrar no casarão dos Gambaro, família de maior prestígio em Imboca, Paul se depara com Uxia (Figura 25), que diz saber dos seus sonhos.



Figura 25: Uxia

Embora Uxia desperte desejos sexuais em Paul e embora ele, sem saber, possua uma ligação genética com os habitantes de Imboca, isso não é suficiente para que o medo e a ojeriza que sente por aquela realidade seja superada e acrescida de sentimentos no nível do fascínio. Ele tem medo da morte.

Enquanto uma das fontes do horror cósmico, o monstro ameaça a existência do indivíduo e aponta para a morte da vida como ele a conhece. No conto “A sombra sobre Insmouth”, o protagonista é levado por forças que, dentro do contexto da narrativa, se relacionam à ideia de vastidão do universo, de insignificância do ser humano e de obscuridade frente ao cosmos desconhecido, elementos comuns nos Mitos de Cthulhu. No filme *Dagon*, Uxia é representação das forças que envolvem Paul e que tentam mostrar-lhe o destino inescapável a que ele é submetido. Ele, porém, se recusa a aceitá-lo. A rejeição do protagonista aos imbecanos é a recusa da sua condição monstruosa. Diante dos mistérios que envolvem a ideia de que os sonhos podem estar ligados ao futuro e de que há forças que impelem Paul a um destino esperado, o personagem reage com temor.

Paul é atemorizado por aquilo que ele não consegue compreender, a conexão biológica que possui com os imbecanos, em especial com o pai de Uxia, Xavier Gambaro. Na cena em que se encontram, Uxia retira os óculos de Paul (Figura 25, imagem a), que decide beijá-la. Ao acariciá-la, o homem se depara com espécies de guelras em seu abdômen e, em seguida, com tentáculos no lugar dos membros inferiores, motivo pelo qual é tomado pelo medo (Figura 25, imagens c e d). As tentativas de Uxia de seduzi-lo são interrompidas pela revelação de que ela é um monstro. A cena aponta para a cegueira do protagonista em relação à sua identidade. Sem óculos, Paul é dominado pelo desejo (sexual) por aquilo que ele desconhece, de forma que ele ainda é incapaz de distinguir o seu vínculo com a mulher. A partir do instante em que põe os óculos, o personagem se vê diante de um monstro (Figura 25, imagem c).

A tomada de consciência da monstruosidade que habita em si vem paulatinamente, com a percepção dos aspectos insólitos que progressivamente crescem em sua vida (os pesadelos frequentes que tem e as saliências que aos poucos surgem em seu abdômen). Porém, Paul sempre responde com a recusa dessa condição monstruosa, não há qualquer efeito *uncanny* sobre ele, não há a promoção de qualquer sentimento no nível do fascínio. À medida que distingue as progressivas metamorfoses pelas quais o seu corpo passa, percebe que o culto a Dagon promove o sacrifício de pessoas em nome do referido deus marinho e que, mediante o cruzamento entre seres humanos e os Profundos, os imbecanos habitarão uma espécie de paraíso submarino, no qual todos viverão eternamente, Paul entende que é incapaz de lutar contra forças tão monstruosas e desconhecidas e contra a sua própria natureza abominável.

O conto de Lovecraft em análise e o filme adaptado tratam da limitação do ser humano em relação à percepção da estranheza e do cosmicismo que subjazem à realidade na Terra. Diante do “vasto e provocativo abismo do desconhecido”, desenvolve-se, no conto, uma “sensação ardente e inextinguível de admiração e opressão misturadas que a imaginação sensível experimenta” (LOVECRAFT, 1968b, p. 294).²⁴⁶ Embasando-se em um “indiferentismo cósmico”, a premissa de que “as leis humanas, os interesses e as emoções não têm validade ou importância no vasto cosmos em geral”, Lovecraft (1968a, p. 150)²⁴⁷ cria uma ficção em que “o horror é sobre o pensamento paradoxal do impensável” (THACKER, 2011, p. 12).²⁴⁸ Essa condição que monstros impensáveis e desconhecidos impõem ao pensamento se materializa na ênfase do conto em análise na atmosfera e na descrição dos efeitos das manifestações monstruosas insólitas e abjetas, especialmente o *uncanny*. A adaptação *Dagon* opta por monstros cujas manifestações têm como propósito amedrontar e causar desesperança. Ao ameaçar a identidade do protagonista, os imbecanos não são motivo de fascínio, mas promovem a recusa inútil a um destino que se apresenta como inexorável. E o Grande Antigo Dagon é referenciado ao longo da história algumas vezes, por Zadok e, posteriormente, por Uxia, porém não aparece para os personagens ou para o espectador até que, na sequência final do filme, emerge rapidamente das águas de uma espécie de poço que leva às profundezas do oceano para, então, levar Bárbara consigo (Figura 26, imagem a)



²⁴⁶ *I refer to the aesthetic crystallisation of that burning & inextinguishable feeling of mixed wonder & oppression which the sensitive imagination experiences upon scaling itself & its restrictions against the vast & provocative abyss of the unknown* (LOVECRAFT, 1968b, p. 294).

²⁴⁷ [...] *the fundamental premise that common human laws and interests and emotions have no validity or significance in the vast cosmos-at-large* (LOVECRAFT, 1968a, p. 150).

²⁴⁸ *Horror is about the paradoxical thought of the unthinkable* (THACKER, 2011, p. 12).

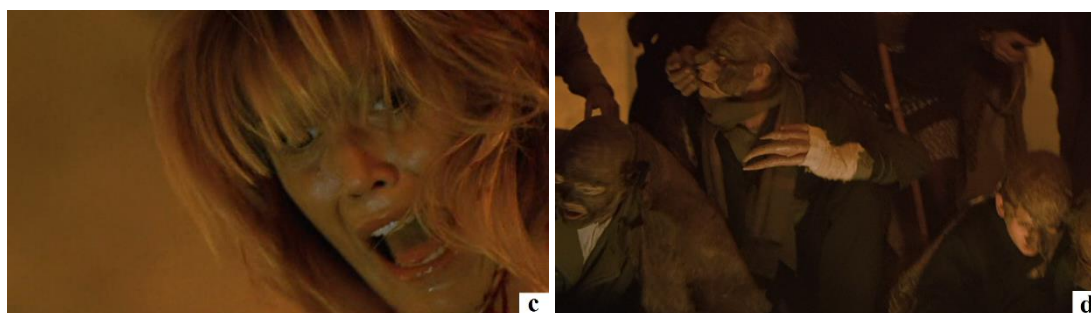


Figura 26: Dagon

Na referida sequência, Paul tenta, em vão, impedir que Bárbara seja acorrentada e submersa no poço de forma que possa ser fecundada por Dagon. Usando máscaras de pele humana, os imbecanos acompanham todo o ritual (Figura 26, imagem d). Paul e Bárbara nada podem fazer diante das forças monstruosas. Ao se deparar com Dagon, figura sobre a qual os dois personagens nada sabem e sobre a qual não têm nenhum conhecimento, eles respondem com medo extremo, enfatizado pelo uso de *close-ups* (imagens b e c). Bárbara tem seu fim, e Paul decide atear fogo ao próprio corpo. Ao queimar em chamas, ele é empurrado por Uxia, e os dois caem no poço. Lá, a metamorfose no corpo de Paul passa a permitir que ele respire em ambientes aquáticos, um indício de que não retornará para a Terra e de que viverá ao lado de sua meia-irmã.

O filme termina com a seguinte citação de H. P. Lovecraft, “mergulharemos através de abismos negros, [...] e na morada dos Profundos, viveremos em meio a maravilhas e glória para sempre” (LOVECRAFT, 2008c, p. 858).²⁴⁹ Embora a produção indique apenas que se trata de uma frase de Lovecraft, a citação foi tomada do final da narrativa de “A sombra sobre Innsmouth”. No conto, o protagonista se sente “curiosamente atraído para as profundezas marítimas desconhecidas em vez de temê-las”. Ele “escuta e faz coisas estranhas durante o sono, e desperta com uma espécie de exaltação em vez de terror” (p. 858).²⁵⁰ Enquanto em “A sombra sobre Innsmouth”, o protagonista eventualmente acolhe sua condição, Paul se nega a aceitar qualquer vínculo com aquele universo cósmico e seus monstros. Diferente do que acontece na obra literária, há uma ênfase nas ameaça dos monstros à integridade física do personagem fílmico. Ele

²⁴⁹ [...] *we shall dive down through black abysses [...] and in that lair of the Deep Ones we shall dwell amidst wonder and glory forever* (LOVECRAFT, 2008c, p. 858).

²⁵⁰ *I feel queerly drawn toward the unknown sea-deeps instead of fearing them. I hear and do strange things in sleep, and awake with a kind of exaltation instead of terror* (LOVECRAFT, 2008c, p. 858).

é tomado pelo medo diante da iminência da morte e da descoberta de que não pode escapar de seu destino. Ao abdicar do humor irônico que caracterizou as adaptações *Re-Animator* (*Re-animador: a hora dos mortos vivos*, 1985) e *From Beyond* (*Do além*, 1986), Stuart Gordon se volta para a construção da atmosfera. Ele constrói a atmosfera do filme a partir da criação de Imboca enquanto uma vila decadente e assustadora por seus monstros (os imbecanos) e por Dagon, e a partir do enfoque na caracterização dos efeitos dessas monstruosidades nos personagens. A ambientação inclui o hoteleiro, o padre e os aldeões que apresentam guelras e/ou dedos membranosos (traços dos Profundos), os sacrifícios em nome de Dagon, as figuras sombrias que perseguem o protagonista pelas ruas abandonadas, escuras e úmidas de Imboca. Ao cenário sombrio do conto “A Sombra sobre Innsmouth”, o roteirista Dennis Paoli adicionou casarões antigos e um hotel degradado e a presença da figura monstruosa de Uxia nos sonhos de Paul. Ao mesmo tempo, o roteirista congregou aspectos que também caracterizam o conto, entre eles a presença dos monstros (os Profundos e Grandes Antigos), a questão da miscigenação (o cruzamento entre os Profundos e os seres humanos) e a presença de ritos ocultistas e de sacrifícios.

CONCLUSÕES

No presente trabalho, as adaptações fílmicas foram discutidas enquanto processos criativos que geram a descoberta de novas realidades. As análises das adaptações de contos de Howard Philips Lovecraft tiveram como base a relação entre as linguagens envolvidas, suas peculiaridades e como estas se relacionam na construção dos significados das obras estudadas. No estudo, entende-se que “o ‘significado’ de uma obra gótica (ou de qualquer outro trabalho da literatura) será, de maneira importante, constante ao longo do tempo, e ainda assim esse ‘significado’ também mudará”, e que “as histórias irão ressoar de formas diferentes em diferentes momentos históricos e para diferentes leitores” (HEILAND, 2004, pág. 186)²⁵¹. Nesse sentido, consideram-se as diversas maneiras como cada conto é reconstruído em outro meio, constituindo-se em algo novo. Para tanto, pauta-se na ideia de que os significados de uma obra literária ou fílmica são sempre incompletos, sendo atualizados pelo leitor/intérprete em cada uma de suas manifestações.

Obras literárias e filmes adaptados compartilham aspectos, mas narram suas histórias de modos diversos, de forma que não há qualquer estratégia ou mecanismo para se medir supostos níveis de fidelidade entre ambos. No trabalho, entende-se que, assim como em qualquer processo tradutório, análises envolvendo adaptações voltam-se para a investigação da inevitável produção de novos sentidos, para os diálogos envolvendo as obras. Com seus recursos, o cinema permite que se criem e se instituem novos sentidos. Desse modo, filmes adaptados de obras escritas não são vistos como cópias de seus predecessores literários, mas produções autônomas, cujas relações com as narrativas literárias só podem ser estabelecidas quando da mediação do intérprete. Trata-se de uma concepção que embasa os trabalhos dos autores mais atuais no estudo de adaptação fílmica, entre eles Julie Sanders, Linda Hutcheon, Thomas Leitch e Deborah Cartmell. “Naturalmente, quanto menos se localiza o cerne dos estudos de adaptação como residindo no nexa literário/tela, mais ilimitada e indefinível ela se torna” (CARTMELL; WHELEHAN, 2010, p. 12).²⁵² No caso do cinema gótico, leva-se menos em consideração

²⁵¹ *The “meaning” of a gothic novel (or of any other work of literature) will in important ways remain constant over time, and yet that “meaning” will change too. Stories will resonate differently in different historical moments, and for different readers* (HEILAND, 2004, p. 186).

²⁵² *Naturally the further one moves from locating the heart of adaptation studies as residing on the literary/screen nexus, the more boundless and indefinable the area becomes* (CARTMELL; WHELEHAN, 2010, p. 12)

correspondências formais e estruturais entre texto literário de horror e o filme, e busca-se associar a performatividade dos recursos e sua atuação na construção de aspectos promotores de monstrosidades aos significados e efeitos que a obra escrita gera.

Com base nas reflexões aqui traçadas e observando-se o percurso delineado pelas discussões envolvendo o gótico e a produção de monstros desde a antiguidade, vê-se que sua concepção está associada às tensões políticas, econômicas, raciais e/ou religiosas de cada período, motivo pelo qual “pensar o monstro” abre espaço para a análise e discussão da própria condição das relações humanas nas mais variadas épocas. Marginalizados, abjetos ou ambivalentes, os monstros surgem em diferentes épocas com variados significados.

Nas primeiras décadas do século XX, Lovecraft produziu uma literatura que foi responsável pela criação de um panteão de deuses monstruosos caracterizados pelo seu “indiferentismo cósmico” em relação ao ser humano, o que, de certo modo, modificou a noção mais tradicional de mito. Como afirma Ludueña Romandini (2013, p. 10),

A contribuição específica de Lovecraft foi, assim, não tanto a constituição de uma mitologia particular (no mais, aleatória), mas antes, e fundamentalmente, a de provocar que, de uma vez, despertassem, em plena era tecnológica, as forças avassaladoras encerradas naquilo que chamamos de mitologia.

Considerando-se o contexto sócio histórico, Lovecraft se volta para a ideia de mito em um período caracterizado pela modernidade e por suas inovações tecnológicas. No contexto de sua ficção, o destino da humanidade é apocalíptico, e o ser humano é secundário em relação aos monstros. Tal concepção implica em dois aspectos importantes. O primeiro é o deslocamento do antropocentrismo para o outro monstruoso, promovido pelo horror cósmico de Lovecraft, e a atribuição de uma condição divina ao monstro. O segundo é o rompimento com dicotomias clássicas e com categorizações: nos Mitos de Cthulhu, os deuses não levam à redenção, mas a uma vida eterna de adoração das monstruosas criaturas ancestrais que compõem o panteão criado por Lovecraft.

Na contemporaneidade, os filmes analisados que adaptam contos que integram os Mitos de Cthulhu apresentam monstros que são incógnitos e que são motivos de medo. Em *O chamado de Cthulhu* (2005), o monstro pouco se manifesta fisicamente, e o enfoque passa a ser nos efeitos de medo que ele gera nos personagens e na atmosfera que envolve tal efeito. A representação da criatura monstruosa tem como propósito amedrontar e causar desesperança. Em *Cthulhu* (2007), os monstros são a expressão do

papel das forças dominantes que ameaçam a integridade física do indivíduo que foge a um padrão socialmente estabelecido. No caso do filme *Dagon: a seita do mar* (2001), por sua vez, a figura do monstro surge como ameaça à identidade do protagonista. Ele não proporciona qualquer sentimento de fascínio ou atração, visto que põe em risco tanto a vida quanto a identidade dos personagens. Aterrorizado, o protagonista recusa qualquer relação biológica com os monstros e o cumprimento do inevitável destino que a ele se impõe.

Observa-se que, assim como nos contos em estudo, as três adaptações não remetem a explicações naturais ou mecânicas para justificar a presença dos monstros. São criaturas cuja existência antecede o ser humano, forças superiores que habitam um universo incompreensível. Não há nos filmes, assim, respostas para a presença e atuação do outro monstruoso, cujos desígnios passam pela influência exercida nos personagens, quer seja por meio dos sonhos recorrentes, quer seja pela ameaça. Para traduzir o monstro lovecraftiano para o espectador contemporâneo, os filmes adaptados em estudo consideram principalmente dois aspectos centrais do horror cósmico, o caráter incógnito do monstro e a criação de uma atmosfera de medo extremo.

Primeiramente, considera-se que tais filmes são, em sua maioria, dirigidos e produzidos por profissionais que, conscientes da grande proximidade entre o público leitor do horror cósmico e tudo o que se baseia na obra de Lovecraft e preocupados com a repercussão negativa que produções que fujam do que se costuma chamar de lovecraftiano possam ter, demonstram um certo cuidado com aspectos literários e sua manutenção no cinema. É o caso de Andrew Leman e Stuart Gordon, diretores das adaptações *O chamado de Cthulhu* e *Dagon: a seita do mar*, respectivamente, que, em entrevistas, algumas vezes já relataram acerca da sua cautela ao traduzir o que consideram uma literatura difícil de ser adaptada. Apesar de autores como Murray e Corstorphine (2013, p. 157) entenderem que “a ideia de que um trabalho pode ser ‘lovecraftiano’ e comercializado como tal é indicativo de quanto o trabalho levou uma vida independente de seu criador”,²⁵³ não é o pensamento que normalmente embasa as produções fílmicas adaptadas de sua obra no que diz respeito à preocupação com a manutenção de aspectos que caracterizam os Mitos de Cthulhu.

O enfoque das adaptações de Lovecraft na contemporaneidade em elementos próprios do cosmicismo de sua literatura também pode ser explicado ao se considerar a

²⁵³The idea that a work can be “Lovecraftian,” and marketed as such, is indicative of how much the work has taken on a life independent of its creator [...] (MURRAY; CORSTORPHINE, 2013, p. 157).

época em que tais filmes foram produzidos. Para a compreensão dessa relação, é importante que se faça um paralelo entre a construção do horror e do monstro nos filmes góticos da contemporaneidade e nas produções das duas décadas que antecederam o século XXI.

A partir de 1978, com o lançamento do filme *Halloween* (*Halloween: a noite do terror*), dirigido por John Carpenter, e durante a década de 1980, o cinema gótico privilegiou os filmes do tipo *slasher*, cujos monstros passam a atuar como mola propulsora das narrativas, sendo recorrentes, inclusive, nos materiais promocionais e de divulgação associados a cada filme. Exemplos incluem o rosto desfigurado de Freddy Krueger, de *A Nightmare on Elm Street* (*A Hora do Pesadelo*, 1984) e a máscara de hóquei de Jason Voorhees, de *Friday the 13th part II* (*Sexta-feira 13: parte 2*, 1981), como marcas que distinguem cada produção. A ênfase recai sobre o monstro enquanto figura que personifica um horror baseado no inimigo.²⁵⁴ De uma forma geral, nessas produções, os monstros não eram criaturas incógnitas, e propiciavam um horror mais visual, mais violento, e menos psicológico, como discutido no segundo capítulo. A configuração do monstro se associa ao contexto sócio histórico.

Em 1980, Ronald Reagan foi eleito presidente dos Estados Unidos. A sua imagem e política personificavam o conservadorismo desencadeado pela crise de valores e a recessão econômica da década anterior. Como explica Phillips (2005, p. 142), “a eleição de Reagan para a presidência em 1980 conferiu um fim literal e simbólico à era permissiva e sem objetivos dos anos 70”.²⁵⁵ Soma-se a isso, o interesse social por um retorno à América dos anos 1950, quando havia mais valores familiares e uma vida melhor e mais religiosa (p. 142). Foi nesse contexto que se desenvolveram os filmes *slasher* cujos monstros são a expressão da violência e do horror visível e real. São *serial killers* de caráter sobrenatural que perseguem e matam jovens desobedientes e/ou promíscuos, em subúrbios, acampamentos distantes da cidade ou durante os seus sonhos (no caso das vítimas de Freddy Krueger). “A imagem mais usada para o cinema *slasher* da década de 1980 é a de que o assassino seria a materialização de uma punição pelos excessos

²⁵⁴A visualização do monstro nesses filmes enquanto o principal focalizador promoveu vários questionamentos da crítica à época, muitos dos quais viam as produções em sua exposição de um assassino do sexo masculino que faz uso de violência descomunal contra mulheres, que são “punidas por serem mulheres” (WOOD, 1987, p. 80).

²⁵⁵*The election of Reagan to the presidency in 1980 brought the permissive, aimless era of the 1970s to both a literal and a symbolic end* (PHILLIPS, 2005, p. 142).

econômicos das décadas anteriores, que começam a cobrar seu preço” (PONTE, 2011, p. 139).

Ao se considerar a associação entre a formação dos monstros dessa geração e a sociedade dentro da ficção, observa-se que eles são criaturas que um dia foram humanos integrantes de classes sociais menos privilegiadas, o que sugere que o mal que causam decorre, em parte, de uma vingança, seria um modo de justiça social. Jason Voorhees era um garoto que se afogou em Crystal Lake durante um acampamento devido à negligência dos monitores que tomavam conta das crianças. Ele era filho da cozinheira do acampamento. Freddy Krueger era faxineiro de uma escola, pedófilo e assassino de crianças que, tendo se livrado de uma pena na justiça comum, foi vítima dos pais das crianças mortas, que atearam fogo ao seu corpo. Ao retornarem da morte, os dois são exemplos de monstros que surgem para punir membros de classes sociais mais elevadas pelo que fizeram. Dada a crise ao final da década de 1970 nos Estados Unidos e Europa Ocidental, chegou-se a pensar que o socialismo seria a solução, o que, de certo modo, explica o horror que emerge do proletariado com o objetivo de matar burgueses. Considerando as tendências neoliberais e capitalistas e uma economia que, na década anterior foi responsável pelo aumento significativo das desigualdades sociais, na década de 1980, “a cara à mostra” do monstro nas produções fílmicas *slasher* advém do fato de que não havia dúvidas sobre quem era o inimigo em termos sociais. O fato de o socialismo já estar em queda durante a década de 1980 corrobora a ideia de que ele não era mais tão ameaçador, abrindo caminho para outros inimigos, como o próprio capitalismo.

Desde o início da década de 80 e, mais fortemente após 1989, com o Consenso de Washington, quando a primeira-ministra inglesa Margaret Thatcher e o presidente Reagan propuseram as bases do neoliberalismo que deveriam ser aplicadas em todos os países (entre elas a liberalização do mercado e a privatização dos órgãos públicos), o capitalismo consolidou-se enquanto o sistema econômico. Com ele, houve a disseminação de um estilo de vida que valoriza o sucesso profissional individual e o consumo de bens.

Ao se considerarem a aparição irrestrita dos monstros nos filmes *slasher* da década de 80, e o mal que eles causam, entende-se que a “violência visual” das mortes é, quase sempre, proporcional ao nível de excessos, de consumo e de permissividade sexual das vítimas. São, na maioria dos casos, jovens de trajés coloridos, maquiagem exagerada e que têm atitudes condenadas pela moral que se tentava impor. Desse modo, a ligação entre a formação do monstro e o âmbito social, e a violência das mortes, propicia, em

termos ficcionais, a aparição mais visível da criatura monstruosa nas produções fílmicas do período. O monstro era identificável e manifesto.

Na década de 1990, a natureza e a motivação para os monstros se altera, mas eles continuam concretos e visíveis para o espectador. No caso dos filmes *slasher*, a associação entre lutas sociais e os monstros dá lugar a assassinos que, pertencendo à mesma classe das vítimas, matam para conquistar fama ou por vingança pessoal. É uma geração retratada em sua incapacidade de lidar com questões mais profundas e como indivíduos apegados a valores e a motivos fúteis, razão pela qual deveria ser penalizada por suas ações. Tais monstros continuam a exercer uma força e influência reais sobre os comportamentos dos personagens. Todavia, enquanto as vítimas dos anos 1980 eram indivíduos que descumpriam determinada conduta social, as vítimas dos anos 1990 eram escolhidas mais por terem cometido uma agressão pessoal contra o assassino.

Havia, entre muitos espectadores do primeiro ciclo de filmes, certa condescendência com o monstro e sua origem. No contexto dos filmes da década de 90, por sua vez, a tensão social entre classes deixa de ser abordada pela figura dos monstros. Os monstros no cinema *slasher*, nessas duas décadas, aproximam-se em seu caráter conhecido e imagético também por não serem enfocados em sua relação com suas origens. Outros monstros no cinema da década de 90 que são visíveis e cuja configuração se apresenta de forma clara e definida são as criaturas dos filmes *Bram Stoker's Dracula* (O Drácula de Bram Stoker, 1992), de Francis Ford Coppola, e *Mary Shelley's Frankenstein* (Frankenstein de Mary Shelley, 1994), dirigido por Kenneth Branagh, além da cobra de tamanho descomunal da produção *Anaconda*, dirigida pelo peruano Luis Llosa em 1997.

Diferentemente do cinema *slasher* e de grande parte dos filmes góticos das décadas de 80 e 90, a construção do horror nas adaptações fílmicas de Lovecraft para a contemporaneidade apresenta monstros incógnitos que, associados ao desenvolvimento de uma atmosfera de medo extremo, também se explicam pelo próprio contexto social e histórico de sua produção e recepção. O medo crescente de invasões dos espaços e a ansiedade e apreensão frente às mudanças por que passa o mundo do século XXI são reavivadas e recriadas pelo cinema e suas tecnologias, muitas vezes, na figura do monstro. Os traumas e apreensões que o cinema de horror evoca na contemporaneidade se assemelham, em alguns aspectos, aos sentimentos que envolveram as obras literárias e os filmes do início do século XX, época em que Lovecraft escreveu. Assim como naquela época, em muitas produções contemporâneas, o horror vem de fora. Diante de um

contexto marcado por rápidas e contínuas mudanças na ciência e na tecnologia, guerras e conflitos culturais, étnicos e religiosos, desastres naturais e vários atentados terroristas, o século XXI se caracteriza por incertezas.

A apreensão e insegurança por parte dos personagens e dos espectadores, alimentadas pelo pessimismo frente à insegurança global, que opera as paranoias da sociedade contemporânea e reforçam a percepção de que a integridade dos indivíduos não está garantida, onde quer que eles estejam, são recorrentes nos filmes góticos produzidos no século XXI e analisados no presente estudo. Os monstros do cinema na contemporaneidade se constituem em uma ruptura do mundo cotidiano, e, em meio à apreensão e à ansiedade da contemporaneidade, o cinema traz monstros que se diferenciam das criaturas recorrentes nas duas décadas anteriores, principalmente no que diz respeito à sua manifestação para personagens e espectadores: são monstros incognoscíveis.

A construção das adaptações fílmicas analisadas aponta tanto para uma disposição em promover a manutenção de aspectos próprios do cosmicismo da literatura de Lovecraft quanto para uma tendência em elaborar um universo ficcional que se associa à consciência social e coletiva na contemporaneidade e seus medos apocalípticos, apreensões e ansiedades.²⁵⁶ Todavia, considerando tais apreensões e ansiedades evocadas pelo horror no século XXI, constata-se também a ideia de que, nas adaptações dos contos de Lovecraft na contemporaneidade, a ênfase na construção dos efeitos de medo nos personagens e no caráter incognoscível dos monstros difere da construção do horror cósmico desenvolvido pelo próprio escritor pela dissolução do caráter *uncanny* e do abjeto. Nas três adaptações fílmicas em estudo, as estratégias e recursos cinematográficos passam a se voltar para a representação dos medos, sejam eles da morte ou da perda da identidade, apresentam monstros que são uma representação cujo propósito é amedrontar e causar desesperança, sem a presença do *uncanny* e do abjeto que caracterizam a relação entre personagens e monstros na literatura.

As análises mostram como as três adaptações optam pela representação dos medos em face às manifestações monstruosas ou diante de ameaças à vida e à identidade. Sem abrir mão de aspectos que caracterizam os Mitos de Cthulhu, como as criaturas ancestrais

²⁵⁶ Outras adaptações da obra de Lovecraft, nas décadas de 80 e 90, porém, não envolvem monstros. São diretores e produtores que optam pela adaptação de contos em que não há a exposição de criaturas monstruosas, o que acarreta em uma menor preocupação com maquiagem, computação gráfica e efeitos especiais. Foi o caso de filmes como *Cool Air* (1999), dirigido por Bryan Moore.

insondáveis, a fragilidade humana e a insignificante autoridade que o ser humano exerce sobre a Terra, os três filmes traduzem os contos de Lovecraft de modo que o ser humano possa ser visto enquanto um mero incidente transitório. A seu modo, cada filme apresenta monstros pelos quais os personagens não nutrem qualquer deslumbre ou atração. Assim, em relação à tradução dos efeitos das manifestações monstruosas nos personagens, observa-se que o *uncanny* dos contos “O chamado de Cthulhu” e “A sombra sobre Innsmouth” é dissolvido, de modo que as estratégias e recursos cinematográficos passem a se voltar para a representação dos medos, sejam eles da morte ou da perda da identidade. O caráter bom/mal dos monstros não é relevante na literatura de Lovecraft, visto os dispositivos que o escritor usa para promover, em termos ficcionais, a incapacidade do ser humano de compreender ou de se proteger dos desígnios das criaturas cósmicas. Por outro lado, nas adaptações em estudo, a malignidade dos monstros se faz presente e se manifesta nas representações e recursos que o cinema utiliza, de modo que não resta aos protagonistas outra saída senão a morte (dos protagonistas ou de outrem) ou a aceitação de seu destino.

Como explicado no segundo capítulo e retomado no terceiro, os monstros dos contos “O chamado de Cthulhu” e “A sombra sobre Innsmouth”, de H. P. Lovecraft, são ambivalentes. Tal ambivalência advém do seu caráter abjeto e do efeito *uncanny* que promovem nos personagens.

o abjeto deve seu poder duradouro à sua ambivalência inerente. Por um lado, significa substâncias ambíguas e experiências que ameaçam nossa integridade física e psicológica e devem ser rejeitadas, se quisermos funcionar como sujeitos socializados. Por outro lado, sobrevivendo até aos mais drásticos rituais de purificação e tenazmente retornando para nos assombrar, o abjeto nos alerta para a existência de forças que transcendem as restrições do simbólico. (CAVALLARO, 2002, p. 206)²⁵⁷

Aliando um caráter perturbador e tentador, o abjeto é motivo do efeito *uncanny*, que, nos contos, termina por fazer com que parte dos personagens (a sua sanidade ou a sua identidade) seja alvejada. O abominável e o fascinante se misturam, suscitando sensações de repulsa e de exaltação. Quanto mais os personagens se esforçam para

²⁵⁷ [...] *the abject owes its enduring power to its inherent ambivalence. On the one hand, it stands for ambiguous substances and experiences that threaten our corporeal and psychological integrity and must be rejected if we are to function as socialized subjects. On the other hand, by surviving even the most drastic purification rituals and tenaciously returning to haunt us, the abject alerts us to the existence of forces that transcend the strictures of the symbolic* (CAVALLARO, 2002, p. 206).

escapar dos medos que os atormentam, mais eles parecem ser guiados por forças que os fazem ansiar pelo desconhecido e buscar conhecê-lo. Além disso, a ambivalência que caracteriza os monstros nos referidos contos se relaciona à própria constituição dessas criaturas enquanto deuses criadores (a raça humana e os híbridos Profundos advêm dos próprios monstros ancestrais) e destruidores (suas ações levarão inevitavelmente ao fim do mundo enquanto algo dominado por humanos).

Nos filmes *O chamado de Cthulhu*, *Cthulhu* e *Dagon: a seita do mar*, o *uncanny* e o abjeto são dissolvidos, e os monstros incógnitos são motivos de medo. Os monstros de caráter abjeto da literatura de Lovecraft cedem lugar a criaturas abomináveis nos filmes, e o *uncanny* dos contos é transformado em repulsa e medo. Tais monstros não são menos complexos por isso. A ambivalência promovida pelos monstros nas referidas produções fílmicas se mostra de outras formas, está associada ao modo como tais criaturas são construídas para o espectador.

Na produção *O chamado de Cthulhu*, dirigida por Andrew Leman, uma das estratégias para se traduzir o passado que retorna e que conspira contra o presente do ser humano do conto “O chamado de Cthulhu” foi recriar a aparência de um filme mudo e em preto e branco da década de 1920, época em que Lovecraft escreveu. Além de permitir uma ênfase no caráter sombrio do filme, com o jogo entre luz e sombra e a utilização de maquiagem expressiva, tal estratégia, de modo ambivalente, torna manifesta a associação entre o presente e o passado: o filme traduz a assombração do presente por um passado submerso, tema recorrente no conto, em um estilo *vintage*. Diante das forças simultaneamente esclarecedoras e paralisantes que lhe são reveladas, o protagonista Francis Wayland Thurston é tomado por medo e tenta esquecer o passado. A escolha pelo estilo *Mythoscope* permitiu uma ênfase na atmosfera opressiva da produção e a criação de cenários e de efeitos ligados ao sombrio. Além disso, conforme Cavallaro (2002, p. viii), “a escuridão é um fenômeno ambivalente, associada, por um lado, ao caos e ao engano e, por outro, à iluminação e à verdade”.²⁵⁸ No filme, tal verdade seria ocultada dos personagens pelas aparições de Cthulhu na penumbra ou em forma de sombra. A ênfase é nos efeitos dessas manifestações do outro monstruoso incógnito. Conclui-se que a articulação do diálogo entre o presente e o passado, na adaptação fílmica, o que inclui a dissolução das fronteiras entre o visível e o desconhecido promovida pela associação entre luz e escuridão, induz a uma ênfase no universo imaginário por parte do espectador,

²⁵⁸ [...] *darkness is an ambivalent phenomenon, associated, on the one hand, with chaos and deception, and on the other with illumination and truth* (CAVALLARO, 2002, p. viii).

o que inclui referências a um passado ancestral que permanecia submerso e incógnito até então.

Ao retratar um personagem (Russell Marsh) que é pressionado a aceitar um padrão sexual dominante em nome de uma Ordem religiosa e do culto ao monstruoso Cthulhu, o filme *Cthulhu*, dirigido por Dan Gildark, retrata o sentimento de medo diante das ameaças à sua identidade.

No domínio da ficção obscura, a produção textual de identidade é frequentemente voltada para a definição da alteridade como um fenômeno repleto de conotações ideológicas, os vilões, monstros e lunáticos evocados pela visão gótica englobam tudo o que uma cultura considera latente ou abertamente estranha e, portanto, ameaçador. (CAVALLARO, 2002, p. 115)²⁵⁹

Ao ter a sua identidade e sua vida ameaçadas e seus interesses postos à prova pelo pai e pelos nativos de sua cidade-natal, Russell responde com o medo. A ambivalência está não na resposta emocional gerada no personagem, como ocorre no conto “A sombra sobre Innsmouth”, mas na tensão ideológica desenvolvida pela trama e que aponta para o duplo. Os sonhos de Russell o levam a contextos sombrios e a situações ameaçadoras, remetem às coerções a que é submetido em sua estadia em Riversmouth e são o primeiro sinal do caráter duplo do personagem. Como discutido no subcapítulo 3.2, a sua dupla natureza se expõe para o espectador por meio de construções como a apresentada pela “cena do espelho” (cortina), no casarão abandonado dos Marsh: na imagem projetada, o rosto de Russell se funde com o rosto de um nativo de Riversmouth. O confronto entre o protagonista e seu duplo corrobora a luta entre o “eu” do personagem e o “outro”, invisível e desejável pela Ordem Esotérica de Dagon, e aponta para a relação entre realidades coexistentes e contrastantes, a realidade palpável em que vive Russell e o universo cósmico (a vida eterna no mar) que é desígnio dos nativos e adoradores de Cthulhu, espaços interligados que integram a trama.

As forças que impelem Russell e as ameaças à sua identidade são acompanhadas pela exposição de um universo cósmico, também responsável por abalar as bases emocionais do protagonista. A porta que Russell abre ao final do filme também aponta para a ambivalência desse universo monstruoso que envolve o personagem. Ela indica a

²⁵⁹ *In the domain of dark fiction the textual production of identity is often geared towards the definition of otherness as a phenomenon replete with ideological connotations, the villains, monsters and lunatics evoked by the Gothic vision encapsulating everything which a culture deems latently or overtly outlandish and hence menacing* (CAVALLARO, p. 115).

abertura para um reino alternativo, a vida eterna no mar por meio da aceitação de um padrão que não é naturalmente o seu, e, paradoxalmente, uma espécie de passagem que o torna refém de sua própria decisão. Na última cena, ele deve sacrificar Mike em nome de Cthulhu ou matar seu pai e interferir na tradição. O filme, todavia, termina sem tal definição. Mesmo tirando a vida de seu pai, Russell não poria fim ao culto a Cthulhu, tampouco acabaria com a monstruosidade. Cthulhu gera medo mesmo em sua ausência. O misto de manifestações físicas (por meio das ações desempenhadas pelo reverendo Marsh, sua irmã Dannie e os nativos de Riversmouth) e de manifestações “cósmicas”, estas promovidas por intervenções no nível “espectral” (como os sonhos que atormentam Russell), também é elemento constituinte da ambivalência do outro monstruoso no filme.

Na produção *Dagon: a seita do mar*, por sua vez, Stuart Gordon e sua equipe transformaram o conto “A sombra sobre Insmouth” em uma trama que envolve a auto exploração do protagonista. Ao ter acesso a cenários insólitos e a monstros desconhecidos que constituem um universo que diverge do seu, Paul Marsh é submetido a algo similar ao que ocorre no romance *Mr. X* (1999), de Peter Straub (1943-), como apontado por Cavallaro (2002). Para a autora, a obra de Straub transforma “o mistério cósmico projetado por Lovecraft” em uma história que envolve a “nossa exposição inexorável a um Outro que é simultaneamente distinto e inerente a nós: o gêmeo dionisíaco sem o qual o eu apolíneo não poderia subsistir” (CAVALLARO, 2002, p. 73).²⁶⁰ De forma análoga, no filme *Dagon*, Paul Marsh problematiza essa ambiguidade que constitui a sua condição inevitável de dependência biológica do universo monstruoso: ele não aceita sua origem, mas ela aponta para a sua condição monstruosa. A adaptação ressalta, assim, o paradoxo que subjaz as facetas opostas e, ao mesmo tempo, intercambiáveis de um mesmo indivíduo.

Além do já exposto, a ambivalência dos monstros apresentados nos três filmes (Cthulhu, os Profundos, os imbecanos e *Dagon*) passa por sua constituição física, são criaturas que, sendo híbridas e desconhecidas, resistem a tentativas de categorizá-las ou de estruturá-las sistematicamente. Em *Cthulhu*, por exemplo, a associação, por meio de recursos físicos e da própria construção da trama, de Susan à figura de uma sereia aponta para essa perspectiva ambivalente. Ainda, o caráter “fronteiriço” dos monstros que compõem os filmes permite aos espectadores um olhar sobre o inexplorado. A sua

²⁶⁰ *By transforming the cosmic mystery projected by Lovecraft into [...] our inexorable exposure to an Other that is simultaneously distinct from and inherent in us: the Dionysian twin without which the Apollonian self could not subsist* (CAVALLARO, 2002, p. 73).

condição de viver entre mundos aponta para aquilo que Michel Foucault (1984, p. 415) chamou de “heterotopia”, o lugar fora da norma, “um espaço irreal”. Ao promover uma ruptura com a noção de tempo cronológico, as novas realidades apresentadas pelos filmes permitem um repensar da própria condição unidimensional, mesmo que em termos ficcionais.

Mais do que utópico, o universo criado pelas tramas fílmicas analisadas seria heterotópico no instante em que aponta para experiências mistas e integra espaços insólitos que paradoxalmente são e não são habitados pelos seres humanos. Em *O chamado de Cthulhu*, os sonhos de Wilcox, promovidos pelas próprias forças monstruosas, permitem que ele se veja no que parecia ser a cidade de R’lyeh e diante de um monstro gigantesco. Em *Cthulhu*, as experiências de Russell integram um espaço social complexo em que colidem ideologias contrastantes: o protagonista ocupa um lugar proibido, é um indivíduo que se encontra em crise em relação à sociedade em que vive, e é por ela indesejado. Em *Dagon*, por sua vez, há o passado que retorna e que aponta para uma relação entre o personagem e o universo dos monstros. Como plano de fundo para a narrativa dos filmes, há a construção dos imortais Grandes Antigos e de um universo paralelo, de onde tais criaturas provêm, realidades que seriam “heterotópicas”, instâncias imunes ao tempo e que guardam verdades imutáveis. A experiência do contato com esferas do desconhecido e seus monstros é descrita como medo cósmico, “uma sensação que fornece *insights* intuitivos sobre os aspectos primordiais da realidade que as culturas materialistas evitam” (CAVALLARO, 2002, p. 6).²⁶¹ Dentro da ficção lovecraftiana, tal sentimento é visionário, remonta ao surgimento da humanidade, o que o torna “um fenômeno transgeracional” (p. 6),²⁶² algo intrínseco ao indivíduo.

Os Mitos de Cthulhu, o horror cósmico, os cenários insólitos e as criaturas monstruosas e incógnitas que habitam o universo criado por Howard Phillips Lovecraft são aspectos que permitiram que sua literatura, abdicando de algumas dicotomias, antropomorfismos e formas humanistas de pensamento, deslocasse as reflexões dentro da ficção gótica para o não-humano. Criando monstros cujos efeitos nos personagens se dão mais em função do seu caráter magnífico e desconhecido e de seu poder de influenciar a mente dos seres humanos, interferindo nos seus sonhos e na sua sanidade e promovendo desesperança, Lovecraft explora, por meio de uma obra que alia o fantástico, a ficção

²⁶¹ [...] *a sensation that provides intuitive insights into primordial aspects of reality which materialist cultures shun* (CAVALLARO, 2002, p. 6).

²⁶² [...] *transgenerational phenomenon* (CAVALLARO, 2002, p. 6).

científica e o horror, o que ele denomina de medo cósmico. Como discutido no decorrer do trabalho, tal sentimento é oriundo da descoberta de forças ancestrais que retornam para amedrontar e que fazem com que os personagens tenham contato com uma realidade antes inimaginável, a existência de forças incompreensíveis e incognoscíveis que controlam o destino da humanidade.

Após quase um século de sua produção, as obras de Lovecraft continuam sendo exploradas e revisitadas por vários autores, e expandidas por meio do lançamento de diversos produtos culturais, sejam eles a música, o videogame ou o cinema. Ao adaptarem a literatura do escritor, filmes se relacionam de modos variados e imprevisíveis aos Mitos de Cthulhu e ao universo ficcional por ele elaborado, e têm na forma criativa e transformadora como abordam e reconstróem o horror cósmico lovecraftiano o seu valor. No prefácio do livro *Lurker in the Lobby*, S. T. Joshi chega a afirmar que um dos modos de se avaliar uma adaptação fílmica da obra de Lovecraft é por meio da análise do grau com que os cineastas se utilizaram da sua literatura como um ponto de partida para desenvolverem a sua imaginação e criarem, assim, algo novo (MIGLIORE; STRYSIK, 2006, p. 7). Em meio à fluidez e à imprevisibilidade que envolvem a contemporaneidade, os filmes *O chamado de Cthulhu* (2005), *Cthulhu* (2007) e *Dagon* (2001) evocam, conforme descrevem as análises, o cosmicismo da literatura de Lovecraft, mas, sem abdicar do direito à criação e à renúncia ao ideal da fidelidade, permitem a produção de novos sentidos.

Dialogando com a cosmogonia que embasa os contos “O chamado de Cthulhu” e “A sombra sobre Innsmouth”, em especial no que diz respeito à construção de uma atmosfera de horror cósmico, as referidas produções fílmicas expandem o universo dos Mitos de Cthulhu e seus monstros ambivalentes. Para tal, trazem temas ligados à heteronormatividade, à ameaça à identidade dos indivíduos ou ao medo que subjaz as relações entre as pessoas e o outro desconhecido, preocupações concernentes à contemporaneidade, e/ou criam cenas expressivas para traduzir o monstro e seus efeitos nos personagens, envolvendo a utilização de recursos do cinema em preto e branco ou enquadramentos, ângulos e movimentações de câmera. Além disso, as análises de tais filmes permitem reflexões sobre a complexidade e a subjetividade que envolvem a tradução do monstro para a tela, sobre o poder de representação do cinema contemporâneo e, ainda, sobre o papel do intérprete na investigação do gótico e na atribuição de significados quando da associação entre as obras envolvidas. Espera-se que as análises e os resultados aqui apresentados acerca da constituição dos aspectos góticos

na literatura de Lovecraft, bem como da construção dos Mitos de Cthulhu e dos monstros nos filmes adaptados de sua obra, sejam aprofundados em pesquisas subsequentes. Para tal, sugere-se a ampliação do *corpus*, utilizando outros contos do escritor e outros filmes adaptados desses contos para o século XXI, com vistas a resultados que confirmem diferentes olhares sobre o horror cósmico e que promovam outras reflexões sobre o monstro na contemporaneidade.

REFERÊNCIAS

- AIKIN, John; AIKIN, Anne L. *Miscellaneous Pieces in Prose*. London: J. Johnson, 1773.
- ALTMANN, Eliska. Olhares da recepção, a crítica cinematográfica em dois tempos. *Caderno CRH*. Salvador, v. 21, n. 54, p. 611-622, 2008.
- ANDREW, Dudley. *Concepts in Film Theory*. Oxford: Oxford University Press, 1984.
- ARNHEIM, Rudolf. *Film as Art*. Berkeley: University of California Press, 1957.
- ARROJO, R (Org.). *O signo desconstruído: implicações para a tradução, a leitura e o ensino*. 2ª Ed. Campinas, SP: Pontes, 2003.
- AUBREY, Frank. *The Devil-Tree of El Dorado: a Novel*. New York: New Amsterdam Book Company, 1896.
- AUERBACH, Nina. *Our Vampires, Ourselves*. Chicago: The University of Chicago Press, 1995.
- BACON, James. New Picture Process Made. *Times Daily*, Sep, 7, 1959. Disponível em: <<https://news.google.com/newspapers?nid=1842&dat=19590907&id=iBosAAAAIIBAJ&sjid=4MYEAAAIAIBAJ&pg=4491,763658>>. Acesso em: 08 de jun. de 2017.
- BALÁZS, Béla. A face das coisas. In: XAVIER, Ismail (Org.). *A experiência do cinema: antologia*. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1983. p. 87-91.
- BAKHTIN, Mikhail M. Discourse in the Novel. In: *The Dialogical Imagination*. Tradução de Caryl Emerson e Michael Holquist. Austin: University of Texas Press, 1981. p. 259-422.
- BARKER, Clive. *The Hellbound Heart*. London: Dark Harvest, 1986.
- BAUMAN, Zygmunt. *Medo líquido*. Tradução de Carlos Alberto Medeiros. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2008.
- BEZARIAS, Caio A. *A totalidade pelo horror: o mito na obra de Howard Phillips Lovecraft*. São Paulo: Anna Blume, 2010.
- BIRKHEAD, E. *The Tale of Terror: a Study of the Gothic Romance*. London: Constable & Company, 1921.
- BLOOM, H. The New Prometheus. *Partisan Review*. New Brunswick, USA: The American Committee for Cultural Freedom, v. 32, n. 4, p. 611-618, 1965.
- BLUESTONE, George. *Novels into Film*. Berkeley: University of California Press, 1957.
- BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. *Film Art: and Introduction*. 10th ed. New York: McGraw-Hill, 2013.

- BOTTING, Fred. *Gothic*. New York: Routledge, 1996.
- BRAVO, N. F. Duplo. In: BRUNEL, P. *Dicionário de mitos literários*. Rio de Janeiro: José Olympio, 1998. p. 261-288.
- BROWN, Charles Brockden. *Wieland or The Transformation: An American Tale*. Philadelphia: David Mckay Publisher, 1887.
- BURLESON, Donald R. *H. P. Lovecraft: A Critical Study*. New York: Hippocampus Press, 2016. v. 5.
- CAHIR, Linda C. *Literature into Film: Theory and Practical Approaches*. Jefferson, NC: McFarland, 2006.
- CARROLL, Noël. *The philosophy of horror: or, paradoxes of the heart*. New York: Routledge, 1990.
- CARTMELL, Deborah. *Adaptations in the Sound Era: 1927-37*. London: Bloomsbury, 2015.
- _____. 100+ Years of Adaptations, or, Adaptation as the Art Form of Democracy. In: CARTMEL, Deborah (Ed.). *A Companion to Literature, Film, and Adaptation*. Malden: Blackwell Publishing, 2012. p. 1-13.
- CARTMELL, Deborah; WHELEHAN, Imelda. *Screen Adaptation: Impure Cinema*. London: Palgrave Macmillan, 2010.
- CATTRYSSE, Patrick. Film (Adaptation) as Translations: some Methodological Proposals. *Target*. John Benjamins: Amsterdam, v. 4, p. 53-70, 1992.
- _____. Descriptive and Normative Norms in Adaptation: The Hays Office and the American Film Noir. *Cinémas*, v. 6, n. 2-3, p. 167-188, 1996.
- CAVALLARO, Dani. *The Gothic Vision: Three Centuries of Horror, Terror and Fear*. London: Continuum, 2002.
- CHAMBERS, Samuel A. *The Queer Politics of Television*. London: I. B. Tauris, 2009.
- CHATMAN, Seymour. *Story and Discourse: Narrative Structure in Film and Fiction*. Ithaca, NY: Cornell University Press, 1978.
- CHEVALIER, Jean; GHEERBRANT, Alain. *Dicionário de Símbolos*. Tradução de Vera da Costa e Silva. Rio de Janeiro: José Olympio, 2001.
- CLERY, E. J. The Genesis of "Gothic" Fiction. In: HOGLE, J. E. *Cambridge Companion to Gothic Fiction*. Cambridge: Cambridge University Press, 2002. p. 21-39.
- COHEN, Jeffrey Jerome. Monster Culture. In: COHEN, Jeffrey J. (Ed.). *Monster Theory: Reading Culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1996. p. 3-25.

_____. A cultura dos monstros: sete teses. In: DONALD, James. et al (Org.) *Pedagogia dos monstros: os prazeres e os perigos da confusão de fronteiras*. Belo Horizonte: Autêntica, 2000. p. 23-60.

COHEN, Keith. *Film and Fiction: The Dynamics of Exchange*. Charlottesville: University of Virginia Press, 1979.

D'AMMASSA, D. *Encyclopedia of fantasy horror fiction*. New York: Facts on File, 2006.

DAVIS, Blair; NATALE, Kial. "The Pound of Flesh Which I Demand": American Horror Cinema, Gore, and the Box Office, 1998-2007. In: HANTKE, Steffen (Ed.). *American Horror Film: The Genre at the Turn of the Millennium*. Jackson, MS: University Press of Mississippi, 2010. p. 35-57.

DICK, Bernard. F. *Anatomy of film*. 3rd ed. New York: St. Martin's Press, 1998.

DINIZ, Thaís F. N. *Literatura e cinema: tradução, hipertextualidade, reciclagem*. Belo Horizonte: Faculdade de Letras da UFMG, 2005.

DREISER, Theodore. *An American Tragedy*. New York: Rosetta Books, LLC, 2002.

DUMAS, Chris. Horror and Psychoanalysis: An Introductory Primer. In: BENSHOFF, Harry M. (Ed.). *A companion to the Horror Film*. MA, U.S.A: Wiley Blackwell, 2014. p. 21-37.

DUNSANY, Lord. *The Gods of Pegana*. London: The Pegana Press, 1911.

DZIEMIANOWICZ, Stefan. Foreword. In: DATLOW, Ellen (Ed.). *Loecraft's Monsters*. San Francisco, CA: Tachyon, 2014. p. 7-12.

EVEN-ZOHAR, Itamar. Polysystem Studies. *Poetics Today*, v. 11, n.1, p. 1-245, 1990.

EISNER, Lotte H. *A tela demoníaca: as influências de Max Reinhardt e do Expressionismo*. Tradução de Lúcia Nagib. São Paulo: Paz e Terra, 2002.

FERREIRA NETO, O. M. *O reverendo Maturin e sua terrível criação: Melmoth, the Wanderer*. 1999. Disponível em: <<http://www.reocities.com/caliban29/maturin.htm>> Acesso em: 01 de novembro de 2017.

FOUCAULT, Michel. *Os anormais: Curso no College de France (1974-1975)*. Tradução de Eduardo Brandão. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

_____. Outros espaços. In: _____. *Ditos e escritos III – Estética: Literatura e pintura, música e cinema*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1984. p. 411-422.

FREELAND, Cynthia A. *The Naked and the Undead: Evil and the Appeal of Horror*. Boulder, CO: Westview Press, 2000.

FREUD, Sigmund. *The Uncanny*. Tradução de David McLintock. London: Penguin Books, 2003.

GARCÍA, Flavio. Quando a manifestação do insólito importa para a crítica literária. In: GARCÍA, Flavio; BATALHA, Maria Cristina (Org.). *Vertentes teóricas e ficcionais do insólito*. Rio de Janeiro: Caetés, 2012. p. 13-29.

GARDNER, John. *Grendel*. New York: Vintage Books, 1989.

GELDER, Ken. Introduction to part one. In: GELDER, Ken. (Org.) *The Horror Reader*. New York: Routledge, 2000. p. 11-13.

GENETTE, Gérard. *Palimpsestes: la littérature au second degré*. Paris: Seuil, 1982.

GIL, José. Metafenomenologia da monstruosidade: o devir-monstro. In: SILVA, Tomas Tadeu. (Org.). *Pedagogia dos monstros: os prazeres e os perigos da confusão de fronteiras*. Belo Horizonte: Autêntica, 2000. p. 165-184.

GOETHE, Johann W. Von. *Fausto*. Tradução de Agostinho D'Ornellas. São Paulo: Martin Claret, 2004.

GRANT, Susan-Mary. *A concise History of the United States of America*. Cambridge: Cambridge University Press, 2012.

GUNNING, Tom. The Cinema of Attraction [s]: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde. In: Wanda Strauven (Ed.). *The Cinema of Attractions Reloaded*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2006, p. 381-388.

GURAN, Paula (Ed.). *New Cthulhu: the Recent Weird*. Gaithersburg: Prime Books, 2011.

HALBERSTAM, Judith. *Skin Shows: Gothic Horror and the Technology of Monsters*. Durham: Duke University Press, 1995.

HART, Adam Charles. *Millennial Fears: Abject Horror in a Transnational Context*. In: BENSHOFF, Harry M. (Ed.). *A companion to the Horror Film*. MA, U.S.A: Wiley Blackwell, 2014. p. 329-344.

HEILAND, D. *Gothic and Gender: an Introduction*. USA: Blackwell Publishing, 2004.

HODGSON, William H. *The Night Land*. London: Holden & Hardingham, 1912.

HOGLE, Jerrold E. Foreword. In: BOMARITO, Jessica (Ed.). *Gothic Literature: a Gale Critical Companion*. Farmington Hills, Mich.: Thomson Gale, 2006. v. 3, p. xiii-xviii.

HOWARD, Robert E. Conan of Cimmeria. *Weird Tales*. Chicago: Wildside Press, 1932. v. 20, n. 6.

HUET, Marie-Hélène. *Monstrous Imagination*. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1993.

HURLEY, Kelly. Abject and grotesque. In: SPOONER, Catherine; McEVOY, Emma (Ed.). *The Routledge Companion to Gothic*. New York: Routledge, 2007. p. 137-146.

_____. British Gothic fiction, 1885–1930. In: HOGLE, Jerrold E. (Ed.). *The Cambridge Companion to Gothic Fiction*. Cambridge: Cambridge University Press, 2002. p. 189-207.

HUTCHEON, Linda. *A Theory of Adaptation*. 2nd ed. New York: Routledge, 2013.

_____. *A Theory of Adaptation*. New York: Routledge, 2006.

HUTCHINGS, Peter. *The A to Z of Horror Cinema*. London, The Scarecrow Press, 2008.

JACKSON, R. *Fantasy: The Literature of Subversion*. London; New York: Methuen, 1981.

JAKOBSON, Roman. Aspectos linguísticos da tradução. In: _____. *Linguística e comunicação*. Tradução de Izidoro Blikstein e Paulo Paes. 14^a ed. São Paulo: Cultrix, 1991. p. 63-72.

JAMES, Montague Rhodes. *Complete Ghost stories*. London: Collector's Library, 2007.

JEHA, Julio (Org.). *Monstros e monstruosidades na literatura*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2007.

JONES, Mark. Tentacles and Teeth: The Lovecraftian Being in Popular Culture. In: SIMMONS, David (Ed.). *New Critical Essays on H. P. Lovecraft*. New York: Palgrave Macmillan, 2013. p. 227-247.

JORDANES. *The Gothic History of Jordanes*. Tradução de Charles Christopher Mierow. Princeton: Princeton University Press, 1915.

JOSHI, Sunand T. The Cthulhu Mythos. In: JOSHI, Sunand T. (Ed.). *Icons of horror and the Supernatural: an Encyclopedia of Our Worst Nightmares*. Westport: Greenwood Press, 2007. v. 1, p. 97-128.

_____. *A Dreamer and a Visionary: H. P. Lovecraft in his Time*. Liverpool: Liverpool University Press, 2001.

_____. *A Subtler Magick: the Writings and Philosophy of H. P. Lovecraft*. 3rd ed. Gillette, NJ: Wildside Press, 1996.

KENDRICK, James. A Return to the Graveyard: Notes on the Spiritual Horror Film. In: HANTKE, Steffen (Ed.). *American Horror Film: The Genre at the Turn of the Millennium*. Jackson, MS: University Press of Mississippi, 2010. p. 142-158.

KRISTEVA, Julia. *Powers of horror: an Essay on Abjection*. Translated by Leon S. Roudiez. New York: Columbia University Press, 1982.

LAO, Meri. *Sirens: Symbols of Seduction*. Translated by John Oliphant. Rochester, VT: Park Street Press, 1999.

LE FANU, Joseph T. S. *In a Glass Darkly*. Londres: R. Bentley & Son, 1872.

LEITCH, Thomas. Adaptation: The Genre. *Adaptation*, v. 1, n. 2, p. 106-120, 2008.

_____. *Film adaptation and its discontents: from 'Gone with the Wind' to 'The Passion of the Christ'*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2007.

_____. Adaptation and Intertextuality, or, What isn't an Adaptation, and What Does it Matter? In: CARTMELL, Deborah (Ed.). *A Companion to Literature, Film and Adaptation*. Malden: Blackwell Publishing, 2012. p. 87-104.

LEVIN, Ira. *O bebê de Rosemary*. Tradução de André Pereira da Costa. Barueri, SP: Amariyls, 2014.

LEVINA, Marina; BUI, Diem-My T. Introduction: Toward a comprehensive monster theory in the 21st century. In: LEVINA, Marina; BUI, Diem-My T. (Ed.). *Monster Culture in the 21st Century: a Reader*. London: Bloomsbury, 2013. p. 1-13.

LEWIS, Matthew G. *The Monk*. Waterford: printed for J. Saunders, 1796.

LOVECRAFT, Howard P.; HEALD, Hazel. Out of the Aeons. In: UYL, Anthony (Ed.). *The Chtulhu Tome*. Woodstock: Devoted Publishing, 2016. p. 223-236.

LOVECRAFT, Howard. P. The Call of Cthulhu. In: _____. *H. P. Lovecraft: The Fiction*. New York: Barnes and Noble, 2008a. p. 355-379.

_____. At the Mountains of Madness. In: _____. *H. P. Lovecraft: The Fiction*. New York: Barnes and Noble, 2008b. p. 723-806.

_____. The Shadow over Innsmouth. In: _____. *H. P. Lovecraft: The Fiction*. New York: Barnes and Noble, 2008c. p. 807-858.

_____. Through the Gates of the Silver Key. In: _____. *H. P. Lovecraft: The Fiction*. New York: Barnes and Noble, 2008d. p. 889-918.

_____. *O horror sobrenatural em literatura*. Tradução de Celso M. Paciornik. São Paulo: Iluminuras, 2008e.

_____. Letter from Lovecraft to Farnsworth Wright, 5 July 1927. In DERLETH, August; WANDREI, Donald (Ed.). *H.P. Lovecraft, Selected Letters II, 1925-1929*. Sauk City: Arkham House, 1968a. p. 149-151.

_____. Letter from Lovecraft to Frank Belknap Long, 27 Feb 1931. In DERLETH, August; WANDREI, Donald (Ed.). *H.P. Lovecraft, Selected Letters II, 1929-1931*. Sauk City: Arkham House, 1968b. p. 290-342.

- LUDUEÑA ROMANDINI, Fabián. *H. P. Lovecraft: a disjunção no ser*. Tradução de Alexandre Nodari. Desterro, Florianópolis: Cultura e Barbárie, 2013.
- MARTIN, Marcel. *A linguagem cinematográfica*. Tradução de Paulo Neves. São Paulo: Brasiliense, 2003.
- MASCELLI, Joseph V. *The Five C's of Cinematography: Motion Picture Filming Techniques*. Los Angeles: Silman-James Press, 1998.
- MARSH, Richard. *The Beetle*. Toronto: Broadview editions, 2004.
- MATHESON, Richard. *Eu sou a lenda*. Lisboa: Exilados de Marília, 2011.
- MATURIN, Charles Robert. *Melmoth The Wanderer: a Tale*. London: A. Constable, 1820.
- MAUPASSANT, Guy. Le Horla. In: MAUPASSANT, Guy. *Le Horla et autres contes fantastiques*. Paris: Hachette Éducation, 2006. p. 83-121.
- McDOUGAL, Stuart Y. *Made into Movies: from Literature to Film*. New York: Holt, Rinehart and Winston, 1985.
- McFARLANE, Brian. *Novel to film: an introduction to the theory of adaptation*. Oxford: Clarendon Press, 1996.
- MERIMÉE, Prosper. Lokis. In: MERIMÉE, Prosper. *Carmen e outras histórias*. Tradução de Mário Quintana. Rio de Janeiro: Zahar, 2015. p. 482-517.
- MESSIAS, Adriano. *Todos os monstros da Terra: bestiários do cinema e da literatura*. São Paulo: EDUC: FAPESP, 2016.
- MET, Philippe. "Is Lovecraft Unfilmable?" (Palestra). Rio de Janeiro: Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade do Estado do Rio de Janeiro, 2015.
- MIÉVILLE, China. M.R. James and the Quantum Vampire: Weird; Hauntological: Versus and/or and and/or or? *Collapse IV*. Falmouth: Urbanomic, p. 105-128, 2008.
- MIGLIORE, Andrew; STRYSIK, John. *Lurker in the Lobby: a Guide to the Cinema of H.P. Lovecraft*. 2nd ed. Portland, CA: Night Shade Books, 2006.
- MIGNOLA, Mike. *Hellboy: Seed of Destruction*. Milwaukee: Dark House Comics, 1994.
- MILBANK, A. Gothic Feminities. In SPOONER, Catherine; McEVOY, Emma (Ed.). *The Routledge companion to gothic*. New York: Routledge, 2007. p. 155-163.
- MILES, R. The 1790s: the effulgence of gothic. In: HOGLE, J. E. *Cambridge Companion to Gothic Fiction*. Cambridge: Cambridge University Press, 2002. p. 41-62.
- MILTON, John. *Paraíso perdido*. Tradução de Conceição G. Sotto Maior. Rio de Janeiro: Ediouro, 1991.

MITTMAN, Asa Simon. Introduction: The Impact of Monsters and Monster Studies. In: MITTMAN, Asa Simon. DENDLE, Peter J. *The Ashgate Research Companion to Monsters and the Monstrous*. New York: Routledge, 2012. p. 1-16.

MOERS, E. *Literary Women*. London: Women's Press, 1976.

MONLEÓN, José B. *A Specter is Haunting Europe: a Sociohistorical Approach to the Fantastic*. Princeton: Princeton University Press, 1990.

MURRAY, Will. HPL on screen. *Fangoria*, n. 106, p.13-19, 1991.

MURRAY, Chris; CORSTORPHINE, Kevin. Co(s)mic Horror. In: SIMMONS, David (Ed.). *New Critical Essays on H. P. Lovecraft*. New York: Palgrave Macmillan, 2013. p. 157-191.

NAREMORE, James. Introduction: Film and the Reign of Adaptation. In: _____. *Film Adaptation*. London: The Athlone Press, 2000. p. 1-16.

NAZÁRIO, Luiz. *Da natureza dos monstros*. São Paulo: Arte e Ciência, 1998.

OATES, Joyce C. (Ed.). *Tales of H. P. Lovecraft*. Hopewell, NJ: The Ecco Press, 1997.

O'BRIEN, Fitz-James. What Was It? In: O'BRIEN, Fitz James. *The Poems and Stories of Fitz-James O'Brien*. Boston: James R. Osgood and company, 1881. p. 390-407.

PARRY, Richard Lloyd. *Devoradores de sombras: a história real de uma jovem inglesa que desapareceu nas ruas de Tóquio e do mal que a aniquilou*. Tradução de Rogério Bettoni. São Paulo: Três Estrelas, 2015.

PHILLIPS, Kendall R. *Projected Fears: Horror Films and American Culture*. Road West, Westport: Greenwood, 2005.

PINEDO, Isabel Cristina. Postmodern Elements of the Contemporary Horror Film. In: PRINCE, Stephen (Ed.). *The Horror Film*. New Brunswick: Rutgers University Press, 2004. p. 85-117.

POLIDORI, John. *The Vampire; a tale*. London: Published for Sherwood, Neely and Jones, 1819.

PONTE, Charles A. *Indústria cultural, repetição e totalização na trilogia pânico*. Tese (Doutorado em Teoria e História Literária) - Instituto de Estudos da Linguagem, Universidade Estadual de Campinas. Campinas, SP, p. 315. 2011.

PUNTER, David; BYRON, Glennis. *The Gothic*. Malden, U.S.A.: Blackwell Publishing, 2004.

RADCLIFFE, Ann. On the Supernatural in Poetry. *The New Monthly Magazine and Literary Journal*. London: Henry Colburn, p. 145-151, 1826.

- _____. *The Mysteries of Udolpho*. 6th ed. London: C. Mercier, 1806.
- RAVAGE, Marcus Eli. *An American in the Making: the Life Story of an Immigrant*. New Brunswick: Rutgers University Press, 2009.
- REEVE, C. *The Old English Baron*. London: Edward and Charles Dilly, 1778.
- REIS FILHO, Lúcio. H. P. Lovecraft no cinema dos anos 70 e 80: da inadaptabilidade aos novos reinos imaginativos. *Abusões*, v. 4, p. 356-387, 2017.
- RICE, Anne. *The Vampire Chronicles Collection*. New York: Ballantine Books, 2011.
- ROAS, David. El monstruo pós-moderno y los limites de lo fantástico. In: GARCÍA, Flavio; BATALHA, Maria Cristina; MICHELLI, Regina. (Org.). *(Re) Visões do fantástico: do centro às margens; caminhos cruzados*. Rio de Janeiro: Dialogarts, 2014. p. 107-120.
- SANDERS, Julie. *Adaptation and Appropriation*. New York: Routledge, 2006.
- SCOTT, Niall. Introduction. In: SCOTT, Niall (Ed.). *Monsters and the Monstrous Myths and Metaphors of Enduring Evil*. New York: Rodopi, 2007. p. 1-6.
- SHAKESPEARE, William. A megera domada. In: *Shakespeare: comédias e sonetos*. Tradução de F. Carlos de Almeida Cunha Medeiros, Oscar Mendes e Ivo Barroso. São Paulo: Abril Cultural, 1981.
- SHELLEY, Mary. W. *Frankenstein: or, The Modern Prometheus*. London: Tomas Davison, 1823.
- SILVA, Edson Rosa. Da representação do horror ao vazio da representação. *Revista Brasileira de Literatura Comparada*, n. 9, p. 181-189, 2006.
- SIMMONS, David. A Certain Resemblance: Abject Hybridity in H. P. Lovecraft's Short Fiction. In: SIMMONS, David (Ed.). *New Critical Essays on H. P. Lovecraft*. New York: Palgrave Macmillan, 2013. p. 13-30.
- SMITH, A. *Gothic Literature*. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2007.
- SPADONI, Robert. Carl Dreyer's Corpse: Horror Film Atmosphere and Narrative. In: BENSHOFF, Harry M. (Ed.). *A companion to the Horror Film*. MA, U.S.A: Wiley Blackwell, 2014. p. 151-167.
- _____. *Uncanny Bodies: The Coming of Sound Film and The Origins of the Horror Genre*. Berkeley: University of California Press, 2007.
- SPOONER, Catherine; McEVOY, Emma. Introduction. In: _____. (Ed.). *The Routledge companion to gothic*. New York: Routledge, 2007. p. 1-3.
- STAM, Robert. Beyond Fidelity: The Dialogics of Adaptation. In NAREMORE, James. *Film Adaptation*. London: The Athlone Press, 2000. p. 54-76.

_____. Introduction: The Theory and Practice of Adaptation. In: STAM, Robert; RAENGO, Alessandra (Ed.). *Literature and Film: A Guide to the Theory and Practice of Film Adaptation*. Malden, MA: Blackwell Publishing, 2005. p. 1-52.

STEVENSON, Robert Louis. *Strange Case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde*. London: Longmans, Green, 1886.

STODDARD, Lothrop. *The Revolt Against Civilization: The Menace of the Under Man*. New York: Charles Scribner's Sons, 1922.

STOCKER, Bram. *Dracula*. New York: Modern Library, 1897.

STRAUB, Peter. *H. P. Lovecraft: Tales*. New York: Library of America, 2005.

_____. *Mr. X*. New York: Random House, 1999.

TACITUS. *The agricola and germania*. Tradução de R. B. Townshend. London: Methuen, 1894.

THACKER, Eugene. *In the Dust of This Planet: Horror of Philosophy*. Winchester: Zero Books, 2011. v. 1.

TORRINHA, Francisco. *Dicionário latino português*. 2ª ed. Editorial Domingos Barreira: Porto, 1874.

TOURY, Gideon. *In Search of a Theory of Translation*. Tel Aviv: Porter Institute, 1980.

_____. *Descriptive Translation Studies and Beyond*. Amsterdam: John Benjamins, 1995.

TYSON, Donald. *The Dream World of H. P. Lovecraft: his Life, his Demons, his Universe*. Woodbury: Llewellyn Publications, 2010.

VANDERMEER, Ann; VANDERMEER, Jeff (Ed.). *The New Weird*. San Francisco: Tachyon Publications, 2008.

VASARI, Giorgio. *Vasari on Technique*. Translated by Louisa S. Maclehorse. London: J. M. Dent, 1907.

VASCONCELOS, S. G. *Dez lições sobre o romance inglês do século XVIII*. São Paulo: Boitempo Editorial, 2002.

VILLAÇA, Nízia. Sujeito/abjeto. *Logos 25: corpo e contemporaneidade*. Ano 13, p. 73-84, 2006.

WAGNER, Geoffrey. *The Novel and the Cinema*. Michigan: University of Michigan Press, 1975.

WAKEFIELD, Herbert R. *They return at evening: a Book of Ghost Stories*. Ashcroft: Ash-Tree Press, 2011.

WALLER, Gregory A. Introduction. In: WALLER, Gregory A. (Ed.). *American Horrors: Essays on The Modern American Horror Film*. Urbana, IL: University of Illinois Press, 1987. p. 4-13.

WALLPOLE, Horace. *The Castle of Otranto*. London: Cassell, 1886.

WEINSTOCK, Jeffrey A. Invisible Monsters: Vision, Horror, and Contemporary Culture. In: MITTMAN, Asa Simon. DENDLE, Peter J. *The Ashgate Research Companion to Monsters and the Monstrous*. New York: Routledge, 2012. p. 275-289.

WELLS, Herbert George. *The War of The Worlds*. London: William Heinemann, 1898.

WILLIAMS, Anne. *Art of Darkness: A poetics of Gothic*. Chicago: The University of Chicago Press, 1995.

WILSON, Edmund. Tales of the Marvelous and the Ridiculous. In: WILSON, Edmund. *Classics and Commercials: a Literary Chronicle of the Forties*. New York: Farrar, Straus and Company, 1950. p. 286-290.

REFERÊNCIAS FÍLMICAS

ABBY. Direção e produção de William Girdler. Roteiro de G. Cornell Layne. Interpretação de Austin Stoker, Carol Speed, Terry Carter e William Marshall. Estados Unidos: American International Pictures, 1974. 1 DVD (89 min.), colorido.

A BRUXA DE BLAIR. Direção de Daniel Myrick e Eduardo Sandhez. Produção de Gregg Hale e Robin Cowie. Roteiro de Daniel Myrick e Eduardo Sánchez. Interpretação de Heather Donahue, Joshua Leonard e Michael C. Williams. Estados Unidos: Artisan Entertainment, 1999. 1 DVD (81 min.), colorido.

A CASA DE DRÁCULA. Direção de Erle C. Kenton. Produção de Paul Malvern. Roteiro de Edward T. Lowe Jr. Interpretação de John Carradine, Lionel Atwill, Lon Chaney Jr., Martha O'Driscoll e Onslow Stevens. Estados Unidos: Universal Pictures, 1945. 1 DVD (67 min.), preto e branco.

A CASA DE FRANKENSTEIN. Direção de Erle C. Kenton. Produção de Paul Malvern. Roteiro de Edward T. Lowe Jr. Interpretação de Boris Karloff, J. Carrol Naish, John Carradine e Lon Chaney Jr. Estados Unidos: Universal Studios, 1944. 1 DVD (71 min.), preto e branco.

A COISA. Direção de Matthijs van Heijningen Jr. Produção de Marc Abraham. Roteiro de Eric Haisserer. Interpretação de Adewale Akinnuoye-Agbaje, Eric Christian Olsen, Joel Edgerton, Mary Elizabeth Winstead e Ulrich Thomsen. Estados Unidos: Universal Pictures, 2011. 1 DVD (102 min.), colorido.

A CONQUISTA DO POLO. Direção e roteiro de Georges Méliès. Produção de Charles Pathé. Interpretação de Fernande Albany e Georges Méliès. França: Pathé Frères, 1912. 1 DVD (44 min.), mudo e preto e branco.

A FAMÍLIA BARRETT. Direção de Sidney Franklin. Produção de Irving Thalberg. Roteiro de Claudine West, David Odgen Stewart e Ernest Vajda. Interpretação de Charles Laughton, Fredric March, Katharine Alexander, Norma Shearer e Ralph Forbes. Estados Unidos: Metro-Goldwyn-Mayer, 1934. 1 DVD (110 min.), preto e branco.

A HORA DO PESADELO. Direção e roteiro de Wes Craven. Produção de Robert Shave. Interpretação de Amanda Wyss, Heather Langerkamp, John Saxon, Jonny Deep, Nick Corri, Robert Englund e Ronee Blakley. Estados Unidos: New Line Cinema, 1984. 1 DVD (91 min.), colorido.

A ILHA DAS ALMAS SELVAGENS. Direção de Erle C. Kenton. Roteiro de Phillip Wylie e Waldemar Young. Interpretação de Béla Lugosi, Charles Laughton, Kathleen Burke, Leila Hyams e Richard Arlen. Estados Unidos: Paramount Pictures, 1932. 1 DVD (71 min.), preto e branco.

A ILHA DO PAVOR. Direção e produção de Roger Corman. Roteiro de Charles B. Griffith. Interpretação de Leslie Bradley, Mel Welles, Pamela Duncan, Richard Garland e Russell Johnson. Estados Unidos: Allied Artists Picture, 1957. 1 DVD (62 min.), preto e branco.

A MALDIÇÃO DE FRANKENSTEIN. Direção de Terence Fisher. Produção de Anthony Hinds. Roteiro de Jimmy Sangster. Interpretação de Christopher Lee, Hazel Court, Melvyn Hayes, Noel Hood, Paul Hardtmuth, Peter Cushing, Robert Urquhart e Valerie Gaunt. Inglaterra: Hammer Film Productions e Warner Bros. Pictures, 1957. 1 DVD (83 min.), colorido.

A MALDIÇÃO: RAÍZES DO TERROR. Direção de David Keith. Produção de Anselmo Parrinello, Ovidio G. Assonitis, Lucio Fulci e Moshe Diamant. Roteiro de David Chaskin. Interpretação de Amy Wheaton, Claude Akins, Cooper Huckabee, John Schneider, Malcolm Danare e Wil Wheaton. Estados Unidos e Itália: Trans World Entertainment, 1987. 1 DVD (92 min.), colorido.

A MANSÃO DO DIABO. Direção, produção e roteiro de Georges Méliès. Interpretação de Jehanne D'Alcy e Jules-Eugène Legris. França: Star Film Company, 1896. 1 DVD (3 min.), mudo e preto e branco.

A MANSÃO DO TERROR. Direção e produção de Roger Corman. Roteiro de Richard Matheson. Interpretação de Barbara Steele, John Kerr, Luana Anders e Vincent Price. Estados Unidos: American International Pictures, 1961. 1 DVD (85 min.), colorido.

A MÃO DO DIABO. Direção de Bill Paxton. Produção de David Kirschner. Roteiro de Brent Hanley. Interpretação de Bill Paxton, Jeremy Sumpter, Levi Kreis, Matthew McConaughey, Matt O'Leary e Powers Boothe. Estados Unidos: Lions Gate Films, 2001. 1 DVD (99 min.), colorido.

A MÁSCARA MORTAL. Direção de Roger Corman. Produção de George Willoughby e Roger Corman. Roteiro de Charles Beaumont e R. Wright Campbell. Interpretação de Jane Asher, Hazel Court e Vincent Price. Estados Unidos e Inglaterra: American International Pictures e Anglo-Amalgamated, 1964. 1 DVD (90 min.), colorido.

A NOITE DOS MORTOS-VIVOS. Direção de George Romero. Produção de Karl Hardman e Russell Streiner. Roteiro de George Romero e John A. Russo. Interpretação de Duane Jones, Judith O'Dea, Judith Ridley, Karl Hardman, Keith Wayne, Kyra Schon e Marilyn Eastman. Estados Unidos: The Walter Reade Organization, 1968. 1 DVD (96 min.), preto e branco.

ARMAGEDOM. Direção de Michael Bay. Produção de Gale Anne Hurd, Jerry Bruckheimer e Michael Bay. Roteiro de Jonathan Hensleigh e J. J. Abrams. Interpretação de Ben Affleck, Billy Bob Thornton, Bruce Willis, Keith David, Liv Tyler, Peter Stormare, Steve Buscemi e Will Patton. Estados Unidos: Buena Vista Pictures, 1998. 1 DVD (151 min.), colorido.

A TORTURA DO MEDO. Direção e produção de Michael Powell. Roteiro de Leo Marks. Interpretação de Anna Massey, Carl Boehm, Esmond Knight, Martin Miller, Maxine Audley, Michael Goodliffe, Moira Shearer e Pamela Green. Reino Unido: Anglo-Amalgamated Film Distributors, 1960. 1 DVD (101 min), colorido.

CARRIE, A ESTRANHA. Direção de Brian de Palma. Produção de Paul Monash. Roteiro de Lawrence D. Cohen. Interpretação de Amy Irving, Betty Buckley, John

Travolta, Nancy Allen, Piper Laurie, Sissy Spacek e William Katt. Estados Unidos: United Artists, 1976. 1 DVD (98 min.), colorido.

CHI SEI? Direção de Ovidio Gabriele Assonitis. Produção de Edward L. Montoro e Ovidio Gabriele Assonitis. Roteiro de Ovidio Gabriele Assonitis. Interpretação de Gabriele Lavia, Juliet Mills e Richard Johnson. Estados Unidos e Itália: Filme Ventures International, 1974. 1 DVD (109 min.), colorido.

CHUVA DO DIABO. Direção de Robert Fuest. Produção de James V. Cullen e Michael S. Glick. Roteiro de Gabe Essoe, Gerald Hopman e James Ashton. Interpretação de Ernest Borgnine, Ida Lupino, John Travolta, Tom Skerritt e William Shatner. Estados Unidos: Brynston, 1975. 1 DVD (85 min.), colorido.

CRIMES E PECADOS. Direção e roteiro de Woody Allen. Produção de Robert Greenhut. Interpretação de Alan Alda, Anjelica Huston, Caroline Aaron, Claire Bloom, Jerry Orbach, Joanna Gleason, Mia Farrow, Sam Waterston e Woody Allen. Estados Unidos: Orion Pictures, 1989. 1 DVD (104 min.), colorido.

CTHULHU. Direção de Daniel Gildark. Produção de Alexis Ferris, Anne Rosellini, Daniel Gildark e Jeffrey Brown. Roteiro de Grant Cogswell e Daniel Gildark. Interpretação de Cara Buono, Dennis Kleinsmith, Ian Geoghegan, Jason Cottle, Richard Garfield, Scott Green e Tori Spelling. Estados Unidos: Regent Releasing, 2007. 1 DVD (100 min.), colorido.

DAGON: A SEITA DO MAR. Direção de Stuart Gordon. Produção de Brian Yuzna, Carlos Fernández, Julio Fernández e Miguel Torrente. Roteiro de Dennis Paoli. Interpretação de Ezra Godden, Ferran Lahoz, Francisco Rabal, Macarena Gómez e Raquel Meroño. Espanha: Filmax International e Lions Gate Entertainment, 2001. 1 DVD (98 min.), colorido.

DO ALÉM. Direção de Stuart Gordon. Produção de Brian Yuzna. Roteiro de Dennis Paoli. Interpretação de Barbara Crampton, Carolyn Purdy-Gordon, Jeffrey Combs, Ken Foree e Ted Sorel. Estados Unidos: Empire Pictures, 1986. 1 DVD (80 min.), colorido.

DRÁCULA. Direção de Tod Browning. Produção de Carl Laemmle Jr. e Tod Browning. Roteiro de Garrett Fort. Interpretação de Bela Lugosi, David Manners, Dwight Frye, Edward Van Sloan e Helen Chandler. Estados Unidos: Universal Pictures, 1931. DVD (85 min.), preto e branco.

ECOS DO ALÉM. Direção e roteiro de David Koepf. Produção de Judy Hofflund e Gavin Polone. Interpretação de Ileana Douglas, Kevin Bacon, Kevin Dunn e Kathryn Erbe. Estados Unidos: Artisan Entertainment, 1999. 1 DVD (100 min.), colorido.

ENTREVISTA COM O VAMPIRO. Direção de Neil Jordan. Produção de David Geffen e Stephen Woolley. Roteiro de Anne Rice. Interpretação de Antonio Banderas, Brad Pitt, Christian Slater, Kirsten Dunst, Stephen Rea e Tom Cruise. Estados Unidos: Warner Bros. Pictures, 1994. 1 DVD (122 min.), colorido.

EU SEI O QUE VOCÊS FIZERAM NO VERÃO PASSADO. Direção de Jim Gillespie. Produção de Erik Feig, Neal H. Mortiz e Stokely Chaffin. Roteiro de Kevin Williamson.

Interpretação de Bridgette Wilson, Freddie Prinze Jr., Jennifer Love Hewitt, Johnny Galecki, Ryan Phillippe e Sarah Michelle Gellar. Estados Unidos: Columbia Pictures, 1997. 1 DVD (101 min.), colorido.

EXTERMÍNIO. Direção de Danny Boyle. Produção de Andrew MacDonald. Roteiro de Alex Garland. Interpretação de Brendan Gleeson, Christopher Eccleston, Cillian Murphy, Megan Burns e Naomi Harris. Reino Unido: Fox Searchlight Pictures, 2002. 1 DVD (113 min.), colorido.

FLESH EATERS. Direção de Jack Curtis. Produção de Arnold Drake, Jack Curtis e Terry Curtis. Roteiro de Arnold Drake. Interpretação de Byron Sanders, Martin Kosleck e Rita Morely. Estados Unidos: Cinema Distributors of America, 1964. 1 DVD (91 min.), preto e branco.

FRANKENSTEIN. Direção de James Whale. Produção de Carl Laemmle Jr. Roteiro de Francis Edward Faragoh e Garrett Fort. Interpretação de Boris Karloff, Colin Clive, Dwight Frye, Edward Van Sloan e Mae Clarke. Estados Unidos: Universal Pictures, 1931. 1 DVD (71 min.), preto e branco.

FRANKENSTEIN ENCONTRA O LOBISOMEM. Direção de Roy Williams. Produção de George Waggner. Roteiro de Curt Siodmak. Interpretação de Béla Lugosi, Ilona Massey, Lionel Atwill, Lon Chaney Jr., Maria Ouspenskaya e Patric Knowles. Estados Unidos: Universal Pictures, 1943. 1 DVD (74 min.), preto e branco.

FRIDA. Direção de Julie Taymor. Roteiro de Anna Thomas, Clancy Sigal, Diane Lake e Gregory Nava. Interpretação de Ashley Judd, Alfred Molina, Edward Norton, Geoffrey Rush, Mía Maestro, Roger Rees, Salma Hayek e Valeria Golino. Estados Unidos: Miramax Films, 2002. 1 DVD (123 min.), colorido.

FÚRIA DE UMA REGIÃO PERDIDA. Direção de Nathan H. Juran. Produção de William Alland. Roteiro Martin Berkeley. Interpretação de Alix Talton, Craig Stevens, Donald Randolph, Florenz Ames, Pat Conway e William Hopper. Estados Unidos: Universal-International, 1957. 1 DVD (79 min.), preto e branco.

GODZILLA. Direção de Ishiro Honda. Produção de Tomoyuki Tanaka. Roteiro de Ishiro Honda e Takeo Murata. Akihiko Hirata, Akira Takarada, Momoko Kochi e Takashi Shimura. Japão: Toho, 1954. 1 DVD (96 min.), preto e branco.

GUERRA DOS MUNDOS. Direção de Byron Haskin. Produção de George Pal. Roteiro de Barré Lyndon. Interpretação de Ann Robinson, Gene Barry, Houseley Stevenson Jr., Les Tremayne, Lewis Martin, Paul Frees, Robert Cornthwaite, Sandro Giglio e William Phipps. Estados Unidos: Paramount Pictures, 1953. 1 DVD (85 min.), preto e branco.

GUERRA DOS MUNDOS. Direção de Steven Spielberg. Produção de Colin Wilson e Kathleen Kennedy. Roteiro de David Koepp e Josh Friedman. Interpretação de Dakota Fanning, Justin Chatwin, Miranda Otto, Tim Robbins e Tom Cruise. Estados Unidos: Paramount Pictures e DreamWorks Pictures, 2005. 1 DVD (116 min.), colorido.

HALLOWEEN. Direção de John Carpenter. Produção de Debra Hill. Roteiro de John Carpenter e Debra Hill. Interpretação de Donald Pleasence, Jamie Lee Curtis, Nancy

Loomis e P. J. Soles. Estados Unidos: Compass International Pictures, 1978. 1 DVD (91 min.), colorido.

HALLOWEEN. Direção de Rob Zombie. Produção de Andy Gould, Malek Akkad e Rob Zombie. Roteiro de Rob Zombie. Interpretação de Brad Dourif, Daeg Faerch, Danielle Harris, Dee Wallace, Kristina Klebe, Malcolm McDowell, Scout Taylor-Compton, Sheri Moon Zombie e Tyler Mane. Estados Unidos: Metro-Goldwyn-Mayer e The Weinstein Company, 2007. 1 DVD (110 min.), colorido.

HORROR DE DRÁCULA OU O VAMPIRO DA NOITE. Direção de Terence Fisher. Produção de Anthony Hinds. Roteiro de Jimmy Sangster. Interpretação de Charles Lloyd-Pack, Christopher Lee, Carol Marsh, Janina Faye, John Van Eyssen, Melissa Stribling, Michael Gough e Peter Cushing. Inglaterra: Hammer Film Productions e Rank Organization, 1958. 1 DVD (82 min.), colorido.

JOGOS MORTAIS. Direção de James Wan. Produção de Gregg Hoffman, Mark Burg e Oren Koules. Roteiro de Leigh Whannell. Interpretação de Cary Elwes, Danny Glover, Ken Leung, Michael Emerson, Monica Potter e Tobin Bell. Estados Unidos: Lionsgate, 2004. 1 DVD (103 min.), colorido.

KING KONG. Direção e produção de Merian C. Cooper e Ernest B. Schoedsack. Roteiro de James Creelman e Ruth Rose. Interpretação de Bruce Cabot, Fay Wray, Noble Johnson, Robert Armstrong, Sam Hardy. Estados Unidos: Radio Pictures, 1933. 1 DVD (100 min.), preto e branco.

LA ENDEMONIADA. Direção e roteiro de Amando de Ossorio. Produção de Isaac Hernández e Julio Vallejo. Interpretação de Ángel del Pozo, Daniel Martín, Fernando Sancho, Julián Mateos, Lone Fleming, María Kosty, Marián Salgado e Tota Alba. Estados Unidos e Espanha: Richard Films P. C., 1975. 1 DVD (90 min), colorido.

LENDA URBANA. Direção de Jamie Blanks. Produção de Gina Matthews, Michael McDonnell e Neal H. Moritz. Roteiro de Silvio Horta. Interpretação de Alicia Witt, Jared Leto, Michael Rosenbaum, Rebecca Gayheart e Tara Reid. Estados Unidos: Tristar Pictures, 1998. 1 DVD (100 min.), colorido.

LONDRES APÓS MEIA-NOITE. Direção de Tod Browning. Produção de Tod Browning e Irving Thalberg. Roteiro de Joseph Farnham e Waldemar Young. Interpretação de Claude King, Conrad Nagel, Edna Tichenor, Henry Walthall, Lon Chaney, Marceline Day e Polly Moran. Estados Unidos: Metro-Goldwyn-Mayer, 1927. 1 DVD (65 min.), mudo e preto e branco.

MADRUGADA DOS MORTOS. Direção de Zack Snyder. Produção de Eric Newman, Marc Abraham e Richard P. Rubinstein. Roteiro de James Gunn. Interpretação de Jake Weber, Mekhi Phifer, Sarah Polley e Ving Rhames. Estados Unidos: Universal Pictures, 2004. 1 DVD (100 min.), colorido.

MATCH POINT. Direção e roteiro de Woody Allen. Produção de Gareth Wiley, Letty Aronson e Lucy Darwin. Interpretação de Brian Cox, Emily Mortimer, Ewen Bremner, Jonathan Rhys Meyers, Matthew Goode e Scarlett Johansson. Inglaterra e Luxemburgo: Dreamworks, 2005. 1 DVD (124 min.), colorido.

METROPOLIS. Direção de Fritz Lang. Produção de Erich Pommer. Roteiro de Fritz Lang e Thea von Harbou. Interpretação de Alfred Abel, Brigitte Helm, Gustav Fröhlich e Rudolf Klein-Rogge. Alemanha: Parufamet, 1927. 1 DVD (153 min.), mudo e preto e branco.

MORTE PARA UM MONSTRO. Direção de Daniel Haller. Produção de James H. Nicholson, Pat Green e Samuel Z. Arkoff. Roteiro de Jerry Sohl. Interpretação de Boris Karloff, Freda Jackson, Nick Adams, Suzan Farmer e Terence De Marney. Inglaterra e Estados Unidos: Anglo-Amalgamated e American International Pictures, 1965. 1 DVD (80 min.), colorido.

MOTHRA, A DEUSA SELVAGEM. Direção de Ishiro Honda. Produção de Tomoyuki Tanaka. Roteiro de Shinichi Sekizawa. Interpretação de Akihiko Hirata, Frankie Sakai, Hiroshi Koizumi, Jerry Ito, Ken Uehara, Kyoko Kagawa, Masamitsu Tayama e Takashi Shimura. Japão: Toho, 1961. 1 DVD (101 min.), colorido.

MUNDOS QUE SE CHOCAM. Direção e produção de W. Lee Wilder. Roteiro de Myles Wilder e William Raynor. Interpretação de Frank Gerstle, James Seay, Peter Graves, Ron Kennedy, Shepard Menken e Steve Pendleton. Estados Unidos: RKO Radio Pictures, 1954. 1 DVD (71 min.), preto e branco.

MURALHAS DO PAVOR. Direção de Roger Corman. Produção de James H. Nicholson, Roger Corman e Samuel Z. Arkoff. Roteiro de Richard Matheson. Interpretação de Basil Rathbone, Debra Paget, Edmund Cobb, Joyce Jameson, Leona Gage, Peter Lorre e Vincent Price. Estados Unidos: American International Pictures, 1962. 1 DVD (89 min.), colorido.

NA MIRA DA MORTE. Direção e roteiro de Peter Bogdanovich. Produção de Peter Bogdanovich e Roger Corman. Interpretação de Boris Karloff, Peter Bogdanovich e Tim O'Kelly. Estados Unidos: Paramount Pictures, 1968. 1 DVD (90 min.), colorido.

NOSFERATU. Dirigido por F. W. Murnau. Produção de Albin Grau e Enrico Dieckmann. Roteiro de Henrik Galeen. Interpretação de Alexander Granach, Greta Schröder, Gustav von Wangenheim, Max Schreck, Ruth Landshoff e Wolfgang Heinz. Alemanha: Film Arts Guild, 1922. 1 DVD (94 min.), mudo e preto e branco.

O ALBERGUE. Direção e roteiro de Eli Roth. Produção de Eli Roth, Mike Fleiss, Quentin Tarantino e Scott Spiegel. Interpretação de Derek Richardson, Jay Hernandez e Rick Hoffman. Estados Unidos e Eslováquia: Lions Gate Films, 2005. 1 DVD (93 min.), colorido.

O ANTICRISTO. Direção de Alberto De Martino. Produção de Edmondo Amati. Roteiro de Gianfranco Clerici. Interpretação de Alida Valli, Anita Strindberg, Arthur Kennedy, Carla Gravina, George Coulouris, Mario Scaccia, Mel Ferrer, Remo Girone e Umberto Orsini. Itália: Capitolina Produzioni Cinematografiche, 1974. 1 DVD (112 min.), colorido.

O BEBÊ DE ROSEMARY. Direção de Roman Polansky. Produção de William Castle. Roteiro de Roman Polansky. Interpretação de John Cassavetes, Maurice Evans, Mia

Farrow, Ralph Bellamy, Ruth Gordon e Sidney Blackmer. Estados Unidos: Paramouht Pictures, 1968. 1 DVD (136 min.), colorido.

O CARAMUJO E O CLÉRIGO. Direção, produção e roteiro de Germaine Dulac. Interpretação de Alex Allin, Génica Athanasiou e Lucien Bataille. França: Studio-Films (Paris), 1927. 1 DVD (44 min.), mudo e preto e branco.

O CASTELO ASSOMBRADO. Direção de Roger Corman. Produção de James H. Nicholson, Roger Corman e Samuel Z. Arkoff. Roteiro de Charles Beaumont. Interpretação de Debra Paget, Elisha Cook Jr., Frank Maxwell, Lon Chaney Jr. e Vincent Price. Estados Unidos: American International Pictures, 1963. 1 DVD (87 min.), colorido.

O CHAMADO. Direção de Hideo Nakata. Produção de Produção de Taka Ichise. Roteiro de Hiroshi Takahashi. Interpretação de Hiroshi Takahashi, Hiroyuki Sanada, Nanako Matsushima, Rikiya Otaka e Yoichi Numata. Japão: Toho Company, 1998. 1 DVD (96 min.), colorido.

O CHAMADO. Direção de Gore Verbinski. Produção de Laurie MacDonald e Walter F. Parkes. Roteiro de Ehren Kruger. Interpretação de Brian Cox, David Dorfman, Martin Henderson e Naomi Watts. Estados Unidos: DreamWorks Pictures, 2002. 1 DVD (115 min.), colorido.

O CHAMADO DE CTHULHU. Direção de Andrew Leman. Produção de Andrew Leman e Sean Branney. Roteiro de Sean Branney. Interpretação de Chad Fifer, David Mersault, D. Grigsby Poland, Jason Owens, John Bolen, John Klemantaski e Ralph Lucas. Estados Unidos: H. P. Lovecraft Historical Society, 2005. 1 DVD (47 min.), preto e branco.

O CORVO. Direção e produção de Roger Corman. Roteiro de Richard Matheson. Interpretação de Boris Karloff, Jack Nicholson, Hazel Court, Olive Sturgess, Peter Lorre e Vincent Price. Estados Unidos: American International Pictures, 1963. 1 DVD (86 min.), colorido.

O DOM DA PREMONIÇÃO. Direção de Sam Raimi. Produção de Grant Curtis. Roteiro de Billy Bob Thornton e Tom Epperson. Interpretação de Cate Blanchett, Giovanni Ribisi, Greg Kinnear, Hilary Swank, Katie Holmes e Keanu Reeves. Estados Unidos: Paramount Classics, 2000. 1 DVD (111 min.), colorido.

O DRÁCULA DE BRAM STOCKER. Direção de Francis Ford Coppola. Produção de Charles Mulvehill, Francis Ford Coppola e Fred Fuchs. Roteiro de James V. Hart. Interpretação de Anthony Hopkins, Keanu Reeves, Gary Oldman e Winona Ryder. Estados Unidos: Columbia Pictures, 1992. 1 DVD (128 min.), colorido.

O EMISSÁRIO DE OUTRO MUNDO. Direção e produção de Roger Corman. Roteiro de Charles B. Griffith e Mark Hanna. Interpretação de Anna Lee Carroll, Beverly Garland, Morgan Jones, Paul Birch e William Roerick. Estados Unidos: Allied Artists Picture, 1957. 1 DVD (67 min.), preto e branco.

O ENTERRO PREMATURO. Direção de Roger Corman. Produção de Gene Corman, Roger Corman e Samuel Z. Arkoff. Roteiro de Charles Beaumont e Ray Russell.

Interpretação de Alan Napier, Hazel Court, Heather Angel, Ray Milland e Richard Ney. Estados Unidos: American International Pictures, 1962. 1 DVD (81 min.), colorido.

O ESCORPIÃO NEGRO. Direção de Edward Ludwig. Produção de Frank Melford e Jack Dietz. Roteiro de David Duncan e Robert Blees. Interpretação de Carlos Rivas, Mara Corday, Mario Navarro, Pascual García Peña e Richard Denning. Estados Unidos: Warner Bros. Pictures, 1957. 1 DVD (88 min.), preto e branco.

O ESTUDANTE DE PRAGA. Direção de Hanns Heinz Ewers e Stellan Kye. Roteiro de Hanns Heinz Ewers. Interpretação de Grete Berger, John Gottowt, Lyda Salmonova e Paul Wegener. Alemanha: Deutsche Bioscop GmbH, 1913. 1 DVD (85 min.), mudo e preto e branco.

O EXORCISTA. Direção de William Friedkin. Produção e roteiro de William Peter Blatty. Interpretação de Ellem Burstyn, Jack MacGowran, Jason Miller, Kitty Winn, Lee J. Cobb, Linda Blair e Max von Sydow.

O EXORCISMO DE EMILY ROSE. Direção de Scott Derrickson. Produção de Beau Flynn, Gary Lucchesi, Paul Harris Boardman, Tom Rosenberg e Tripp Vinson. Roteiro de Scott Derrickson e Paul Harris Boardman. Interpretação de Campbell Scott, Colm Feore, Jennifer Carpenter, Laura Linney, Mary Beth Hurt e Tom Wilkinson. Estados Unidos: Screen Gems, 2006. 1 DVD (119 min.), colorido.

O FANTASMA DA ÓPERA. Direção de Rupert Julian. Produção de Carl Laemmle. Roteiro de Bernard McConville, Elliott J. Clawson, Frank M. McCornmack, Jasper Spearing, Raymond L. Schrock, Richard Wallace, Tom Reed e Walter Anthony. Interpretação de Arthur Edmund Carewe, Gibson Gowland, Lon Chaney, Mary Philbin e Norman Kerry. Estados Unidos: Universal Studios, 1925. 1 DVD (93 min.), mudo e preto e branco.

O FILHO DE FRANKENSTEIN. Direção e produção de Rowland V. Lee. Roteiro de Wyllis Cooper. Interpretação de Basil Rathbone, Béla Lugosi, Boris Karloff, Donnie Dunagan, Edgar Norton, Emma Dunn e Josephine Hutchinson e Lionel Atwill. Estados Unidos: Universal Pictures, 1939. 1 DVD (99 min.), preto e branco.

O GABINETE DO DOUTOR CALIGARI. Direção de Robert Wiene. Produção de Erich Pommer e Rudolf Meinert. Roteiro de Carl Mayer e Hans Janowitz. Interpretação de Conrad Veidt, Friedrich Feher, Hans Twardowski, Lil Dagover e Werner Krauss. Alemanha: Decla-Bioscop, 1920. 1 DVD (74 min.), mudo e preto e branco.

O GOLEM: COMO ELE VEIO AO MUNDO. Direção de Carl Boese e Paul Wegener. Produção de Paul Davidson. Roteiro de Henrik Galeen e Paul Wegener. Interpretação de Albert Steinrück, Ernst Deutsch, Lothar Müthel, Lyda Salmonova e Paul Wegener. Alemanha: Universum Film, 1920. 1 DVD (87 min.), mudo e preto e branco.

O GRITO. Direção de Takashi Shimizu. Produção de Robert Tapert, Sam Raimi e Takashige Ichise. Roteiro de Stephen Susco. Interpretação de Bill Pullman, Clea DuVall, Jason Behr, KaDee Strickland e Sarah Michelle Gellar. Estados Unidos: Columbia Pictures, 2004. 1 DVD (92 min.), colorido.

O LOBISOMEM. Direção e produção de George Waggner. Roteiro de Curt Siodmak. Interpretação de Béla Lugosi, Claude Rains, Lon Chaney Jr. Patric Knowles, Ralph Bellamy e Warren William. Estados Unidos: Universal Pictures, 1941. 1 DVD (70 min.), preto e branco.

O LOBISOMEM DE LONDRES. Direção de Stuart Walker. Produção de Stanley Bergerman. Roteiro de Robert Harris. Interpretação de Clark Williams, Henry Hull, Lawrence Grant, Lester Matthews, Spring Byington, Valerie Hobson e Warner Oland. Estados Unidos: Universal Pictures, 1935. 1 DVD (75 min.), preto e branco.

O MASSACRE DA SERRA ELÉTRICA. Direção de Marcus Nispel. Produção de Michael Bay e Mike Fleiss. Roteiro de Scott Kosar. Interpretação de Andrew Bryniarski, David Dorfman, Eric Balfour, Erica Leerhsen, Jessica Biel, Jonathan Tucker, Lauren German, Mike Vogel e R. Lee Ermey. Estados Unidos: New Line Cinema, 2003. 1 DVD (98 min.), colorido.

O MASSACRE DA SERRA ELÉTRICA. Direção de Tobe Hooper. Produção de Jay Parsley, Kim Henkel, Richard Saenz e Tobe Hooper. Roteiro de Kim Henkel e Tobe Hooper. Interpretação de Allen Danziger, Edwin Neal, Gunnar Hansen, Jim Siedow, John Dugan, Marilyn Burns, Paul A. Partain, Teri McMinn e William Vail. Estados Unidos: Bryanston Pictures, 1974. 1 DVD (84 min.), colorido.

O MÉDICO E O MONSTRO. Direção de Victor Fleming. Produção de Victor Saville. Roteiro de John Lee Mahin, Percy Heath e Samuel Hoffenstein. Interpretação de C. Aubrey Smith, Donald Crisp, Ingrid Berman, Lana Turner e Spencer Tracy. Estados Unidos: Metro-Goldwyn-Mayer, 1941. 1 DVD (115 min.), preto e branco.

O MÉDICO E O MONSTRO. Direção e produção de Rouben Mamoulian. Roteiro de Percy Heath e Samuel Hoffenstein. Interpretação de Douglas Walton, Edgar Norton, Fredric March, Hallivell Hobbes, Holmes Herbert, Miriam Hopkins, Rose Hobart e Tempe Pigott. Estados Unidos: Paramount, 1931. 1 DVD (98 min.), preto e branco.

O MISTÉRIO DA LIBÉLULA. Tom Shadyac. Produção de Gary Barber, Mark Johnson, Roger Birnbaum e Tom Shadyac. Roteiro de Brandon Camp, David Seltzer e Mike Thompson. Interpretação de Joe Morton, Kathy Bates, Kevin Costner, Linda Hunt e Ron Rifkin. Estados Unidos: Universal Pictures e Buena Vista International, 2002. 1 DVD (104 min.), colorido.

O MONSTRO. Direção, produção e roteiro de Georges Méliès. Interpretação de Georges Méliès. França: Star Film Company, 1903. 1 DVD (3 min.), mudo e preto e branco.

O MONSTRO DA LAGOA NEGRA. Direção de Jack Arnold. Produção de William Alland. Roteiro de Arthur A. Ross e Harry Essex. Interpretação de Antonio Moreno, Julie Adams, Nestor Paiva, Richard Carlson, Richard Denning, Ricou Browning e Whit Bissell. Estados Unidos: Universal Pictures, 1954. 1 DVD (79 min.), preto e branco.

O MONSTRO QUE DESAFIOU O MUNDO. Direção de Arnold Laven. Produção de Arthur Gardner e Jules V. Levy. Roteiro de Pat Fielder. Interpretação de Audrey Dalton, Gordon Jones, Hans Conried, Harlan Warde, Max Showalter, Mimi Gobson e Tim Holt. Estados Unidos: United Artists, 1957. 1 DVD (83 min.), preto e branco.

O MUNDO EM PERIGO. Direção de Gordon Douglas. Produção de David Weisbart. Roteiro de Russell Hughes e Ted Sherdeman. Interpretação de Edmund Gwenn, James Arness, James Whitmore e Joan Weldon. Estados Unidos: Warner Bros. Pictures, 1954. 1 DVD (94 min.), preto e branco.

O PLANETA VERMELHO AMEAÇADOR. Direção de Ib Melchior. Produção de Norman Maurer e Sidney W. Pink. Roteiro de Ib Melchior e Sidney W. Pink. Interpretação de Gerald Mohr, J. Edward McKinley, J. Edward McKinley, Jack Kruschen, Les Tremayne e Naura Hayden. Estados Unidos: Sino Productions e American International Pictures, 1959. 1 DVD (83 min.), colorido.

OS CRIMES DA RUA MORGUE. Direção de Robert Florey. Produção de Carl Laemmle Jr. Roteiro de Dale Van Every e Tom Reed. Interpretação de Bela Lugosi, Bert Roach, Betty Ross Clarke, Brandon Hurst, D'Arcy Corrigan, Leon Ames, Noble Johnson e Sidney Fox. Estados Unidos: Universal Pictures, 1932. 1 DVD (80 min.), preto e branco.

O SEXTO SENTIDO. Direção e roteiro de M. Night Shyamalan. Produção de Barry Mendel, Frank Marshall e Kathleen Kennedy. Interpretação de Bruce Willis, Olivia Williams, Haley Joel Osment e Toni Collette. Estados Unidos: Buena Vista Pictures, 1999. 1 DVD (107 min.), colorido.

OS INVASORES DE MARTE. Direção de William Cameron Menzies. Produção de Edward L. Alperson e Edward L. Alperson Jr. Roteiro de John Tucker Battle e Richard Blake. Interpretação de Arthur Franz, Helena Carter, Hillary Brooke, Jimmy Hunt, Leif Erickson e Morris Ankrum. Estados Unidos: Twentieth Century Fox Film Corporation, 1953. 1 DVD (78 min.), colorido.

O SOLAR MALDITO. Direção de Roger Corman. Produção de James Nicholson, Roger Corman e Samuel Z. Arkoff. Roteiro de Richard Matheson. Interpretação de Harry Ellerbe, Mark Damon, Myrna Fahey e Vincent Price. Estados Unidos: American International Pictures, 1960. 1 DVD (79 min.), colorido.

OS OUTROS. Direção e roteiro de Alejandro Amenábar. Produção de Fernando Bovaira, José Luis Cuerda e Sunmin Park. Interpretação de Alakina Mann, Christopher Eccleston, Elaine Cassidy, Fionnuala Flanagan, James Bentley e Nicole Kidman. Espanha, Estados Unidos, Itália e França: Dimension Films, 2001. 1 DVD (104 min.), colorido.

OS RITOS SATÂNICOS DE DRÁCULA. Direção de Alan Gibson. Produção de Don Houghton e Roy Skeggs. Roteiro de Don Houghton. Interpretação de Christopher Lee, Joanna Lumley, Michael Coles e Peter Cushing. Inglaterra: Columbia-Warner Distributors e Dynamite Entertainment, 1973. 1 DVD (87 min.), colorido.

O TÚMULO SINISTRO. Direção de Roger Cornan. Produção de Pat Green e Samuel Z. Arkoff. Roteiro de Paul Mayersberg e Robert Towne. Interpretação de Elizabeth Shepherd, John Westbrook e Vincent Price. Estados Unidos e Inglaterra: American International Pictures e Anglo-Amalgamated Film Distributors, 1964. 1 DVD (81 min.), colorido.

O VÍCIO. Direção de Abel Ferrara. Produção de Denis Hann, Fernando Sulichin, Preston L. Holmes e Russell Simmons. Roteiro de Nicholas St. John. Interpretação de Annabella Sciorra, Christopher Walken, Edie Falco, Fredro Starr, Jamel Simmons, Kathryn Erbe, Lili Taylor, Michael Imperioli e Paul Calderón. Estados Unidos: October Films, 1995. 1 DVD (82 min.), colorido.

PÂNICO. Direção de Wes Craven. Produção de Cary Woods e Cathy Konrad. Roteiro de Kevin Williamson. Interpretação de Courteney Cox, Drew Barrymore, David Arquette, Henry Winkler, Jamie Kennedy, Matthew Lillard, Neve Campbell, Rose McGowan e Skeet Ulrich. Estados Unidos: Dimension Films e Buena Vista International, 1996. 1 DVD (111 min.), colorido.

PROMETHEUS. Direção de Ridley Scott. Produção de David Giler, Ridley Scott, Tony Scott e Walter Hill. Roteiro de Damon Lindelof e John Spaihts. Interpretação de Charlize Theron, Idris Elba, Guy Pearce, Logan Marshall-Green e Noomi Rapace. Estados Unidos: 20th Century Fox, 2012. 1 DVD (124 min.), colorido.

PSICOSE. Direção e produção de Alfred Hitchcock. Roteiro de Joseph Stefano. Interpretação de Anthony Perkins, John Gavin, John McIntire, Janet Leigh, Martin Balsam e Vera Miles. Estados Unidos: Paramount Pictures, 1960. 1 DVD (109 min.), preto e branco.

RE-ANIMATOR: A HORA DOS MORTOS VIVOS. Direção de Stuart Gordon. Produção de Brian Yuzna. Roteiro de Dennis Paoli, Stuart Gordon e William J. Norris. Interpretação de Barbara Crampton, Bruce Abbott, David Gale, Jeffrey Combs e Robert Sampson. Estados Unidos: Empire International Pictures, 1985. 1 DVD (86 min.), colorido.

RENASCIDO DO INFERNO. Direção e roteiro de Clive Barker. Produção de Christopher Figg. Interpretação de Andrew Robinson, Ashley Laurence, Clare Higgins e Sean Chapman. Reino Unido: Entertainment Film Distributors, 1987. 1 DVD (93 min.), colorido.

REPULSA AO SEXO. Direção de Roman Polanski. Produção de Gene Gutowski. Roteiro de David Stone, Gérard Brach e Roman Polanski. Interpretação de Catherine Deneuve, Helen Fraser, Hugh Fatcher, Ian Hendry, James Villiers, John Fraser, Patrick Wymark, Valerie Taylor e Yvonne Furneaux. Inglaterra: Compton Films e Royal Films International, 1965. 1 DVD (101 min.), colorido.

REVELAÇÃO. Direção de Robert Zemeckis. Produção de Jack Rapke, Robert Zemeckis e Steve Starkey. Roteiro de Clark Gregg. Interpretação de Diana Scarwid, Harrison Ford, Michele Pfeiffer e Miranda Otto. Estados Unidos: DreamWorks Pictures, 2000. 1 DVD (130 min.), colorido.

SEXTA-FEIRA 13. Direção e produção de Sean Cunningham. Roteiro de Victor Miller. Interpretação de Adrienne King, Betsy Palmer, Harry Crosby, Jeannine Taylor, Kevin Bacon, Laurie Bartram, Mark Nelson e Robbi Morgan. Estados Unidos: Paramount Pictures e Warner Bros, 1979. 1 DVD (95 min.), colorido.

SEXTA-FEIRA 13. Direção de Marcus Nispel. Produção de Andrew Form, Brad Fuller, Michael Bay. Roteiro de Damian Shannon e Mark Swift. Interpretação de Aaron Yoo, Amanda Righetti, Danielle Panabaker, Derek Mears, Jared Padalecki e Travis Van Winkle. Estados Unidos: New Line Cinema e Paramount Pictures, 2009. 1 DVD (97 min.), colorido.

SPLICE: A NOVA ESPÉCIE. Direção de Vincenzo Natali. Produção de Steve Hoban. Roteiro de Antoinette Terry Bryant, Doug Taylor e Vincenzo Natali. Interpretação de Adrien Brody, David Hewlett, Delphine Chanéac e Sarah Polley. Canadá e França: El Entertainment e Gaumont, 2009. 1 DVD (104 min.), colorido.

TARÂNTULA. Direção de Jack Arnold. Produção de William Alland. Roteiro de Martin Berkeley e Robert M. Fresco. Interpretação de John Agar, Leo G. Carroll, Mara Corday, Nestor Paiva e Ross Elliot. Estados Unidos: Universal Pictures, 1955. 1 DVD (80 min.), preto e branco.

TERRA DOS MORTOS. Direção de George A. Romero. Produção de Bernie Goldmann, Mark Canton e Peter Grunwald. Roteiro de George A. Romero. Interpretação de Asia Argento, Dennis Hopper, Eugene Clark, John Leguizamo, Robert Joy e Simon Baker. Estados Unidos, Canadá e França: Universal Pictures, 2005. 1 DVD (97 min.), colorido.

TERROR QUE MATA. Direção de Val Guest. Produção de Anthony Hinds. Roteiro de Richard Landau e Val Guest. Interpretação de Brian Donlevy, Jack Warner, Margia Dean, Maurice Kaufmann, Richard Wordsworth. Inglaterra: Hammer Film Productions, 1955. 1 DVD (82 min.), preto e branco.

UMA NOITE ALUCINANTE: A MORTE DO DEMÔNIO. Direção e roteiro de Sam Raimi. Produção de Robert Tapert. Interpretação de Betsy Baker, Bruce Campbell, Ellen Sandweiss, Hal Delrich e Sarah York. Estados Unidos: New Line Cinema, 1981. 1 DVD (85 min.), colorido.

UM CÃO ANDALUZ. Direção de Louis Buñuel. Produção de Louis Buñuel e Pierre Braunberger. Roteiro de Luis Buñuel e Salvador Dalí. Interpretação de Jaime Miravilles, Luis Buñuel, Pierre Batcheff, Salvador Dalí e Simone Mareuil. França: Les Grandes Films Classiques, 1929. 1 DVD (21 min.), mudo e preto e branco.

UM DRINK NO INFERNO. Direção de Robert Rodriguez. Produção de Gianni Nunnari. Roteiro de Quentin Tarantino. Interpretação de Danny Trejo, George Clooney, Harvey Keitel, Juliette Lewis, Quentin Tarantino e Salma Hayek. Estados Unidos: Miramax Films, 1996. 1 DVD (108 min.), colorido.

VAMPIROS DE ALMAS. Direção de Don Siegel. Produção de Walter Wanger. Roteiro de Daniel Mainwaring. Interpretação de Carolyn Jones, Dana Wynter, Kevin McCarthy, Larry Gates e King Donovan. Estados Unidos: Allied Artists Picture, 1956. 1 DVD (80 min.), preto e branco.

VEIO DO ESPAÇO. Direção de Jack Arnold. Produção de William Alland. Roteiro de Harry Essex. Barbara Rush, Charles Drake, Joe Sawyer, Richard Carlson e Russell Johnson. Estados Unidos: Universal-International, 1953. 1 DVD (81 min.), preto e branco.

VIAGEM MALDITA. Direção de Alexandre Aja. Produção de Cody Zweg, Marianne Maddalena, Peter Locke e Wes Craven. Roteiro de Alexandre Aja e Grégory Levasseur. Interpretação de Aaron Stanford, Dan Byrd, Emilie de Ravin, Kathleen Quinlan, Robert Joy, Ted Levine e Vinessa Shaw. Estados Unidos: Fox Searchlight Pictures, 2006. 1 DVD (106 min.), colorido.

VOZES DO ALÉM. Direção de Geoffrey Sax. Produção de Paul Brooks. Roteiro de Niall Johnson. Interpretação de Chandra West, Deborah Kara Unger, Ian McNeice, Keegan Connor Tracy, Michael Keaton e Mike Dopud. Estados Unidos, Reino Unido e Canadá: Universal Pictures, 2005. 1 DVD (101 min.), colorido.

ZAROFF, O CAÇADOR DE VIDAS. Direção de Ernest B. Schoedsack e Irving Pichel. Produção de Ernest B. Schoedsack e Merian C. Cooper. Roteiro de James Ashmore Creelman. Interpretação de Fay Wray, Joel McCrea, Leslie Banks, Noble Johnson, Robert Armstrong e Steve Clemente. Estados Unidos: RKO Radio Pictures, 1932. 1 DVD (62 min.), preto branco.

ZUMBI BRANCO. Direção de Victor Halperin. Produção de Edward Halperin. Roteiro de Garnett Weston. Interpretação de Béla Lugosi, John Harron, Joseph Cawthorn, Madge Bellamy e Robert Frazer. Estados Unidos: United Artists, 1932. 1 DVD (67 min.), preto e branco.