

Universidade Federal do Rio Grande do Sul
Instituto de Letras

GUSTAVO GONÇALVES DA ROSA

MEU LUTO ESCRITO:

Um estudo sobre morte, monstros e o limiar da existência

Porto Alegre

2024

GUSTAVO GONÇALVES DA ROSA

MEU LUTO ESCRITO:

Um estudo sobre morte, monstros e o limiar da existência

Dissertação de Mestrado apresentada como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Letras pelo Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Orientadora:

Profª. Dra. Magali Lopes Endruweit

Porto Alegre

2024

FICHA CATALOGRÁFICA

CIP - Catalogação na Publicação

da Rosa, Gustavo Gonçalves
Meu luto escrito: um estudo sobre morte, monstros e
o limiar da existência / Gustavo Gonçalves da Rosa.
-- 2024.
198 f.
Orientadora: Magali Lopes Endruweit.

Dissertação (Mestrado) -- Universidade Federal do
Rio Grande do Sul, Instituto de Letras, Programa de
Pós-Graduação em Letras, Porto Alegre, BR-RS, 2024.

1. Morte. 2. Monstro. 3. Espectro. I. Endruweit,
Magali Lopes, orient. II. Título.

Elaborada pelo Sistema de Geração Automática de Ficha Catalográfica da UFRGS com os
dados fornecidos pelo(a) autor(a).

GUSTAVO GONÇALVES DA ROSA

MEU LUTO ESCRITO

Um estudo sobre morte, monstros e o limiar da existência

Dissertação de Mestrado apresentada como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Letras pelo Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Orientadora:

Profa. Dra. Magali Lopes Endruweit

Porto Alegre, 24 de janeiro de 2024.

BANCA EXAMINADORA:

Profa. Dra. Magali Lopes Endruweit

UFRGS

Prof. Dr. Antônio Marcos Vieira Sanseverino

UFRGS

Profa. Dra. Karina de Castilhos Lucena

UFRGS

Profa. Dra. Janaína de Azevedo Baladão

PUCRS

Para as quatro pessoas que me ensinaram a ter medo da morte:

Tereza, Rose, Elisa,

eu.

AGRADECIMENTOS

O universo me presenteou com três famílias.

A família que minha vó me deu:

Fábio, Valentina, Rúbia, Rodrigo, Kelly, Raffael, Isabelly, Manoel e Belinha.

A família que minha namorada me deu:

Hades, Thanatos, Hypnos, Nyx, Momo, Emanoele, Eduardo, Fabiana, Luciano e Sophia.

A família que eu escolhi:

Gabriel, Matheus, Endryo, Luciel, Juan, Jorge, Pamela, Luan, Enzo, Vitória, Emmanuel, Larissa, Alexandre, Luiza e Johnny.

Não tenho agradecimentos o suficiente, só nomes aqui eternizados, só a recíproca de todo amor, confiança e carinho que recebi não só nos últimos dois anos, mas venho recebendo desde a primeira vez que percebi que eu sou eu e não preciso me envergonhar disso. Não tenho agradecimentos, só nomes. Nomes que me fazem ser eu, um eu diferente para cada nome que forma por inteiro quem eu sou. Cada uma dessas pessoas, gatos, cachorros, seres presentes ou agora já inexistentes, me presenteou com uma concepção diferente do que significa uma família; alguém que respeita, alguém que ama, alguém que não vê no diferente um erro a ser resolvido. Alguém que não agradece porque em nenhum momento pedi por nada disso, escolheram me dar todos esses sentimentos por serem parte intrínseca de mim, e mesmo assim eu agradeço. Todos os dias eu agradeço a existência de cada um e todos os dias eu amo mais cada um. Todos os dias eu enlouqueço, me perco em assuntos de morte, monstros e seres que foram embora, espectros, memórias, fantasmas, e todos os dias continuam me escolhendo. Não é perfeito, não é utópico, muito menos é bonito. É visceral, é estressante, é trabalhoso, é cheio de noites sem dormir, medo da morte, medo do abandono, mas ainda é uma escolha, uma escolha que tomei tanto quanto todos eles. Por isso, não agradeço. Não agradeço porque agradecer pediria que me agradecessem de volta, e isso é algo que não consigo conceptualizar sem sentir asco. Amor, nos meus olhos, é esperar, juntos, pela morte, pelo fim; saber que, nas noites em que sonho com o mundo acabando, é esses grupos de pessoas que estão ali do meu lado, observando o fim, juntos. Eu não agradeço porque agradecer resultaria na perda do meu eu, por isso eu apenas os amo com todo meu ser.

E é só isso que preciso, quero e tenho vontade de fazer.

We are the stories we tell ourselves. The brave hero, the tortured soul, the altruist, the pragmatist. They will tell you who they see, but you and you alone know who you are. For I speak only for myself. If you find comfort in my words, they are yours for the taking, but that is your choice. Now and ever after, as it has always been.

Final Fantasy XIV

RESUMO

Este trabalho apresenta um estudo das representações da morte, em suas diversas facetas, dando ênfase para sua imagem refletida na figura do monstro. Em primeiro momento, foi observado como a morte é apresentada a depender da época ou cultura, e de que forma essa figura impressiona e aterroriza a vida humana. A partir disso, os capítulos subsequentes têm como objetivo dissecar o monstro como principal representação da morte em narrativas ficcionais, o dividindo em sete aspectos: o transgressor, sob o olhar de Georges Bataille e Maurice Blanchot; o abjeto, de acordo com o trabalho de Julia Kristeva; o estranho, através do conceito de infamiliar de Sigmund Freud; o duplo, como definido por Otto Rank; o fantástico, com suas aplicações metafóricas apresentadas por Rosemary Jackson; o cultural, sob a perspectiva de Jeffrey Jerome Cohen e exemplificado pela monstruosidade japonesa com os estudos de Michael Dylan Foster; e, por fim, o espectro da morte, embasado no espectro de Jacques Derrida, no qual os demais aspectos desaguam. Assim, este estudo talvez nos possibilite a começar a entender a morte ou, pelo menos, apreciá-la.

Palavras-chave: Morte; Monstro; Transgressão; Abjeto; Estranho; Duplo; Fantástico; Espectro.

ABSTRACT

This work presents a study of the many facets of death, focusing on how its image can be reflected on the monster figure. The first chapter consists of how death's representation varies by time or culture, and how this figure wonders and terrifies our human lives. The subsequent chapters try to dissect the monster as the main representation of death in fictional narratives, by dividing it in seven aspects: the transgressor, as seen by Georges Bataille and Maurice Blanchot; the abject, according to Julia Kristeva; the weird, Sigmund Freud's concept of "uncanny"; the double, as defined by Otto Rank; the fantastic, with its metaphorical meanings as seen in Rosemary Jackson's work; the cultural, under the perspective of Jeffrey Jerome Cohen and exemplified by the Japanese monstrosities studied by Michael Dylan Foster; and, at last, the specter of death, based on Jacques Derrida's specter, the one where all the others aspects converge. This way, this study might allow us to start to understand death or, at least, appreciate it.

Keywords: Death; Monster; Transgression; Abject; Uncanny; Double; Fantasy; Specter.

SUMÁRIO

SUA MORTE ESCRITA	9
1 AS NARRATIVAS DA MORTE	14
1.1 A MORTE DE MIL FACES: NOMEANDO O INOMINÁVEL	19
1.2 ANATOMIA DO MEDO: ELDRITCH	32
1.3 A MORTE DE MIL FACES: FINITUDE E IMORTALIDADE	45
1.4 NA TERRA DE NINGUÉM	56
1.5 ANATOMIA DO MEDO: MORTE	62
1.6 A MORTE DE MIL FACES: APRENDER A MORRER	66
2 O MONSTRO FORA DO ESPELHO	67
2.1 ANATOMIA DO MEDO: TERROR E HORROR	77
2.2 MONSTRO: TRANSGRESSOR	92
2.3 MONSTRO: ABJETO	100
2.4 MONSTRO: ESTRANHO	107
2.5 ANATOMIA DO MEDO: MONSTRO HUMANO	115
3 O MONSTRO DENTRO DO ESPELHO	122
3.1 MONSTRO: FANTÁSTICO	128
3.2 MONSTRO: DUPLO	135
3.3 MONSTRO: CULTURAL	144
3.4 ANATOMIA DO MEDO: MONSTRO PERSONA	154
4 UMA ANÁLISE DO ENLUTADO SOBRE O ESPECTRO DA MORTE	158
4.1 ESPECTRO DA MORTE: NA BARRIGA DO MONSTRO GÓTICO	163
4.2 ESPECTRO DA MORTE: OS REFLEXOS DO LUTO	168
4.3 ESPECTRO DA MORTE: AS OITO FACES DO TRAUMA	172
MEU LUTO ESCRITO	181
REFERÊNCIAS	18

SUA MORTE ESCRITA

Eu não conheço a morte. É claro que não conheço, afinal, ainda não morri e, por não morrer, a desconheço; não a imagino nem próxima nem presente, faço dela um assunto futuro, uma futura coisa, futura nada, vazia, sem forma, coisa que irei conhecer. Conheço a morte do outro, ela, sim, conheço bem. É ela que me fez querer escrever este trabalho e é ela que me assombra desde que nasci, já que nasceu comigo, me acompanha conforme conheço cada pessoa e, com cada pessoa, suas respectivas mortes. A morte do meu cachorro Puff talvez tenha sido a primeira, depois foi a da minha tia-avó, depois de outros animais de estimação até chegar na de conhecidos distantes, amigos queridos e, por fim, as mais atuais, da minha avó paterna e do meu avô materno. Não temia a morte deles até ela acontecer, aí eu a conheci, conheci com M maiúsculo, pois ela estava lá quando aconteceu, nada, vazia, sem forma, uma coisa. Uma coisa que eu vou conhecer, e é por isso que escrevo.

Ela era diferente dos desenhos, isso eu sei, sempre soube, mas ainda assim conseguia ser tão igual: esquelética, com um manto preto tão longo que parecia quase uma sombra. Não carregava foice nem ampulheta, só ficava ali, olhando, parada, sem sequer se mover enquanto levavam o corpo da minha avó para dentro. Reconheci ela de todos os meus pesadelos, de todas as vezes que chorei pensando ver um monstro no armário, debaixo da cama, no canto do olho ou na escada, me esperando descer para pegar água. Uma sombra, é isso que ela é, antes de um esqueleto ou de uma criatura bonita com asas, antes de qualquer representação em desenhos ou mitologias, quadros ou filmes, ela era uma sombra — e, por extensão disso, um monstro. Meu monstro. Demorou até eu conseguir dizer com coragem que a Morte é meu monstro. Meu bicho-papão, meu demônio, meu inimigo. Meu único motivo de viver é conseguir matar a morte ou morrer para ela, como todos os meus heróis fizeram com seus vilões, mas até isso ela tirou de mim antes mesmo de eu sequer pensar nessa ideia. Ela tirou porque, na mesma medida que eu sentia medo e odiava a morte por ser meu monstro, me atraía por ela pela mesma razão. Eu amo a morte, e talvez isso precise de mais coragem para dizer do que revelar que ela é meu medo, eu amo a morte, minha morte, não a do outro. A do outro eu temo, a minha, eu amo. Bauman chama a morte de a “completa derrota da razão”¹, e talvez seja apenas isso. Ela me derrotou no momento em que nasci, completamente, me deixando à sua mercê, e é por isso que eu a amo.

Este trabalho não é minha tentativa de fazer um completo estudo sociológico ou antropológico da morte. De fato, este trabalho não passa de algo pessoal, mesmo com todo o

¹ BAUMAN, Zygmunt. **Medo líquido**. Tradução de Carlos Alberto Medeiros. Rio de Janeiro: Zahar, 2022.

estudo que fiz e tudo que pesquisei, não consigo omitir que escrevo para superar meu luto e tentar entendê-lo, tentar fazer sentido do que me foi deixado depois que perdi a pessoa que mais amava neste mundo. Os personagens que gosto todos passam por algo parecido. Seja *John Wick*² exterminando aqueles que mataram seu cachorro ou a jornada de Kratos, em *God of war*³, que viaja com seu filho pelos nove reinos para espalhar as cinzas de sua esposa como havia prometido. Não, minha jornada não é tão heroica assim, ela é bem mais simples, bem mais minha do que eu gostaria: escrever sobre a morte, sobre minha visão da morte em narrativas que chamam meu interesse e sobre conceitos específicos que acabaram fazendo minha alma coçar quando os lia, conforme ia aprendendo mais sobre morrer. Esta é minha resposta para a morte, meu luto escrito, minha jornada de autodescobrimento. E, antes de entrar nela e me aprofundar mais nos textos que compõem este trabalho, quero contar a história de por que o escrevo. Quem eu perdi e por que eu perdi, e por que faz tanta diferença enfrentar a morte, principalmente agora dois anos depois de ter perdido.

Minha avó era minha melhor amiga, minha mãe e minha confidente. Uma professora que me mostrou o prazer da leitura e uma santa que me encorajou a desbravar minha fé na religião, uma carcereira que me prendia dos perigos do lado de fora e uma lunática que só me deixou ver sentido em suas ações após sua morte. Uma humana simples, com todas as suas faces e todos os seus maneirismos, que eu pinto com perfeição para esconder os resquícios sombrios que eu e todos ao redor dela conhecíamos, mas fingíamos não ver porque, se colocar na balança, valia mais a pena responder suas ações com amor do que com qualquer aversão possível. Ela não era perfeita e me criou um humano que também não é perfeito, e é o fato de ela ter me criado que faz eu conseguir me manter de pé aqui hoje: mesmo com sua sombra, ela era minha luz e, agora que se mantém apagada por toda eternidade, mais uma vez me lembra todos os momentos em que me colocou de frente com o perigo para me ensinar a contar comigo mesmo e só comigo mesmo, porque ela sabia que um dia não estaria aqui, ela sabia que um dia eu estaria sozinho e teria que ser minha própria luz. Ela estava certa, mas eu demorei para aprender, e por isso aqui permaneço, sozinho no escuro. Não, não sozinho. Com a Morte. A Morte dela, todos os dias, me observando enquanto escrevo e enquanto vejo as luzes da cidade se apagando conforme todos vão dormir e eu continuo acordado, com medo

² Filme sobre um assassino aposentado que, após perder a única coisa que o recordava de sua recém falecida esposa, volta à ativa em busca de vingança. — JOHN Wick. Direção de Chad Stahelski. Estados Unidos: Summit Entertainment, 2014. (101 min.)

³ Jogo que conta a história de Kratos, um espartano filho de Zeus, depois de conquistar sua vingança. Ele, junto de seu filho, Atreus, se vê no mundo das divindades nórdicas em uma jornada para espalhar as cinzas de sua esposa no ponto mais alto dos Nove Reinos. — GOD of war. Santa Monica: Santa Monica Studio, 2018. 1 jogo eletrônico.

de dormir e sonhar mais uma noite com a Morte. Mais uma visita, mais uma lembrança, mais um despertar desesperado.

Até hoje, enquanto escrevo esta introdução, vejo a Morte dela ainda pelos cantos, todas as vezes que ando no escuro pela casa, todas as vezes que visito seu antigo quarto ou sento em sua antiga cadeira. Eu a vejo sentada onde minha vó deveria estar nas reuniões de família, eu vejo ela nas minhas conquistas, cada uma delas, toda vitória, mesmo que pequena, ela está lá me observando. A Morte da minha vó, me olhando, me esperando, me lembrando, sendo meu monstro, um monstro só meu, não da minha vó. Meu. A Morte dela, aos poucos, virou minha Morte; morte do meu eu mais antigo, aquele eu que cresceu, perdeu a inocência, se viu no mundo e enfrentou ele. Aos poucos, eu, também, me senti um monstro. Um transgressor, dilacerado e abjetado por mim mesmo, estranho àqueles que me conheciam, mas tão igual a ponto de ser um duplo. Todos esses aspectos me moldaram, me tornaram eu, e esse eu é aquele que se vê aqui, escrevendo, transformando morte em vida. Meu objetivo principal com esse trabalho é ser uma resposta à Morte e, se possível, uma despedida, para que tudo que reste seja a lembrança da vida.

Por conta da temática da morte ser tão forte não só no primeiro capítulo, como em todo trabalho, decidi separá-lo em quatro, afinal, no Japão, de onde vem grande parte das obras ficcionais que trago, quatro é o número da morte. Sendo assim, meu primeiro capítulo é centrado na Morte e suas representações, uma caminhada por um museu onde todas as suas faces são quadros expostos a um público que não se cansa de encontrar novos rostos para dar vida à morte. Representações mitológicas, religiosas, culturais e ficcionais são o que dão corpo para cada uma dessas faces, junto com um estudo que gosto de chamar de “anatomia do medo”, que busca iluminar, de alguma forma, a escuridão que a morte expande na vida humana, trazendo consigo medo, dúvidas e uma fome conquistadora por ansiedade.

Em seguida, no segundo capítulo, busco estudar os monstros resultantes da curiosidade humana perante a morte; sete aspectos distintos, mas que se completam quando se tem como base as três mortes (*morte domada*, *morte indomada* e *morte invertida*) trazidas por Phillippe Ariès⁴ e os conceitos de fronteira provindos da teoria do limite de Eugenio Triás⁵ junto à terra de ninguém de Edgar Morin⁶. Os sete aspectos têm como inspiração as sete teses

⁴ ARIÈS, Philippe. **O homem diante da morte**. Tradução de Luiza Ribeiro. São Paulo: Editora Unesp, 2014.

⁵ TRIAS, Eugenio. **Lógica del límite**. Barcelona: Ediciones Destino, 1991; TRIAS, Eugenio. **La razón fronteriza**. Barcelona: Ediciones Destino, 1999.

⁶ MORIN, Edgar. **O Homem e a morte**. Tradução de João Guerreiro Boto e Adelino dos Santos Rodrigues. Mem Martins: Europa-América, 1970.

de Jeffrey Jerome Cohen⁷ sobre o monstro, que transformam esses seres em corpos culturais, e meu objetivo foi dissecá-los pelo que lhes resta após a morte. De início, transgressor, com a teoria de Georges Bataille⁸ do mal na literatura e a análise de Maurice Blanchot⁹ do herói sadiano. Depois de transgredir, monstro deixa para trás sua forma mais abjeta, totalmente trazida do pensamento de Julia Kristeva¹⁰, para depois se transformar em estranho, no qual, sob a ótica do infamiliar de Sigmund Freud¹¹, começa a abandonar seu lado mais humano e se transformar pouco a pouco em um ser intrínseco ao nosso ser. Um *eu* para refletir nosso *eu*, uma morte que encara nossa morte e se pergunta: por que, presenteados com a dádiva da vida, somos destinados a morrer? E, assim, se fazendo seu próprio *eu*.

Esse estranho é um reflexo do duplo, com o qual início o terceiro capítulo; ser que é visto como um arauto da morte por Otto Rank¹², um monstro que surge de forma intimista e abre espaço na vida do *eu* para tentar tomar seu lugar. Porém, ainda assim, é um monstro fantástico, monstro que assume as mais diferentes formas como uma metáfora para a vida humana, como aponta Rosemary Jackson¹³. Retomando Cohen¹⁴, trago no sexto aspecto o monstro como figura cultural, focando nos seres crepusculares do Japão, yokais, que, nos estudos de Michael Dylan Foster¹⁵, são moldados a partir da sociedade ao seu redor, se tornando monstros que eternamente mudam, mesmo que mantenham sempre a mesma forma: eles criam novos jeitos para existir na sociedade moderna.

Transgressor, abjeto, estranho, duplo, fantástico e cultural. Esses seis aspectos servem como uma escadaria para o último e, talvez, mais importante aspecto, que dá vida à teoria que quero criar para futuras análises do monstruoso. No último capítulo, espectro é o foco. Espectro da Morte, para ser mais preciso, que, tendo como base o espectro e a cripta de Jacques Derrida¹⁶, transforma o monstro em uma assombração geracional que molda nossas

⁷ COHEN, Jeffrey Jerome. *Monster Theory (Seven Theses)*. In: COHEN, Jeffrey Jerome (ed.). **Monster Theory: reading culture**. Minneapolis: University Of Minnesota Press, 1996.

⁸ BATAILLE, Georges. **A literatura e o mal**. Tradução de Fernando Scheibe. São Paulo: Autêntica, 2015.

⁹ BLANCHOT, Maurice. **Lautréamont and Sade**. Tradução de Stuart Kendall e Michelle Kendall. California: Stanford University Press, 2004.

¹⁰ KRISTEVA, Julia. **Powers of horror: an essay on abjection**. Nova York: Columbia University Press, 1983.

¹¹ FREUD, Sigmund. O inquietante (1919). In: FREUD, Sigmund. **História de uma neurose infantil (“o homem dos lobos”)**, além do princípio do prazer e outros textos: (1917-1920). Tradução de Paulo César de Souza. São Paulo: Companhia das Letras, 2010e. p. 328-376. (Obras completas, 14).; FREUD, Sigmund. **O infamiliar**. Tradução de Ernani Chaves e Pedro Heliodoro Tavares. Belo Horizonte: Autêntica, 2020.

¹² RANK, Otto. **O duplo: um ensaio psicanalítico**. Tradução de Erica Sofia Luisa Foerthmann Schultz. Porto Alegre: Dublinense, 2013.

¹³ JACKSON, Rosemary. **Fantasy: the literature of subversion**. London: Routledge, 1982.

¹⁴ COHEN, 1996.

¹⁵ FOSTER, Michael Dylan. **The book of yokai: mysterious creatures of japanese folklore**. California: University of California Press, 2015.

¹⁶ DERRIDA, Jacques. **Espectros de Marx: o estado da dívida, o trabalho do luto e a nova internacional**. Tradução de Anamaria Skinner. Rio de Janeiro: Relume-Dumará, 1994.

vidas a partir da morte daqueles ao nosso redor: monstro que é morte, monstro que é luto, monstro que é monstro na mesma instância que morte e luto são monstros.

Por fim, quem sabe eu consiga entender a morte. Entender meu monstro. Se estudar sobre eles não me der satisfação, talvez, de fato, me verei perdido em meu próprio paraíso, condenado a morrer todos os dias até encontrar minha resposta. Cada palavra escrita, cada frase lida, cada sentimento orquestrado por mim a vir se tornar parte deste recipiente animalesco feito de desejo. Só me resta, então, viver, morrer e saber. E, para isso, este trabalho primeiro precisa ganhar vida, para então, um dia, também encontrar o mesmo destino humano que me espera, pois somos, neste momento, um só *eu*. Um *eu* para a morte, uma morte para meu *eu*, um trabalho para a morte. Essa é minha sina e sempre vai ser.

1 AS NARRATIVAS DA MORTE

*Eis um pequeno fato: você vai morrer.*¹⁷

Reação ao fato supracitado: é isso que me faz dormir bem à noite.

Eis outro pequeno fato: este trabalho tem algumas mortes que eu gostaria de apresentar antes de começar. Como um menu de restaurante chique, temos poucas coisas no cardápio, e todas elas muito caras, mas, mesmo que com um gosto amargo, sinto prazer em apresentá-las. Temos “A Morte”, com M maiúsculo, quando ela se apresenta como entidade, seja ela uma deusa ou apenas um ceifeiro, uma personificação que, como Barbora Vinczeová colocaria, é uma forma que nós, humanos, achamos de humanizar o estranho e o não humano¹⁸; ela ganha as características que nós temos, como se fosse um personagem. Morte passa a ser um nome, seja ela um esqueleto, uma sombra ou um humano, ela acaba por ter sentimentos, histórias, e por isso será tratada dessa forma. O que me leva para o segundo item no meu menu macabro: morte enquanto duplo, ainda esqueleto, sombra, humano, mas agora um reflexo, um arauto do desastre. É a morte que, apesar de ser personagem, não carrega consigo os atributos que a tornariam única, e assim deixa de receber a letra maiúscula, porque perde a humanidade, se torna a extensão de um outro que a vê como algo a ser combatido ou aceito, uma parte perdida de alguém que está incompleto, um homem moderno¹⁹ que vê em seu reflexo um presságio de sua morte, em que, não importa o que ele faça, vai morrer. Meu objetivo aqui não é diminuir a morte, a separando em camadas como uma cebola, muito pelo contrário: no macabro, no estranho, nesse desconhecido dentro da morte, não só nós, humanos, somos todos iguais, como ela também é. Por isso, logo após ela como duplo, apresento a própria morte, seu acontecimento, seu fato imutável, destino de todos nós. Um exemplo: no filme *Premonição*²⁰, temos uma morte que pode ser vista como A Morte, mas

¹⁷ ZUSAK, Markus. **A menina que roubava livros**. Tradução de Vera Ribeiro. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2013, p. 9.

¹⁸ “A tendência dos homens de atribuir características humanas a coisas inanimadas ou desconhecidas é um esforço natural de humanizar o estranho e o não humano”. — VINCZEOVÁ, Barbora. Death has a name: the personification of death in british fantastic fiction. **American & British Studies Annual**, Pardubice, v. 13, n. 5, p. 67-82, 2020. Tradução minha.

¹⁹ Otto Rank fala muito sobre a perspectiva da morte como duplo para o homem moderno, um trecho seu que resume bem sua visão (e acredito que essa visão, por ser uma evolução natural da visão do homem primitivo, é uma das mais inovadoras e esclarecedoras sobre o assunto), enquanto não entro mais a fundo no tema do duplo, é quando ele diz: “então, do símbolo da vida eterna para o primitivo, o duplo se transforma em um presságio da morte para o indivíduo autoconsciente da sociedade moderna”. — RANK, Otto. **Beyond psychology**. Nova York: Dover Publications, 2011. Tradução minha.

²⁰ *Final Destination*, no original. Série de filmes em que pessoas normais acabam tendo visões de grandes eventos nos quais muitas pessoas morrem. Elas acabam impedindo que um grupo de pessoas morra em tais

que nunca aparece com uma forma, apenas presença, atuando como um meio para o fim, e é esse fim que acaba por ser a morte que falo aqui. Não somente aquilo que nós nunca vamos experienciar, mas aquilo que continua existindo depois de nós, no nosso cadáver, naqueles que ficam — escondida por trás do luto, do desejo de vingança, das lágrimas de angústia. Essa morte que é uma promessa acima de tudo. Por último, deixo a morte a ser estudada, morte essa que mais me interessa, morte como uma ideia, que ainda continua sendo tratada no minúsculo como suas duas predecessoras, mas que assume a forma de um espectro. *Espectro* aqui no que Derrida²¹ fala de espectro: fantasma, morte que não morre, que segue conosco, com aqueles que não estão conosco e com aqueles que, conosco, morrem.

Em *O homem diante da morte*, Philippe Ariès apresenta, entre todas as suas reflexões, três tipos de morte: primeiro, a *morte domada*²², uma morte que anuncia sua presença, criando um laço com o morto, em que ele sabe e se prepara para morrer, aceitando o fim. Sua característica mais forte é a de tomar seu tempo até ser percebida e que “só o moribundo avaliava o tempo que lhe restava”²³, sendo assim uma morte que, mesmo com a ansiedade do morrer forte no moribundo, o agraciava com o pressentimento do fim e eles sentiam que seu tempo na Terra havia terminado. Esses pressentimentos, diz Ariès, também podiam vir na aparição de uma alma de outro mundo²⁴, seja em sonho ou em alucinações, afinal “os mortos estão sempre presentes entre os vivos, em certos lugares e em certos momentos. Mas a sua presença só é sensível aos que vão morrer”²⁵, assim chegando ao ponto de que tais pressentimentos se equiparavam a superstições populares. Ariès cita a fala de Chateaubriand²⁶, em *O gênio do cristianismo*: “a morte, tão poética porque toca as coisas imortais, tão misteriosa por causa do seu silêncio, deveria ter mil formas de se anunciar”²⁷, e, para ele, todas essas formas eram maravilhosas, a morte, em si, carregava um senso do maravilhoso que percorria essa fronteira entre o natural e o sobrenatural, e a morte, maravilhosa dessa forma, era “absolutamente normal”²⁸ que se fizesse anunciar.

eventos e a Morte vai atrás delas para que morram na ordem que deveriam morrer. — PREMONIÇÃO. Direção de James Wong. Estados Unidos: New Line Cinema, 2000. (98 min).

²¹ “Se me apresto a falar longamente de fantasmas, de herança e de gerações, de gerações de fantasmas, ou seja, de certos outros que não estão presentes, nem presentemente vivos, nem para nós, nem em nós, nem fora de nós, é em nome da justiça”. — DERRIDA, 1994, p. 11.

²² “A imagem da morte, que tomaremos como ponto de partida das nossas análises, é a do período da alta Idade Média; digamos, grosso modo, da morte de Ronaldo. Mas ela ainda lhe é anterior: é a morte acrônica dos longos períodos da mais antiga história, talvez da Pré-História”. — ARIÈS, 2014, p. 5.

²³ *Ibid.*, p. 6.

²⁴ *Ibid.*, p. 7.

²⁵ *Ibid.*, p. 8.

²⁶ François-René de Chateaubriand, autor francês que publicou *O gênio do cristianismo* em 1802.

²⁷ CHATEAUBRIAND *apud* ARIÈS, 2014, p. 9.

²⁸ ARIÈS, 2014, p. 9.

Segundo, ele coloca em vista a *morte indomada*, morte selvagem, distante, em que a morte não faz “nem mais nem menos medo do que antes”²⁹, é a ruptura da ligação do homem com a morte, ele não mais espera seu fim, ele vive ignorante da morte, abraça ideias de imortalidade e de protagonismo em sua vida. A partir do século XVI, “o próprio momento da morte, no quarto e no leito, vai perder sua importância relativa”³⁰, o próprio papel do aviso se “atenua e chega a desaparecer”³¹; já não se tem mais aviso prévio da morte, ela se distancia enquanto aguarda o fim. “Só pensam em viver, e embora a morte esteja próxima, é aquilo em que menos pensam”³². Não há nada de extraordinário na morte, seu ar maravilhoso se esvai, o doente jaz no leito, muito próximo de morrer, e nada acontece, morte se torna metáfora: “separação da alma e do corpo”³³, morte se torna ruptura, aquela dor agonizante de saber da morte e esperar por ela é trocada pela tristeza de uma amizade rompida, pela agonia de perder o outro. Morte se torna mais parte do outro do que parte daquele que, também, um dia vai morrer. Se vive com o pensamento da morte, mas ela se torna uma centelha que reacende a chama da vida. “A arte de morrer é substituída pela arte de viver”³⁴ e o horror da morte se torna o vazio da vida, morte se torna apenas um “meio de viver melhor”³⁵. Por não saber quando acabará sua existência, os humanos se apegam às religiões e à vida, sem avisos, sem pensar na morte, sem, talvez, viver de fato, apenas existindo.

Por fim, apresenta a *morte invertida*, conceito que me parece mais próximo e pertinente para as reflexões que quero trazer. Aquela morte que modificava o espaço social, em que um homem morria e todo o seu grupo era afetado por isso, se fechando enlutados pela morte do outro e a tornando algo coletivo, se dissipa para dar espaço para uma morte que já parece não existir. Não há mais pausas, o desaparecimento de um indivíduo é só mais um acontecimento que logo vai passar³⁶. O importante se tornou o que vinha depois da morte: o luto, que aproximava os parentes distantes até que, pouco a pouco, “a vida retomava seu curso normal e já não restavam senão visitas espaçadas ao cemitério”³⁷. A sociedade expulsou a morte, diz Ariès³⁸, e isso é um fato muito comum nos dias de hoje. Pego como exemplo aqui

²⁹ ARIÈS, 2014, p. 394.

³⁰ *Ibid.*, p. 394.

³¹ *Ibid.*, p. 395.

³² BELLARMIN *apud* ARIÈS, 2014.

³³ ARIÈS, 2014, p. 397.

³⁴ *Ibid.*, p. 398.

³⁵ *Ibid.*, p. 399.

³⁶ *Ibid.*, p. 756.

³⁷ *Ibid.*, p. 755.

³⁸ *Ibid.*, p. 756.

onde moro, em Porto Alegre, e sua famosa “rua dos cemitérios”³⁹, onde sempre que passo sinto um aperto no peito; é um lugar de morte, um lugar evitado, afastado, uma morte afastada. Ariès coloca o luto, que se modificou conforme o morrer se modificava, como uma espécie de doença, em que aquele que o demonstrava provava fraqueza de caráter⁴⁰, e essa doença, como consequência, gera uma quarentena em volta do enlutado. Aí trago um segundo nome, também dito por Ariès, para a *morte invertida: morte excluída*, que acredito ser mais pertinente e que mais combina com o que ela traz em sua nova forma.

Morrer se tornou algo secundário, uma enorme preparação para o fim se tornou um mero acontecimento, ainda que grande, mas grande para si mesmo, para o outro que sofre a perda; a sociedade, como um todo, já se acostumou com a morte. Ela já espera a morte, mas não da forma que os antigos esperavam. Acredito que é por isso que nascem fantasmas, nascem monstros de cada morte, para nos lembrar de que vamos morrer, da finitude que abraçamos quando acordamos no mundo. Onde há monstros, há morte. Onde há morte, há monstros, porque, afinal, um respira o outro, um necessita do outro para existir da mesma forma que nós precisamos da morte para dar sentido para nossa existência, para dar sentido para o viver que tentamos e tentamos prosseguir vivendo até nos nossos piores dias.

O que retiro das três mortes de Ariès é: há, na morte, uma certa esperança de viver. Viver pelo outro mais do que por si mesmo, com o passar do tempo. *Morte domada*, Morte, personagem, anunciando sua presença, como a Morte de Ingmar Bergman em *O sétimo selo*⁴¹, morte das histórias de cavalaria, das histórias em que a Morte tenta ensinar, tenta passar alguma mensagem com sua presença. *Morte indomada*, selvagem, morte dupla e espectral, morte que dá sentido à vida, sombra que reflete o meu eu enquanto ser mortal, mas ainda assim permanece escondida, esperando, mais cruel e mais brutal. E aí a *morte invertida, morte excluída*, morte que abre espaço para fantasmas, morte que dá sentido ao termo *memento mori*

³⁹ O cemitério em questão que eu mais passava perto era o Cemitério Ecumênico João XXIII, onde o que sempre me chamou atenção foi a ideia das pessoas, quando morrerem, serem depositadas em “caixinhas” onde tudo que vemos é uma grande parede de mármore com a foto delas. Meu pai falava que elas ficavam dentro de gavetas, mas sempre esconderam a morte de mim, sempre me mantiveram longe da morte dos outros. Foi aí que começou meu interesse pela morte e o morrer. Tem uma reportagem muito interessante sobre essa rua dos cemitérios na GaúchaZH, cujo nome é *A avenida que ficava fora da cidade e hoje concentra cemitérios de Porto Alegre*, por Jéssica Rebeca Weber. A reportagem pode ser encontrada em: <https://gauchazh.clicrbs.com.br/porto-alegre/noticia/2021/09/a-avenida-que-ficava-fora-da-cidade-e-hoje-concentra-cemiterios-de-porto-alegre-cktykuin0095018gk8ebd2sc.html>.

⁴⁰ ARIÈS, 2014, p. 782.

⁴¹ Filme sueco de 1956, em que um cavaleiro voltando das Cruzadas encontra a personificação da morte e os dois jogam xadrez para que, caso o cavaleiro ganhe, ele consiga escapar da morte. O filme se caracteriza no aspecto de *morte domada* por sua ambientação, em um período da Idade Média no qual a morte assombrava a todos por conta das guerras e das doenças. — O SÉTIMO selo. Direção e roteiro de Ingmar Bergman. Suécia: Svensk Filmindustri, 1956. (96 min), P&B.

e que vem como espectros. Espectros de Derrida, espectros do luto, da dor, da perda. Espectros da morte.

Edgar Morin começa sua discussão em *O homem e a morte* falando das “fronteiras da terra-de-ninguém”⁴², e só consigo pensar em *Ultima Thule*, essa ideia fronteira que a morte recebe, nem cá-nem lá, um lugar que ninguém é dono. O conceito de fronteira é muito importante para essa discussão e é muito importante para a morte, porque se me vejo falando de morte e fronteira, me vejo falando de monstros. *Ultima Thule* que, do latim, é o último lugar conhecido pela humanidade, também é onde se escondem os monstros, essa terra de ninguém, esse lugar onde só existe morte, porque, afinal, o monstro é uma criatura fronteira. Isto é visto, por exemplo, no livro infantil *Onde vivem os monstros*⁴³, de Maurice Sendak, em que um garoto, usando uma fantasia de monstro, vai parar no lugar onde eles vivem, esse mundo na fronteira do que é conhecido por nós, onde ele se torna rei, afinal é uma terra de ninguém. No trabalho de João Victor de Sousa Cavalcante e Gabriela Frota Reinaldo⁴⁴ sobre o livro de Sendak, eles citam o filósofo Eugenio Trías, que em sua teoria do limite aponta como definimos o estrangeiro e aquilo que nos é conhecido. O monstro e a morte, dentro desse limite, permeiam o desconhecido e o sinistro, e, nas palavras de Cavalcante e Reinaldo, é por conta do limite que reconhecemos o que é “intramundano, familiar, ligado à esfera do ‘eu’” e o que é “antagônico, sinistro, ligado ao ‘outro’”⁴⁵. Sendo assim, por serem conceitos que permeiam a fronteira, reconhecemos o monstro e a morte como um estrangeiro, um alien; mesmo que façam parte de nossas vidas, eles acabam por ser dessa esfera desconhecida. O limite é “uma linha que permite acesso entre dois mundos, entre o natural, o belo (*cercos del aparecer*), e o desconhecido, o sinistro (*cercos herméticos*)”⁴⁶. A morte, em sua totalidade, é a essência do desconhecido; ela é, por si só, uma fronteira entre aqui e um possível outro mundo, e, assumindo seu papel de monstro e de deus, suas representações ocupam um lugar nessa fronteira ou nesse outro mundo.

⁴² “Nas fronteiras da terra-de-ninguém onde se efectuou a passagem do estado de “natureza” para o estado de homem”. — MORIN, 1970.

⁴³ SENDAK, Maurice. **Onde vivem os monstros**. São Paulo: Cosac & Naify, 2009.

⁴⁴ CAVALCANTE, João Victor de Sousa; REINALDO, Gabriela Frota. Criaturas na fronteira: o acesso ao outro em onde vivem os monstros. **LLjournal**, Nova York, 2020. Disponível em: <https://lljournal.commons.gc.cuny.edu/2013-2-cavalcante-texto/>. Acesso em: 15 ago. 2023.

⁴⁵ CAVALCANTE; REINALDO, 2020, p. 3.

⁴⁶ *Ibid.*, p. 3.

1.1 A MORTE DE MIL FACES: NOMEANDO O INOMINÁVEL

Retomando Barbora Vinczeová, nós, humanos, temos a tendência de atribuir características humanas ao que não é humano, em uma tentativa de humanizar o desconhecido⁴⁷ — e, por mais que possa ser argumentado que a morte é um fato humano, ela ainda é desconhecida, e é ainda mais por ser um fato tão grande na nossa existência, uma promessa feita desde que nascemos, que se torna natural encontrar uma forma para ela. Personificação, acredito, é o termo que melhor se encaixa no que acontece com a morte quando ela se assume como a Morte, já que personificação dá uma “identidade humana ou ‘rostro’”⁴⁸ para algo abstrato, não humano, mas que ainda é essa face que ela assume para se camuflar no meio da humanidade e fazer dela sua morada.

Carl Jung, em *O homem e seus símbolos*⁴⁹, reflete sobre as formas que o ser humano usa para se comunicar, como se utiliza da palavra escrita ou falada para expressar o que deseja e como essa linguagem é repleta de símbolos que podem ser familiares na vida cotidiana, embora possuam conotações especiais além do seu significado evidente e convencional⁵⁰. Ele acredita que é por existirem coisas fora da compreensão humana, como a morte, que esses símbolos são utilizados para representar e personificar conceitos que não podem ser entendidos ou explicados de outra forma. Essa tendência de criar símbolos para exteriorizar o que não é entendido é a mesma tendência que Vinczeová atribui à personificação da morte. A Morte, quando personificada, reflete todas as questões simbólicas que os humanos têm quando pensam em seus iguais, não somente na aparência, diz Vinczeová⁵¹, mas também no seu gênero, personalidade e motivos. Assim, transformam a morte em Morte, e mesmo que ela permaneça em um plano distinto, ainda carrega consigo os símbolos que só os humanos podem explicar: sejam asas, colares ou roupas, todas essas coisas vêm da história humana e podem ser descritas utilizando da nossa memória próxima — a morte, desconhecida e

⁴⁷ VINCZEOVÁ, 2020.

⁴⁸ “Personificação, ou prosopopeia, a figura retórica pela qual algo não humano recebe uma identidade ou ‘rostro’”. — MELION, Walter; RAMAKERS, Bart (ed.). **Personification**: embodying meaning and emotion. Leiden: Brill, 2016. Tradução minha.

⁴⁹ JUNG, Carl G.. **O homem e seus símbolos**. Brasil: HarperCollins, 2016.

⁵⁰ “O que chamamos símbolo é um termo, um nome ou mesmo uma imagem que nos pode ser familiar na vida cotidiana, embora possua conotações especiais além do seu significado evidente e convencional. Implica alguma coisa vaga, desconhecida ou oculta para nós”. — JUNG, 2016.

⁵¹ “Algumas representações da morte lidam apenas com a aparência, enquanto outras também discutem seu gênero, propósito, personalidade ou motivos. Hoje, muitos estudos se preocupam com a imagem da morte na mente das pessoas, distinguindo entre diversos tipos como o macabro, o consolador gentil, entre outros, ou construindo uma imagem da morte baseada nos adjetivos usados para descrevê-la”. — VINCZEOVÁ, 2020. Tradução minha.

distante, se transforma naquilo que podemos criar usando coisas de dentro da nossa própria casa, sem perder a essência que a torna aquilo que ela é: Morte.

As personificações da Morte, como carinhosamente gosto de chamar, são diversas e se estendem por tantas mídias na história da nossa humanidade que ficaria difícil listar todas sem ficar cansativo, por isso escolhi um apanhado das que mais me interessam e mais refletem a ideia de personificação que a morte passou durante a história. Desde a morte mitológica até a morte que Vinczeová encontrou no sobrenatural, nos gêneros da fantasia, ficção científica e terror, a morte ganha novas roupagens a cada nova aparição.

Muitas dessas representações da morte, mesmo deuses, são vistos como psicopompos, seres que guiam as almas dos mortos para o outro lado. *Psicopompo* vêm do grego, junção de *psyche* (alma) e *pompós* (guia), e esse é o papel dessa criatura que vive reaparecendo nas mitologias como um ser que pode não representar a morte por si só, mas está sempre ligado a ela de uma forma ou de outra. Em *A critical dictionary of Jungian analysis*⁵², de Andrew Samuels, Bani Shorter e Fred Plaut, psicopompo é descrito como “a figura que guia a alma em tempos de iniciação e transição”⁵³ e que essa função, na mitologia grega, é normalmente do deus Hermes, já que ele consegue atravessar polaridades, “não só vida e morte, mas dia e noite, céu e terra”⁵⁴. Também pode ser um humano, xamã, padre, médico que guia o paciente entre essa vida e a próxima; independentemente da colocação sobrenatural ou não, psicopompos me parecem assumir um papel neutro, não sendo os causadores da morte, e mesmo que às vezes possam ser os julgadores dela (como o caso de Anúbis, que falarei mais a frente), tendem a ser gentis ou compreensivos em relação às almas que levam, como se existissem em uma eterna área cinza onde não podem servir para nada além de atravessar a fronteira da morte.

Observando na mitologia, começando pela grega, temos Tântatos⁵⁵, deus da morte, irmão de Hipnos, deus do sono. Em diversos escritos ele é visto como o deus da morte não violenta, tendo um toque gentil⁵⁶ junto de seu irmão Hipnos⁵⁷. Acho interessante a visão de que os dois são irmãos e que, nos escritos em que Tântatos é gentil, faz sentido a aproximação dos dois, já que sono e morte caminham juntos até os dias de hoje, ambos encobertos em

⁵² SAMUELS, Andrew; SHORTER, Bani; PLAUT, Fred. *A critical dictionary of jungian analysis*. Abingdon: Routledge, 1986.

⁵³ SAMUELS; SHORTER; PLAUT, 1986. Tradução minha.

⁵⁴ *Ibid.* Tradução minha.

⁵⁵ A principal aparição de Tântatos por nome na *Teogonia* de Hesíodo é quando este fala sobre os descendentes da deusa da noite, Nix: “Nix gerou a odiosa Moira, a negra Quere e Tântatos”. — HESÍODO. *Teogonia*: trabalhos e dias. Tradução de Sueli Maria de Regino. São Paulo: Martin Claret, 2014, p. 35.

⁵⁶ Mais sobre essa visão de Tântatos pode ser encontrado em: <https://www.theoi.com/Daimon/Thanatos.html>.

⁵⁷ Na *Iliada*, de Homero, Tântatos aparece junto de Hipnos. — HOMERO. *Iliada*. Tradução de Odorico Mendes. Jandira: Principis, 2020.

mistérios. O deus era descrito como um jovem ou um velho barbudo, mas sempre com grandes asas, como se fosse um anjo da morte. Tânatos é um ótimo exemplo para dois fatores que vão se repetir de forma recorrente em histórias nas quais a Morte aparece: primeiro, ser a Morte é um trabalho, Tânatos buscar e levar as almas é seu dever como guia. Essa é uma particularidade que assume ramificações interessantes sobre a Morte enquanto ser sobrenatural em suas representações mais recentes, como o Ceifeiro, que, mesmo sendo um deus da morte, acaba por não ser a Morte por si só, diferente de Tânatos. O segundo fator é o ato de enganar a Morte, presente no mito de Sísifo, no qual Tânatos (ou Hades, dependendo da versão) é enganado por Sísifo, que foge da morte duas vezes. Primeiro, Sísifo conseguiu prender Tânatos e por um tempo ninguém morreu, até que Ares salvou o deus da morte e ele voltou a cumprir seu trabalho. Sísifo enganou a morte uma segunda vez quando foi levado até Hades, e este, sem saber que Sísifo havia pedido para que sua esposa não o enterrasse, deixou que ele voltasse para repreendê-la, assim ele viveu até a velhice, mas, por ser mortal, eventualmente morreu, e acabou se reencontrando com os dois deuses no submundo, onde foi lhe dado o trabalho inútil de rolar uma pedra montanha acima por toda eternidade. O ponto aqui é: a Morte pode ser enganada, Sísifo conseguiu duas vezes, mas acabou sendo punido por isso. Para muitos, morte é punição, e aqueles que se prenderam à vida encontram algo mais punitivo ainda do outro lado — por mais que Tânatos fosse visto como essa personificação gentil da morte, ele também era visto de outra forma pelos mortais que temiam a morte e que, em especial os da classe mais baixa da sociedade, viam a Morte como um “espírito cruel e injusto”⁵⁸, afinal ela “arrebata as pessoas cedo demais, com pragas, doenças, safras fracas e outras causas horrendas de morte pelas Keres”⁵⁹.

As Keres, por outro lado, seriam a representação da morte violenta, irmãs de Tânatos que agem em conjunto com ele. Henriette Vardal coloca elas, junto de Tânatos, como “os aspectos físicos da morte”⁶⁰, sendo Tânatos a Morte em si e as Keres a causa da morte. Elas são seres vorazes que rondam campos de batalha, “brigando entre si como abutres”⁶¹ para pegar suas presas, mesmo que elas não tenham “poder absoluto sobre a vida dos homens, mas em sua sede de sangue buscam matar além dos limites do destino”⁶². Há também o mito de

⁵⁸ VARDAL, Henriette. **The portrayal of the personification of death as a character in myth and fictional literature in the western world: from Antiquity to the 21th century**. 2019. Dissertação (Master Library and Information Sciences) — Department of Archivistics, Library and Information Sciences, Oslo Metropolitan University, 2019. Disponível em: <https://oda.oslomet.no/oda-xmlui/handle/10642/7899>. Acesso em: 14 set. 2023. Tradução minha.

⁵⁹ VARDAL, 2019. Tradução minha.

⁶⁰ *Ibid.* Tradução minha.

⁶¹ KERES. *In: Theoi*. Aukland: [s. n], 200-. Disponível em <https://www.theoi.com/Daimon/Keres.html>. Acesso em: 9 set. 2023. Tradução minha.

⁶² KERES, 2023. Tradução minha.

que cada ser humano nasce com uma Ker⁶³ e ela cresce junto do seu humano, se desenvolvendo com ele e pesando em seu destino final. Há a crença de que elas trabalham em conjunto com as Moiras, como uma extensão delas. Existem três Moiras⁶⁴ e elas representam o inescapável destino da humanidade, acrescentando um terceiro fator para a representação morte: além de tentarem escapar dela e de a Morte ser um trabalho, há também o fator do destino que assombra os humanos. O destino inescapável é uma técnica narrativa que aparece em quase todas as histórias em que a Morte recebe uma forma, e as Moiras são a forma definitiva dessa técnica, afinal elas transformavam a vida dos antigos humanos em algo pré-determinado, eles já nasciam com seu tempo de vida definido e não podiam lutar contra o destino. Aqueles que lutavam, é claro, eram considerados heróis, e eles escapavam da morte, e lutavam contra ela, independentemente das punições que sofreriam por conta disso.

A Morte mitológica, em principal a grega, e é por isso que quis começar com ela, me mostrou que há algumas distinções quando se trata da Morte personificada. A Morte, assim como a separei no início do trabalho, aqui também pode ser separada. Morte pode ser deusa, tanto mitológica quanto religiosa, como Tânatos, pode ser monstra, como as Keres, pode ser força da natureza, como as Moiras. Essas distinções são carregadas por milênios até as representações de hoje em dia, mas o que chama atenção é como elas respondem ao que os povos necessitavam na época. Uma resposta para as mortes sangrentas nas batalhas? Obra das Keres, elas que sobrevoam o campo de batalha, tirando vidas e agitando as guerras. Uma resposta para a morte em si? Tânatos, com seu gentil toque, que vem buscar o moribundo no seu leito. E mais do que isso: Morte se torna um trabalho porque parece ser mais fácil de entendê-la, de aceitá-la acima de tudo, se ela, como os humanos, precisasse trabalhar, precisasse fazer o que faz porque tem um chefe, porque tem suas próprias necessidades — e esse chefe, Hades, senhor do submundo, tirano, isolado, amaldiçoava aqueles que tentavam fugir da morte e não os deixava livres nem em seu descanso eterno. Morrer não me parece ser um medo só porque a vida acabava, mas porque, no final de tudo, os humanos continuam nesse ciclo repetitivo de temer: temiam Hades, temiam o julgamento de Anubis, temem Deus, com D maiúsculo, autoridade religiosa que a igreja espalhou como alguém que, acima de tudo, julga a alma dos mortais. Morte se torna repetição, e as Moiras, no caso da morte

⁶³ “Além das Moiras, que geriam as vidas dos mortais, havia outra divindade, Ker, designada para cada ser humano no momento de seu nascimento”. — BERENS, E. M.. **A hand-book of mythology**: The myths and legends of ancient Greece and Rome. [S. l.]: publicação independente, 2014. Tradução minha.

⁶⁴ Cloto, que tece o fio da vida. Láquesis, que puxa e enrola o fio da vida. Átropos, que corta o fio da vida. As três são representada como velhas feias que ditam o tempo da vida dos humanos, e, ao meu ver, Átropos é a que mais carrega o manto de uma deusa da morte, afinal, entre as três, é ela que carrega o trabalho de cortar o fio, ela que é a mais velha das Moiras e traz consigo este outro fator que sempre vem com a Morte: ela é velha, antiga, ela não só termina com a vida, como também a entende, seja com crueldade ou bondade.

mitológica, agem como essas criaturas que relembram todos os dias que você vai morrer. *Memento Mori*. Não há como escapar do ciclo.

Na mitologia egípcia, por exemplo, os mortos são julgados pelo psicopompo⁶⁵ Anúbis, e seu objetivo é descobrir se o coração do morto pesa menos do que uma pena, um teste de pureza para saber se aquela alma pode ir para o mundo dos mortos⁶⁶. Anúbis também era visto como um ser que “devorava os mortos”⁶⁷, andando por cemitérios e os desenterrando para se alimentar deles, e, apesar disso, é ele quem decidia se os egípcios permaneceriam com seus corpos ou não depois da morte⁶⁸, afinal, Anúbis é o criador do embalsamento e o leal cuidador dos mortos, apesar de suas vontades animais. Enquanto os deuses gregos tinham aparências mais humanas e, quando desejavam, se transformavam em animais, os deuses egípcios eram uma mistura de humanos com animais, principalmente suas cabeças: Anúbis, por exemplo, tinha o corpo de homem e a cabeça de chacal⁶⁹. Um caso à parte, sendo bem honesto, um dos mais interessantes, é Medjed e sua curiosa existência.

Medjed é um deus menor, extremamente menor, sendo nossa principal fonte de conhecimento sobre ele o *Greenfield Papyrus*⁷⁰, um dos manuscritos mais longos do famoso *Book of the Dead*. Medjed é chamado de “o castigador”⁷¹, o que só me faz assumir que ele era alguma criatura pela qual as almas não puras passavam para receber sua punição — tudo apenas especulação, não há praticamente nada conhecido sobre ele. Um dos únicos trechos em que ele é mencionado no livro dos mortos é: “eu sei o nome daquele Castigador entre eles, que pertence à Casa de Osíris, que mata com os olhos, mas é invisível”⁷². O que torna a

⁶⁵ Anúbis passou a ser visto como psicopompo durante o período greco-romano, já que aparecia nas mumificações e guiava os homens da vida para a morte, em uma representação que podia ser até vista como macabra. — BRANDON, S. G. F.. The personification of death in some ancient religions. **Bulletin of the John Rylands Library**. Manchester, v. 43, n. 2, p. 317-335, mar. 1961. Disponível em: <https://doi.org/10.7227/BJRL.43.2.3>. Acesso em: 2 abr. 2023.

⁶⁶ Inge B. Corless questiona se os termos “leve como uma pena” e “coração pesado” têm alguma relação com essas ideias antigas, e acredito que possa ter, afinal, o peso no coração que impedia o morto de entrar no mundo dos mortos é o mesmo peso que temos ao nos julgarmos por quaisquer motivos que sejam. — CORLESS, Inge B.. Transitions: exploring the frontier. **Omega - Journal of death and dying**, [s.l.], v. 70, n. 1, p. 57-65, nov. 2014. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.2190/om.70.1.f>. Acesso em: 8 jun. 2023.

⁶⁷ ALLEN, William C.; COSCOMB, Brittney L.. Deities of Life and Death. In: BRYANT, Clifton D.; PECK, Dennis L. (ed.). **Encyclopedia of death and the human experience**. California: Sage Publications, 2009. p. 243-245. Tradução minha.

⁶⁸ ALLEN; COSCOMB, 2009.

⁶⁹ Chacais são tanto caçadores quanto carneiros, talvez explicando por que Anúbis era visto dessa forma.

⁷⁰ Segundo o comentário do curador no site do British Museum, *Greenfield Papyrus* é um dos manuscritos ilustrados mais belos que sobreviveu do *Book of the Dead*. Foi feito por uma mulher chamada Nestanebisheru, filha de Amun Pinedjem II, um sumo sacerdote. Mais sobre o papiro pode ser encontrado em: https://www.britishmuseum.org/collection/object/Y_EA10554-87.

⁷¹ SALVADOR, Rodrigo B.. Medjed: from ancient egypt to japanese pop culture. **Journal of geek studies**, [s.l.], v. 4, n. 2, p. 10-20, 15 ago. 2017. Zenodo. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.5281/ZENODO.8352186>. Acesso em: 13 ago. 2023. Tradução minha.

⁷² FAULKNER *et al*, 2008; GOELET *et al*, 2015 *apud* SALVADOR, 2017. Tradução minha.

existência de Medjed curiosa (e importante para esta discussão) são dois fatores: o primeiro é a aparência de Medjed. Como mencionado, diferente dos outros deuses do panteão egípcio, ele não tem nenhuma parte animal. Medjed parece mais um fantasma que vemos hoje em dia, do nosso tempo, do que um deus — ele é uma figura que parece estar coberta por um manto, deixando apenas seus pés e olhos visíveis. Isso, e em sua única menção ser chamado de invisível, me faz questionar como uma figura tão antiga se parece tanto com uma figura tão comum na mitologia sobrenatural da atualidade. O que veio primeiro: Medjed ou o fantasma convencional? Claro que a resposta óbvia é Medjed, mas acho interessantíssimo como esse ser encontrado em apenas uma linha do livro dos mortos, e que foi redescoberto há muito pouco tempo, levanta questionamentos sobre a figura do fantasma e sua criação; teria em todas as culturas alguma imagem semelhante ao que Medjed representa? Os fantasmas, nessa versão de lençóis com olhos, que me parece ser forma de deixar mais fofo uma figura que deveria ser assustadora, teriam algum significado oculto que não descobri ainda? Essas questões não terão respostas concretas aqui, mas me chama muita atenção como o sobrenatural parece permanecer rodeado de estereótipos que se repetem e se tornam interculturais, reaparecendo em novas roupagens da mesma forma que a Morte. O segundo ponto é um fato que me chamou muito atenção quando encontrei durante a pesquisa: Medjed é muito famoso no Japão⁷³, aparecendo em jogos e na literatura do país, principalmente depois que o papiro em que ele se encontra foi exposto no Museu de Arte de Mori, em Tóquio. Medjed, um deus menor, que provavelmente castigava os mortos, e, por isso, pode talvez levar consigo um dos inúmeros títulos de deus da morte, é reinventado nos dias de hoje como uma criatura engraçada, que assume esse papel mais fantasmagórico e, como um fantasma, continua existindo.

Apesar de carregarem um título de morte consigo, nenhum desses deuses é a Morte propriamente dita. São seus agentes, deuses que a controlam, que a usam como método de julgamento, que conseguem manipular a morte dos outros a seu bel-prazer e têm uma relação tão íntima com ela que me parece normal que sejam confundidos. Um exemplo dessa diferença está em duas entidades da morte religiosa bíblica: o anjo da morte e a Morte. O anjo da morte recebe vários nomes dependendo de quem conta sua história, Henriette Verdal separa duas de suas representações no “bom anjo da morte” e no “mau anjo da morte”, em que o bom seria o arcanjo Miguel e o mau seria Samael⁷⁴. Durante a pesquisa encontrei também o nome Azrael, que é outra personificação de um anjo da morte e também uma

⁷³ SALVADOR, 2017.

⁷⁴ VARDAL, 2019.

versão de Samael, mas aqui, com esse nome, ele carrega a benevolência de um psicopompo e ajuda as almas dos mortos a irem para o outro lado em segurança. Essas figuras de anjos da morte carregam consigo muitas características que os deuses da morte gregos carregavam: seres humanoides com grandes asas, bons para uns e maus para outros, salvadores ou destruidores dependendo do povo e de sua crença. Por isso, incluo aqui na morte bíblica, antes de falar da Morte em si, um meio termo entre esses dois. Conhecido como *Grim Reaper* ou Ceifeiro, esse ser que carrega a imagem mais conhecida da Morte e toma conta do imaginário popular até os dias de hoje.

Humano ou esqueleto, o Ceifeiro usa um manto preto com um longo capuz que esconde seu rosto, carregando por aí uma foice e, dependendo da história, uma ampulheta. O Ceifeiro aparece em várias representações durante o curso da nossa história, uma delas e, particularmente, a que mais acho interessante é a de *danse macabre*, a dança da morte, uma dança alegórica em que os mortos levam os vivos até cemitérios para mostrar que, na morte, todos eles são iguais e nenhum deles escaparia do seu fim. “Não importava o status que a pessoa havia adquirido, quanta riqueza ela tinha guardado, ou quanto respeito havia ganho”⁷⁵, todos eles se tornariam esqueletos um dia. Todos eles morreriam. O uso do esqueleto e do Ceifeiro faz jus à mensagem de igualdade que a morte traz, o esqueleto por motivos óbvios de ser o destino de todos os seres vivos, e acredito que o Ceifeiro atraia essas pessoas da mesma forma que Tântalos atraía em seu tempo. Ele, como os humanos, fazia o que fazia porque era seu trabalho. Em representações mais recentes, Ceifeiros não são uma única entidade, mas um grupo que trabalha em conjunto para recolher as almas dos mortos. Eles têm um chefe, seja um Ceifeiro mais velho ou a própria Morte, e tudo que fazem é trabalhar eternamente até o fim da existência. Se até uma criatura dessas estava dançando igualmente com esqueletos menores, com os mortos, com os pobres e os moribundos, o que restaria para quem tinha poder? O que restaria para os reis e para os padres? Para os chefes, líderes e heróis?

Na visão bíblica, Morte é o último cavaleiro do apocalipse. O cavaleiro do cavalo baio, cor amarelo-esverdeada, como um cadáver a se decompor, vinha por último depois dos outros três cavaleiros, pois já não restaria nada para a humanidade além da morte. Em sua aparição, está escrito: “então ouvi a quarta Criatura: ‘Venha’ e apareceu um cavalo baio, o nome do cavaleiro era Morte e o Inferno o seguia de perto”⁷⁶. Essa Morte é a privação da vida, fim definitivo, não um agente ou um psicopompo, mas sim a própria existência da morte

⁷⁵ WELFORD, J. Mack. Dance of Death (Danse Macabre). In: BRYANT, Clifton D.; PECK, Dennis L. (ed.). **Encyclopedia of death and the human experience**. California: Sage Publications, 2009. p. 253-254. Tradução minha.

⁷⁶ BÍBLIA. Apocalipse 6:7. In: **Bíblia sagrada**. Barueri: Sociedade Bíblica do Brasil, 2022. p. 1348.

tomando uma forma e se tornando, por fim, Morte. Morte que arrasta o inferno consigo, Morte que não distingue o pobre do rico, que vê com igualdade, que, para ela, todos são futuros cadáveres em decomposição e ela é a última, a única. A que sobra depois que tudo se esvai.

É preciso reconhecer, também, a influência cultural que a morte tem em diferentes países. Em grande parte, são deuses que fazem parte da tradição local ou figuras santificadas — se, vendo por um lado, toda visão da morte é uma conjuntura das diversas crenças de um lugar, talvez toda morte seja cultural. Morte em si é cultura e é algo a ser apreciado, apesar de seu tom macabro. A própria *danse macabre* é uma forma de expressão que a morte toma para representar o conceito de finitude. Morrer é tão natural quanto respirar, e talvez seja por isso que há tantas representações em diversas culturas; ao aprender sobre a morte e dar uma forma a ela, se entende melhor seu medo. E talvez se entenda melhor sua vida. Mas, enfim, seguirei.

Uma dessas personificações de relevância cultural é a de Izanami, no Japão. A lenda de Izanagi e Izanami⁷⁷ é muito referenciada em diversas obras japonesas, eles são vistos como os fundadores do Japão, irmão e irmã que criaram ordem a partir do caos usando uma lança lendária que receberam dos céus. Eventualmente eles tiveram filhos, até que um desses filhos, Kagutsuchi, deus do fogo, queimou as genitais de sua mãe ao nascer e isso resultou em sua morte. Izanagi, destroçado pela morte da esposa e irmã, viajou até o submundo para trazê-la de volta, mas ela já não podia voltar por ter comido um fruto do inferno. Ela pede que ele a espere, para que ela possa implorar para o senhor do submundo que a deixe voltar para a superfície, com a condição de que ele não a seguisse dentro da câmara que entrou. Izanagi desobedece às ordens de Izanami e a observa dentro da câmara, vendo, assim, o que havia acontecido com ela depois da sua morte: vê que agora era um cadáver comido por vermes e que demônios surgiam do seu corpo. Ele foge e a deixa no submundo, e Izanami, ultrajada com a atitude, o persegue junto dos demônios, desejando matar o marido, porém este consegue escapar a tempo e fechar a fronteira entre o mundo humano e o submundo. Izanami pode ser considerada uma deusa tanto da criação quanto da morte, afinal, por conta da limitação clara que Izanagi criou ao fechar o limiar entre vida e morte, me parece que se definiu o ato de morrer mais claramente. Minha interpretação é: por mais que houvesse

⁷⁷ Recomendo a leitura do trabalho de Luís Fábio M. Rogado Mietto, *Estudo contrastivo da imagem da morte através da leitura das narrativas históricas gregas e japonesas*, que pode ser acessado em: <https://www.revistas.usp.br/ej/article/view/142702>. Ele aborda toda a história de Izanagi e Izanami e faz correlações com o mito de Orfeu e Eurídice, o que é muito interessante já que tanto Orfeu quanto Izanagi tomam decisões parecidas (ir até o submundo e olhar para sua amada quando não deviam), com resultados bem diferentes. É curioso pensar como essas lendas bebem da mesma fonte, trazer alguém amado de volta, e como essa história se repete da mitologia até hoje em diversas narrativas que abordam o submundo.

distinção entre um vivo e um morto, e por isso existia uma espécie de inferno e um cadáver a que Izanami se assemelhava, por se criar uma fronteira fechada entre os mundos se dá espaço para chamar um lado de vida e o outro de morte, afinal, se pudéssemos caminhar por entre os dois com liberdade, como faríamos essa distinção?

Essas personificações mostram o que há de mais interessante na figura da Morte: seja psicopompo, deus ou santo, nobre trabalhador ou caçador imparável, ela cria um espaço para que os humanos possam separar o que é deles e o que não é. Izanami sofre, a dor do parto e a dor da morte a engolem, a transformam na Morte, criatura imortal, e, talvez, seja o que os humanos gostariam que acontecesse com eles quando passam por situações assim. A morte não só delimita o desejo humano como também o expande, o representa, o transforma em algo que não é apenas uma ideia impossível. Imortalidade. A possibilidade de toda dor valer a pena, de se transformar em um ser, sobrenatural ou não, que venceu a morte, que não precisa mais temer o fim a cada segundo. É isso, então, o que essas representações da Morte me mostram: um desejo por imortalidade.

A resposta a esse desejo vem na forma do monstro. Da mesma forma que Tânatos não era o causador da morte e, por isso, ele mantinha a aparência humana benevolente do ato em si de morrer, e não de matar, nenhuma dessas entidades pseudo-humanas são as causadoras em si do fim. Mesmo que não sejam a Morte, mas sim suas agentes, elas guiam, cuidam e refletem o ato de morrer, criando uma possível distinção de que aqueles que causam a morte entrariam na categoria do monstruoso e serviriam como uma resposta à negação dessa boa morte — quando rejeitada, ela acha uma forma de punir a humanidade; não é à toa que na mitologia grega existem diversos monstros que se colocam diante dos heróis que derrotaram a morte tantas vezes, eles são aqueles que enfrentam a imortalidade e nunca necessariamente morrem, sempre voltando para arrancar do herói aquilo que ele vê, em si mesmo, como imortalidade. As Keres são o exemplo dos seres que causam a morte, se alimentam dela, são os assassinos, os monstros que se afastam da forma humana e abraçam a monstruosidade. Abraçam o desconhecido, o indizível. Se há alguém que possa matar a Morte e subjugar um imortal, esse é o monstro.

Youngjin Kang apresenta em seu trabalho⁷⁸ as quatro imagens antropomórficas da morte definidas por Kastenbaum e Aisenberg em 1972 e 1976: Macabro, Consolador Gentil,

⁷⁸ KANG, Youngjin. Personification of Death: what types of death are personified by Macabre, Gentle Comforter, Gay Deceiver, and Automaton?. **Omega - Journal of death and dying**, [s. l.], v. 83, n. 3, p. 487-507, 18 jun. 2019. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1177/0030222819853923>. Acesso em: 12 jul. 2023.

Enganador e, por fim, Autômato⁷⁹. O que mostrei até agora, em grande parte, é uma mistura de Consolador Gentil e Autômato — a Morte que se encaixa em Consolador Gentil é sempre sábia e nobre, um psicopompo, um guia, uma Morte que segura a mão do moribundo para que ele não se vá sofrendo, e o Autômato me parece ser a Morte como ela é: objetiva, direta ao ponto, sem alma e fria, como os Ceifeiros que só cumprem o seu trabalho. Retomando os autores, Kang define o Autômato como “uma caracterização moderna da morte, uma finalização do corpo físico sem qualquer sentido espiritual”⁸⁰, algo de fato muito próximo à imagem de uma Morte deslocada de sentimentos humanos, que vê os mortais como apenas carcaça. Já os monstros, por outro lado, são as Mortes que mais se assemelham ao Macabro e ao Enganador. O Macabro, como o próprio nome já diz, é a perseverança do horror, morte cruel, má; quem é morto, muito provavelmente, foi de encontro com esse tipo de morte. Enquanto o Enganador é a morte sensual, elusiva, uma amante voraz e ao mesmo tempo um demônio, morte transgressora que não tem escrúpulos e nem limites.

Essas visões de morte são importantes agora porque, quando se fala de monstro, se fala do demônio, do mal, do transgressor. Do abjeto de Kristeva⁸¹. Não há como falar dessas criaturas sem entrar no fato que, em sua essência, são representantes da morte não só porque podem ser metáforas, mas porque podem, e são, arautos dela. Onde há monstros, há morte. Procure por monstros e encontre morte. Esses rótulos são difíceis de serem retirados; é claro que há mortes monstruosas que fogem dessas duas características, mas elas nasceram assim e se mantiveram assim por muito tempo.

Voltando ao Japão, trago o Shinigami. Criatura sombria, pouco se sabe sobre sua origem, um deus da morte em sua essência. Muito usado em animês e mangás, os Shinigamis são culturalmente assustadores por representarem a faceta mais cruel da morte: eles, em muitas de suas versões, pouco se importam com os humanos, só se importam em matar e levar os corpos para o inferno. Eles são psicopompos que evoluíram conforme o tempo passou, hoje em dia há representações mais nobres desses seres, mas ainda que sejam antropomórficos e em grande parte permaneçam com uma forma quase humana, suas feições e o modo que se movem, falam e existem são monstruosos, diferentes, infamiliars.

⁷⁹ No original: *Macabre, Gentle Comforter, Gay Deceiver e Automaton*. Optei por traduzir “Gay Deceiver” por apenas “Enganador” pela diferença de conotação que a palavra “gay” carregava na época (anos 70) em relação aos dias de hoje.

⁸⁰ KANG, 2019. Tradução minha.

⁸¹ “O cadáver, visto sem Deus e fora da ciência, é o ápice da abjeção. É a morte infectando a vida. Abjeto. É algo rejeitado do qual alguém não se afasta, do qual não se protege como de um objeto. Infamiliar imaginário e ameaça real, ele nos acena e nos afoga”. — KRISTEVA, 1983. Tradução minha.

Há também Mot, deus cananita da morte e do submundo, que assume uma forma monstruosa, “suas presas e seu apetite voraz são suas principais características”⁸² e costuma engolir por inteiro suas vítimas. Ele está em contraste às outras personificações da morte, ele não é um psicopompo e beneficia apenas a si próprio, a todo resto ele é uma ameaça⁸³. Orlin o apresenta como um “inimigo cósmico do humano e do divino”⁸⁴, o que também pode ser dito da morte, inimiga do que é humano. Morrigan, deusa celta da guerra, da morte e do massacre⁸⁵, é outra dessas criaturas que representa uma morte que beneficia apenas a si própria. Apesar desta não ser minha visão pessoal, é interessante pensar como há diversas formas de representar um único conceito tão natural para nós, que não é nem bom nem mau, apenas é. A estas representações, são dadas personalidades para que se assemelhem aos humanos, para que estes, quando questionados, tenham alguma entidade que possam chamar de sua. Eles são seres que ultrapassam a fisionomia humana, mas são tão parecidos com humanos em seu interior que o que é macabro não é nem sua aparência, mas como a morte aproxima o humano do monstro. Essas ideias mostram que o propósito da figura da Morte é variado, dependendo de país, religião e cultura em que procurarmos mais sobre ela. O estudo da morte é culturalmente rico e reflete as preocupações da sociedade com o passar dos anos, essa personificação não só traz à tona as ansiedades de um povo e a representação do que acreditam ser a morte, mas também suas crenças e como eles funcionam como um todo.

A Morte vem aparecendo em filmes, livros e diversas mídias ao longo dos anos, e cada uma das suas representações mostra uma nova face da morte, reutilizando alguns conceitos presentes desde as épocas antigas. Esse destaque da morte é forte inclusive em animações infantis, como é o caso de *Gato de Botas 2*⁸⁶: a Morte é apresentada como um lobo e está caçando o Gato de Botas porque ele está na última das suas nove vidas. É interessante como, até mesmo em uma versão voltada pro público infantil, a Morte pode ser cruel, assumindo a forma de um predador que caça o protagonista durante toda a história, mas, no final, ela ainda é respeitosa e, quando derrotada, aceita deixar o Gato em paz. O mesmo manto se faz presente em *O sétimo selo*⁸⁷, que citei anteriormente, em que um cavaleiro encontra a Morte e aposta com ela, tentando escapar do seu fim. Além do longo manto escuro, a Morte aqui tem um rosto branco, que de longe parece uma máscara, e feições humanas bem marcadas. Conforme

⁸² ORLIN, Eric (ed.). **Routledge encyclopedia of ancient mediterranean religions**. Abingdon: Routledge, 2015. Tradução minha.

⁸³ ORLIN, 2015.

⁸⁴ *Ibid.*

⁸⁵ ELLIS, Peter Berresford. **Dictionary of celtic mythology**. Oxford: Oxford University Press, 1994.

⁸⁶ GATO de Botas 2: o último pedido. Direção de Joel Crawford. Estados Unidos: DreamWorks Animation, 2022. (102 min).

⁸⁷ O SÉTIMO, 1956.

a trama avança, descobrimos que a Morte gosta de conversar com o cavaleiro protagonista, que ela, mesmo sendo uma espécie de antagonista para a história, não é necessariamente má, ela só é o que é. Uma força da natureza, um fim definitivo, ela não mata porque parece gostar, mas sim porque é o certo, é o destino, é o que ela foi criada para fazer, por isso não se importa de jogar com o morto mesmo sabendo o resultado final: no fim, todos são iguais na morte. *O sétimo selo*⁸⁸ coloca em destaque o horror da morte, o medo insano, a ansiedade em relação ao fim da vida e ao que vem depois, mostrando os pavores dos moribundos aterrorizados pelo seu fim e como, para a morte, um jogo pode definir o destino de alguém. Afinal, como ela, grandiosa como é, perderia?

Outra Morte que já citei aqui, a escolhida para abrir este capítulo, é a narradora de *A menina que roubava livros*⁸⁹, e por mais que não tenha forma e não seja vista pelos personagens, ela é a presença mais marcante e principal da história. Não apenas por ser narradora, mas porque a história de Liesel, que se passa durante a segunda guerra mundial, é repleta de morte desde seu início, quando a Morte a encontra pela primeira vez durante o enterro do seu irmão mais novo. Além de seus comentários em relação à vida humana, a escolha de colocar a Morte para narrar tal história é interessante porque só a Morte poderia narrar uma história tão triste e tão cruel como a que aconteceu. A Morte do livro reflete sobre a finitude humana, abraça o lado humano daqueles que ela busca e, mesmo que não atue propriamente como um psicopompo, ela mantém esse tom confortável e gentil, por vezes realista a ponto de ser cruel, sobre a vida humana e sua própria existência. Todas as características que a Morte carrega vêm de anos de história, desde a possibilidade de ser mais de uma entidade ou de morte ser um trabalho, como acontece no livro de José Saramago, *As intermitências da morte*⁹⁰, em que a Morte⁹¹ decide parar de trabalhar e ninguém mais morre, e começa a mandar cartas para aqueles que vão morrer, avisando de sua chegada. Algo muito parecido com a *morte domada* de Ariès⁹², algo comum nessas representações fictícias da morte: ela normalmente se faz presente, se faz vista, anunciada e próxima. Os personagens tomam seu tempo para fugir ou compreender a ideia de morrerem, mas ela sempre chega. Morte chega para todos e é esse o fator crucial. Não importa se conseguem escapar dela,

⁸⁸ O SÉTIMO, 1956.

⁸⁹ ZUSAK, 2013.

⁹⁰ SARAMAGO, José. **As intermitências da morte**. São Paulo: Companhia das Letras, 2020.

⁹¹ Em seu livro, Saramago usa a letra maiúscula ao contrário do que uso neste trabalho (a morte personagem é em minúscula, a diferenciando da Morte que acabará com o universo), mas para maior clareza mantive meu uso de maiúsculas se tratando de uma Morte personagem.

⁹² ARIÈS, 2014.

vencê-la em um jogo, derrotá-la ou matá-la, uma nova Morte surge, ou ela consegue uma forma de dar a volta por cima, porque, no fim do dia, é isso que ela é: Inevitável.

Animal antropomórfico, entidade invisível, força da natureza, esqueleto, deus, monstro. Essa figura delimita e coloca em evidência a fronteira entre a vida e a morte, ela cria uma distinção entre o que é humano e o que é sobrenatural. O que está do lado de cá, o que é comum, o que é conhecido, familiar, humano, normal, de fácil entendimento; o que está do outro lado, atrás do manto da Morte, além da terra de ninguém, onde vivem os monstros e tudo é desconhecido, que só conseguimos dar forma utilizando aquilo que conhecemos e até isso às vezes é pouco, porque não podemos e nem temos como nos aventurar no desconhecido, e, aqueles que conseguem, nunca voltam para contar o que encontraram. A Morte, como personagem, como conceito, ideia, fato, cria um espaço onde tudo aquilo que passa dela comete um ato de transgressão e, por isso, se torna monstruoso. Os que voltam dos mortos? Monstros. Os imortais? Monstros. Os que já não possuem forma humana? Monstros. O que abraçam a morte e tornam ela parte de sua vida? Monstros.

Há nos monstros esperança para entendermos nós mesmos, porque neles há o segredo do que existe além da morte, além da fronteira. Além do que nos torna humanos. H. P. Lovecraft uma vez disse: *“não está morto o que pode eternamente jazer. E em estranhas realidades até mesmo a morte pode morrer”*⁹³. Além dela, além do desconhecido, onde reinam as criaturas que nascem dos pesadelos mais profanos da nossa imaginação, só me resta crer que é onde encontrarei a esperança de matar a morte. Onde, no caminho para entender o fim, finalmente me entenderei e conhecerei quem realmente sou.

Além da morte, com os monstros. E em paz, talvez.

⁹³ LOVECRAFT, H. P. O chamado de Cthulhu. In: LOVECRAFT, H. P. **Grandes contos**. Tradução de Alda Porto, Vilma Maria da Silva, Lenita Rimoli Esteves e Paulo Cezar Castanheira. São Paulo: Martin Claret, 2018b. p. 297-331.

1.2 ANATOMIA DO MEDO: *ELDRITCH*

Uma anatomia do medo sempre me pareceu interessante. O que é sentir medo? Por que sentimos medo? Não é meu objetivo aqui, mesmo que eu quisesse, dar todas as respostas conclusivas sobre o estudo do medo, mas sim refletir, como as demais partes deste trabalho, sobre o que habita na escuridão e por que a tememos. Se imagine em uma situação, sozinho e com medo, em algum lugar desconhecido, o que faria? Eu provavelmente me encolheria. Me esconderia debaixo da cobertura se possível, mesmo tendo medo de escuro e deixando o escuro me encurralar. Lá é mais seguro do que do lado de fora, onde alguma coisa espreita nas sombras e você não sabe o que é. Atrás de você tem algo observando, esperando — sempre paciente, nunca ansioso, nunca igual você.

Bom, esse você é um você genérico. Não é você, “você-lendo-este-trabalho”, então talvez, para entender melhor o que quero dizer, vou usar um exemplo bem simples, peço que me acompanhe. Imagine comigo. Se imagine, anos no passado, naquele tempo sem luzes, só estrelas, caçando para sobreviver. Aquilo que te faria temer por sua vida era algum animal maior, sempre um ser maior, sempre um ser mais perigoso, que coloca em destaque a inferioridade do ser humano. Primeiro o animal feroz, predador — lutar para se proteger, sobreviver, comer, existir por mais um dia. Depois, humanos maiores, lutas por territórios, por poder. Aí vieram os carros, tanques, soldados armados, bombas, máquinas, aviões, todas essas coisas que o seu segundo adversário criou para que pudesse te matar mais rápido ou de forma mais cruel. Sempre matar. Também existiram criações para te salvar, mas do que elas adiantavam se o inimigo sempre parecia maior e mais poderoso? Aí, quando menos esperava, percebeu que existiam inimigos menores, dentro de você. Doenças. Seu corpo e seu cérebro se voltam contra você, e mesmo que no esquema geral das coisas elas sejam menores, ainda são maiores que você. Mais poderosas, com mais oportunidades de te matar. De te caçar. Enquanto você olhava para o outro e para dentro de si, não olhou para as estrelas, mesmo que seja para lá que seus olhos sempre se voltam à noite. Esqueceu que, para além de você e seus inimigos até agora, o universo é imensamente maior. A fronteira final. Fronteira, novamente aqui se fazendo presente. Um universo gigantesco e em expansão, onde você vive em um planeta do qual nem é o maior predador — e agora me volto a você, “você-humano-médio-inofensivo”, que não se atreveria a machucar uma mosca. Você que, diante da imensidão do universo, se sente inferior.

Buracos negros. Lá, no universo que quer te engolir, tem algo que é, de fato, capaz de te engolir. E, ao redor deles, existe uma fronteira teórica-imaginária chamada de *horizonte de*

*eventos*⁹⁴, também conhecida como o ponto de não retorno. Sempre onde há medo, principalmente do desconhecido, uma fronteira se faz presente. O que ela faz lá? Cria um espaço onde, pelo menos ali, podemos dizer o que é o que, qual lado é qual, o que tem aqui e o que tem lá. Vamos supor que nosso planeta foi engolido por um buraco negro e passamos pelo *horizonte de eventos*; não há mais volta, apenas seguiremos, sem rumo, até o fim. Os buracos negros são tão grandes que provavelmente você nem saberia que entrou em sua órbita até que fosse tarde demais, e o que você, “você-humano-normal-sem-poder”, poderia fazer? Imagine agora que conseguiu roubar uma nave espacial, fugiu com sua família, abandonou a Terra junto com os poucos sortudos que conseguiram e partiram para fora do planeta, rumo à saída do buraco negro. Mas você está perdido. Não há nada lá, só escuridão. Para onde você for, não há saída. Para o mesmo lugar que a Terra está indo, você está indo, querendo ou não. Preso no tempo, preso além do universo, preso na escuridão, sem saída. E não foi por sua causa, foi um acaso do destino, um azar, um breve momento em que tudo deu errado. Não foi Deus, muito menos uma criatura sobrenatural, mas a sensação é como se fosse, como se aquele buraco negro fosse uma criatura voraz que te devorou, que te caçou por toda sua vida, desde os primórdios da sua existência, e agora estava saboreando cada segundo fazendo você sofrer dentro dela, até que desista e morra. E, caso você tenha sorte e nada disso aconteça, mas mesmo assim a Terra acabe, você está lá, na última nave da humanidade, cruzando a escuridão, com diversos buracos negros ao seu redor, sem conseguir vê-los, sem luz, sem tempo, sem existência.

Medo. Medo eterno, medo desconhecido. Medo do futuro, crise existencial do que existe e do que não existe — mas que, dentro da sua cabeça, sempre é capaz de existir. Claro que tudo isso é teoria, ideias, pensamentos futuros e imaginação do pior dos casos, do pior dos finais, do maior medo que podemos ter: eternamente vagar, sem fim, até a morte. Em outras palavras, apresento o termo *Eldritch* e abro as portas para o horror cósmico, horror que supera a morte, que existe nas fronteiras e que, com seus monstros, habita o imaginário mais sombrio da nossa cabeça: a possibilidade do fim e o medo do desconhecido. Até nas profundezas deste desconhecido, você, “você-humano”, é a presa. E o universo e seus monstros são os predadores — sempre pacientes, nunca ansiosos, nunca igual você.

Para entender o desconhecido é preciso entender, ao menos, um pouco do conhecido. E, nesse caso, falo de nós mesmos, do nosso cérebro, daquilo que é possível estudar e tentar

⁹⁴ FRANCIOLLE, Marcello. O que é o horizonte de eventos do buraco negro (e o que acontece lá?). **Gaia Ciência**. Salto, 21 jul. 2021. Espaço e Física. Disponível em: <https://gaiaciencia.com.br/o-que-e-o-horizonte-de-eventos-do-buraco-negro-e-o-que-acontece-la-espaco--fisica>. Acesso em: 5 ago. 2023.

entender apesar de ser uma máquina tão sobrenatural quanto qualquer alien. A amígdala cerebral é responsável pela detecção, geração e manutenção das emoções relacionadas ao medo⁹⁵ e coordena as reações às ameaças e perigos que o corpo pode enfrentar. O que me interessa para a anatomia do medo é entender que, dentro do nosso cérebro, há um mecanismo de defesa onde aquilo que é conhecido pode ser tratado como ameaça se houver memória de que é uma ameaça, enquanto aquilo que é desconhecido é primeiramente visto como ameaça — se cria a ansiedade antes do medo por não haver nenhum tipo de memória de que não é um perigo. A amígdala serve para acionar no corpo um estado de “lutar ou fugir”, colocando nossos mecanismos de defesa à prova. Um deles é o grito⁹⁶, muito comum como reação de personagens em filmes de terror, que serve, historicamente, para afastar predadores e criar um espaço de tempo em que nosso cérebro consiga entender o perigo e enviar uma resposta para que nosso corpo possa agir⁹⁷. O estudo da amígdala me parece ser repicado em diversas visões diferentes, mas todas elas direcionam a amígdala como o centro do medo no cérebro, e, em um estudo de 2015⁹⁸, é dito que amígdalas danificadas tendem a encontrar, em rostos obscurecidos por algum objeto, um desejo de aproximação muito maior do que em rostos que podem ser vistos em sua completude. Os cientistas, de acordo com esse artigo, perceberam que, por estar danificada, a amígdala acaba por ter reações “mais positivas”⁹⁹ ao desconhecido do que normalmente teria, caso estivesse totalmente saudável. Tendo em vista essa descoberta, só consigo pensar que a amígdala é o que difere o conhecido do desconhecido, e o que ela conhece pode ou não ser considerado perigoso, mas por que aquilo que desconhece é automaticamente levado ao perigo? Talvez uma resposta biológica de anos da nossa história como presas e caçadores? Por ser nosso núcleo de terror, a amígdala é o ponto anatômico onde começa nosso estudo sobre o medo; é ela que difere o perigoso do seguro, é ela que dá origem ao que definimos como “desconhecido” em nossas vidas e, danificada ou não, é o berço dos horrores cósmicos, os *Eldritch Horrors*, que tantos autores abordam.

Alaric Hall traz o significado de *Eldritch* dos antigos escoceses que, no dicionário da antiga língua escocesa, colocam a palavra como “pertencente à, ou lembrando, os elfos ou

⁹⁵ ESPERIDIÃO-ANTONIO, Vanderson; MAJESKI-COLOMBO, Marília; TOLEDO-MONTEVERDE, Diana; MORAES-MARTINS, Glaciele. FERNANDES, Juliana José; DE ASSIS, Marjorie Bauchiglioni; SIQUEIRA-BATISTA, Rodrigo. Neurobiologia das emoções. *Revista de Psiquiatria Clínica*. Rio de Janeiro, v.35, n.2, p. 55-65, 2008.

⁹⁶ KERR, Margee. *Scream: chilling adventures in the science of fear*. Nova York: Publicaffairs, 2017.

⁹⁷ KERR, 2017.

⁹⁸ HARRISON, Laura A.; HURLEMANN, Rene; ADOLPHS, Ralph. An enhanced default approach bias following amygdala lesions in humans. Washington: *Psychological Science*, v. 26, n. 10, p. 1543-1555, 2015. Disponível em: <https://doi.org/10.1177/095679761558>. Acesso em: 25 jun. 2023.

⁹⁹ HARRISON; HURLEMANN; ADOLPHS, 2015.

seres similares”¹⁰⁰. Neste mesmo dicionário, há também um termo que me lembrou do livro de Mark Fisher, *The weird and the eerie*¹⁰¹: *eerie*, essa palavra que pode ser traduzida como *sinistro* — acredito encaixar bem —, na qual *Eldritch* se faz por inteiro. Uma sensação de terror sinistra que não há como explicar, um famoso “só sentindo para saber”, e Fisher, quando aborda o sinistro, o coloca como aquilo que contraria o conhecido: “o sinistro se preocupa com o desconhecido; quando o conhecimento é adquirido, o sinistro desaparece”¹⁰². Portanto, quando falo de *Eldritch*, falo do sinistro, do desconhecido, daquilo que é além da nossa imaginação, ficando no reino da possibilidade. E se ficássemos presos em um buraco negro? E se monstros existissem? E se pudéssemos matar a morte? E se?

Eldritch é o tipo de horror que engloba os escritos de H. P. Lovecraft, e a frase mais conhecida do autor é: “a emoção mais antiga e mais forte da humanidade é o medo, e o mais antigo e mais forte de todos os medos é o medo do desconhecido”¹⁰³. O desconhecido é o lar do estranho e, principalmente, o lar do sinistro. Nicholas Carleton separa as definições de medo e ansiedade por suas respostas a ameaças: enquanto o medo serve para proteger de uma ameaça que se apresenta e é possivelmente conhecida, a ansiedade vem de uma ameaça que ainda não apareceu, que se esconde no futuro distante e lá permanece¹⁰⁴. O medo do desconhecido, entretanto, me parece ser uma fusão tanto de medo quanto de ansiedade; ele contém características marcantes das duas sensações e as transforma em uma terceira entidade, não nominada, coexistindo entre as duas, e precisa das duas para existir em sua completude. Não é necessariamente um medo de ficar ansioso a meu ver, como Carleton¹⁰⁵ coloca, mas uma espécie de medo que, por possuir uma constante sensação de “lutar ou fugir” misturada com a ansiedade de algo que ainda não aconteceu, não se faz presente, mas só a possibilidade de talvez, contra tudo que se crê, estar ali causa medo. Medo desconhecido, medo eterno.

Então, deixo aqui três termos importantes para começar a falar de *Eldritch*: sinistro, medo e desconhecido. Carleton coloca a ideia de medo do desconhecido como um medo fundamental, um medo inerente do ser, definido, em suas palavras, como “a propensão de um

¹⁰⁰ HALL, Alaric. The etymology and meanings of Eldritch. *Scottish Language*, Glasgow, v. 26. pp. 16-22, 2007. Disponível em: <https://eprints.whiterose.ac.uk/4726/>. Acesso em: 30 set. 2023. Tradução minha.

¹⁰¹ FISHER, Mark. *The weird and the eerie*. Londres: Repeater Books, 2016.

¹⁰² FISHER, 2016. Tradução minha.

¹⁰³ LOVECRAFT, H. P. O horror sobrenatural em literatura. In: LOVECRAFT, H. P. *Grandes contos*. Tradução de Alda Porto, Vilma Maria da Silva, Lenita Rimoli Esteves e Paulo Cezar Castanheira. São Paulo: Martin Claret, 2018c. p. 1099-1174.

¹⁰⁴ CARLETON, R. Nicholas. Fear of the unknown: one fear to rule them all?. *Journal Of Anxiety Disorders*, [s.l.], v. 41, p. 5-21, jun. 2016. Disponível em: <https://doi.org/10.1016/j.janxdis.2016.03.011>. Acesso em: 22 nov. 2023.

¹⁰⁵ CARLETON, 2016.

indivíduo de sentir medo causado pela percebida ausência de informações em qualquer nível de consciência ou ponto de processamento”¹⁰⁶. Sua ideia de como o medo surge é muito simples. O exemplo que ele usa é do medo de cobras, altura e ansiedade; ele afirma que ninguém tem diretamente medo de, por exemplo, altura ou de cobras, e sim que este medo viria do medo de ter um ataque de pânico, ao reconhecer que altura ou cobras podem ser perigosos para sua vida. A possibilidade de uma sensação estranha dominar o corpo é o que me parece plausível na visão de Carleton, que afirma que medos fundamentais, como o do desconhecido, deveriam ser emoções¹⁰⁷ — e não discordo por inteiro de sua visão, mas acho que há outra forma de ver como esse medo funciona, principalmente o relacionando com o que mostrei de *Eldritch* até aqui. Dessa forma: do mesmo jeito que alguém teria medo de altura e de cobras pela possibilidade disso causar um ataque de pânico, também me parece plausível que a ideia de desconhecer o que aconteceria após o ataque de uma cobra ou de cair do último andar de um prédio causasse essa sensação de ansiedade que levaria ao medo; isso é muito claro, mas onde entraria o desconhecido aqui? O lugar para onde esse indivíduo azarado iria caso sobrevivesse a uma queda ou um ataque de uma cobra venenosa, é o hospital — um local seguro, por assim dizer — mas, e se não fosse esse o resultado final? Para mim, falta uma última coisa, uma coisa que não vi Carleton citar em seu trabalho e que acredito que seja o motor definitivo para o medo do desconhecido: morrer. O indivíduo encontra uma cobra venenosa e está no último andar de um prédio. Ele pode tentar passar pela cobra e ser mordido, se tiver sorte o veneno dela o mataria em questão de segundos de forma indolor, então ele, enquanto descia as escadas para fugir, cairia e morreria rolando escada abaixo. Ou, se for corajoso e o medo de cobras vencer o medo de altura, ele pode se jogar do prédio e tentar a sorte. Talvez só uns ossos quebrados, ou talvez uma morte rápida, um choque para quem estiver passando — que também corre o risco de ter um ataque cardíaco com tal cena. Em todos esses cenários o indivíduo encontra com a morte e seus instintos lutam por sobrevivência, lutar ou fugir, mas, se em uma situação mais hipotética ainda, ele fosse um herói indestrutível, um imortal ou um deus, esse medo nem passaria por sua cabeça. Mortalidade se constrói com possibilidade. O medo do desconhecido, para mim, é isso: um indivíduo tem medo de cobra e de altura por temer o que aconteceria (ansiedade) com ele depois desse encontro e, na possibilidade de morrer, o que aconteceria depois da morte. Medo do desconhecido é o medo mais antigo, mas ele só é possível com o medo da morte, pois, na morte, é onde o desconhecido constrói sua morada.

¹⁰⁶ CARLETON, 2016. Tradução minha.

¹⁰⁷ *Ibid.*

O que Lovecraft fez foi dar um nome, um lugar e um gênero para as histórias que continham criaturas nascidas do medo do desconhecido — horror cósmico, *eldritch horrors*, há diversas nomenclaturas que foram sendo espalhadas mundo afora, hoje em dia tão abrangentes que não se prendem só em livros; há toda uma coletânea de jogos de RPG, músicas e filmes que carregam essa aura que Lovecraft criou para suas histórias. Em seu ensaio *Horror sobrenatural em literatura*, ele aborda o medo do desconhecido como um dos primeiros instintos do ser humano, sendo a fonte de muitas das criações da humanidade¹⁰⁸ — como as personificações criadas a partir da ideia da morte e do morrer. Quando o humano criou a figura de Tântatos, me parece que seu intuito foi criar uma imagem bela para que não temesse a morte, enquanto deu para as Keres, irmãs de Tântatos, as características de um monstro que representa a “morte ruim”. As criações de Lovecraft permeiam um panteão de seres indescritíveis e aterrorizantes, que, aos olhos dos humanos, habitam entre o horror e o belo. Exemplo disso é o próprio Cthulhu, entidade cósmica representante dos mitos¹⁰⁹ criados por Lovecraft, que, mesmo em sua completude sendo um ser cósmico que vai além da imaginação humana, é descrito como um híbrido humanoide de dragão e polvo. Ele é um dos Grandes Antigos¹¹⁰, seres que dominam os contos de Lovecraft, entidades cósmicas que já governaram a Terra ou passaram por ela causando desastres, e, para os humanos, tais entidades haveriam de ser deuses ou monstros. Há uma passagem em *O chamado de Cthulhu* que coloca essas criaturas como seres na borda entre a vida e a morte — se os astros

¹⁰⁸ “Os primeiros instintos e emoções no ser humano formam o modo como ele responde ao ambiente no qual se encontra. Os sentimentos decisivos alicerçados no prazer e na dor desenvolviam-se em torno de fenômenos cujas causas e efeitos o ser humano entendia, ao passo que, em torno daqueles que ele não entendia — e estes eram abundantes nos tempos primitivos — criavam-se essas personificações, representações maravilhosas, assim como sensações de horror e medo que golpeiam uma humanidade com poucas e simples ideias e experiência limitada”. — LOVECRAFT, 2018c.

¹⁰⁹ *Os mitos de Cthulhu* não é um termo utilizado propriamente por Lovecraft, mas sim por August Derleth, que o cunhou para que fosse utilizado em todas as histórias que fizessem parte do grande misticismo monstruoso que Lovecraft criou em sua vida. Consequentemente, fazer parte dos *Mitos de Cthulhu* se tornou o que toda e qualquer história que envolva horror cósmico tenta alcançar.

¹¹⁰ Na tradução do livro que usei, eles são chamados de *Ancestrais*, mas preferi traduzir para *Grandes Antigos* (no original, *Great Old Ones*) pois, em minha experiência lendo esses contos, acredito que revele mais de sua grandeza do que apenas os colocar como “ancestrais”. Um trecho de *O chamado de Cthulhu* que cita os Grandes Antigos os coloca no limiar entre o que conhecemos de vida e morte, seres da beirada do universo: “o velho Castro recordava-se de fragmentos de medonhas lendas que ofuscaram as especulações dos teósofos e faziam a humanidade e o mundo parecerem muito recentes e transitórios. Tinha havido eras em que os outros Seres governavam a Terra, e Eles haviam sido detentores de grandiosas cidades. Vestígios d’Eles, segundo os imortais chineses lhe haviam relatado, ainda poderiam ser encontrados na forma de pedras ciclópicas nas ilhas do Pacífico. Todos Eles haviam morrido em épocas imensamente anteriores à chegada da humanidade, mas havia artes que poderiam revivê-los quando os astros se colocassem, mais uma vez, em sua posição correta no ciclo da eternidade. Na verdade, Eles mesmos tinham vindo dos astros, trazendo consigo Suas imagens”. — LOVECRAFT, 2018b.

estivessem no lugar certo, eles poderiam viver, mas enquanto esses astros não se alinhassem, eles não viveriam, mas tampouco poderiam morrer¹¹¹.

Ao mesmo tempo que há nessas criaturas uma grandiosidade cósmica, minha fascinação por elas está mais do que tudo na sua relação com a humanidade. Nyarlathotep¹¹², outra criatura de Lovecraft, me parece ter um interesse genuíno pelas civilizações antigas da humanidade, entre suas diversas manifestações, uma das principais é a de um humano, para que possa se mover entre os novos governantes do nosso mundo. Hastur, particularmente meu monstro favorito, é conhecido como o Rei de amarelo e, mesmo que só seja citado uma vez por Lovecraft, recebe protagonismo através de Robert W. Chambers¹¹³ e utiliza objetos e atividades humanas para conseguir o que quer — em especial, uma peça de teatro que recebe seu nome. Sua forma é difusa, um gigantesco manto amarelo que ainda possui certa aparência humanoide, e, se for por escolha própria, é curioso como esses monstros decidem manter alguma humanidade para melhor entender os humanos à sua volta.

Esse horror lovecraftiano e, por consequência, horror *Eldritch*, tem como base o medo do desconhecido, medo de que esses monstros são reais e que estão no nosso meio, que eles conhecem os humanos, mas os humanos não os conhecem. Eles são forças da natureza acima de tudo, suas formas são moldáveis, não há como dizer quais são suas personalidades, muito menos seus desejos. Parecem agir por instinto, como bestas selvagens, e, assim, acabam se tornando imprevisíveis para os mortais. Além do fato de que, por serem imortais, eles impossibilitam os humanos de sequer terem uma chance de destruí-los, eles criam uma barreira ao seu redor em que a possibilidade da morte não chega e, se chega, ela é como um sonho. O desconhecido, assim como o imprevisível eram, para os humanos primitivos, uma “fonte terrível e onipotente de atividades e calamidades que visitavam o ser humano por causas misteriosas e inteiramente extraterrenas e, portanto, pertenciam claramente a esferas de existência que não conhecíamos em absoluto e de que não participamos”¹¹⁴, sendo, de fato, uma força sinistra que existia ao nosso redor, como se estivéssemos no eterno escuro rodeado por buracos negros, e permanecêssemos apenas esperando nosso fim. Esses monstros imortais causavam uma estranheza tão grande nos personagens que os encontravam que eles acabavam

¹¹¹ “Mas embora Eles não vivessem mais, Eles nunca podiam morrer realmente”. — *Ibid.*

¹¹² LOVECRAFT, H. P. Nyarlathotep. In: LOVECRAFT, H. P. **Grandes contos**. Tradução de Alda Porto, Vilma Maria da Silva, Lenita Rimoli Esteves e Paulo Cezar Castanheira. São Paulo: Martin Claret, 2018a. p. 123-127.

¹¹³ O livro em questão se chama *O rei de amarelo*. Existem diversas histórias curtas dentro desse livro, e todas elas giram em torno da existência do Rei de amarelo, do Símbolo amarelo e de uma peça de teatro também chamada *O rei de amarelo*. — CHAMBERS, Robert W.. **O rei de amarelo**. Tradução de Edmundo Barreiros. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2014.

¹¹⁴ LOVECRAFT, 2018c.

tendo sua sanidade danificada apenas por imaginarem suas formas. É como acredita Lovecraft, segundo o que Emílio Soares Ribeiro fala em seu livro *O gótico e seus monstros*: “horror sobrenatural é um modo inerentemente filosófico de escrever, porque nos força a questionar a própria estrutura do universo e reconhecer que nosso entendimento errôneo ou incompleto dele pode engendrar um ‘medo do desconhecido’ mentalmente esmagador”¹¹⁵. Nesse caso, a própria existência dessas criaturas é uma forma de movimentar nossa mente a descobrir mais sobre elas e, por extensão, nos aproxima mais da literatura de horror, criando uma relação em que nos alimentamos do medo para saciar a nossa curiosidade.

Essa visão quase parasitária que apresentei de sentir medo, como se fosse um alimento para nosso cérebro, é algo que me remete a um podcast de terror, lançado entre 2016 e 2021, que conta a história de um arquivista, em sua essência um pesquisador, que grava as histórias sobrenaturais deixadas por terceiros no instituto em que trabalha. De início, ele sempre acabava as gravações com investigações para “desmascarar” essas pessoas e tinha como princípio que o sobrenatural era uma farsa, mas isso vai mudando conforme ele adentra mais e mais no mundo de terror que rodeia o instituto e, aos poucos, ele mesmo se transforma em um desses seres sobrenaturais. Essa história se chama *The Magnus Archives*¹¹⁶, e acredito que conversa diretamente com todos os temas que venho tratando até agora.

Como a grande maioria dos personagens de Lovecraft, nessa história também temos um pesquisador, alguém que adentra o desconhecido não por aventura, mas por conhecimento, por um prazer científico que o impulsiona a seguir em frente independentemente do que aconteça. Da mesma forma que as criaturas de Lovecraft são seres da ciência, seus personagens também são — acadêmicos que encontram “abrigo em sua inteligência”¹¹⁷ e acabam por ser reflexos do que o próprio Lovecraft via em si mesmo. Algo parecido acontece no podcast, com um protagonista que parece refletir seu criador; esse protagonista é Jonathan Sims, arquivista, pesquisador, homem da ciência acima de tudo, que também leva o nome do criador da obra¹¹⁸. Construídos como uma coletânea de contos aparentemente independentes, conectados apenas pelo arquivista em comum que os grava,

¹¹⁵ RIBEIRO, Emílio Soares. *O gótico e seus monstros*: a literatura e o cinema de horror. São Paulo: Cartola Editora, 2021.

¹¹⁶ THE MAGNUS archives. Roteiro de Jonathan Sims. Direção de Alexander J. Newall. Londres: Rusty Quill, 2016-2021. *Podcast*. Disponível em: <https://open.spotify.com/show/5pwBAjuJJA0t7cED5Lkjk?si=06826c704a2f42b4>. Acesso em: 25 out. 2023.

¹¹⁷ CROWLEY, Dale Allen. *Eldritch Horrors*: the modernist liminality of H.P. Lovecraft's weird fiction. 2017. Dissertação (Master of Arts in English) – English Department, Cleveland State University, Cleveland, 2017. Disponível em: <https://engagedscholarship.csuohio.edu/etdarchive/981>. Acesso em: 14 set. 2023. Tradução minha.

¹¹⁸ Neste trabalho irei me referir ao criador da obra por Jonny Sims, nome que utiliza nas redes sociais, para diferenciá-lo de seu personagem, Jonathan Sims.

cada episódio apresenta um horror muitas vezes inacabado, que mesmo as investigações realizadas podem não nos trazer respostas. Em sua essência, essa história é, sem tirar nem pôr, um horror cósmico em seu maior grau. Começa pequena, com casos isolados, histórias que muito parecem desconexas, mas que sempre mantêm o nível de esquisitice elevado — até que, no final da temporada, se interligam de alguma forma, construindo um sentido que nós, ouvintes e, junto do protagonista, também pesquisadores, temos o papel de encaixar as peças e entender o que está acontecendo.

A jornada de Jonathan Sims no decorrer da história é algo que o próprio Lovecraft fala em seu ensaio: a atração pelo macabro espectral é “restrita” e demanda do leitor um certo grau de imaginação e capacidade de se afastar da vida cotidiana¹¹⁹ — é exatamente isso que acontece com Jon, que, conforme abraça o macabro que ronda o instituto, mais e mais se afasta do que é normal, começa a passar mais tempo no trabalho, se distanciar das pessoas, viver apenas dentro do núcleo sobrenatural que o absorveu com tanta força que não há mais escapatória. Como um buraco negro. Mas o que remete aos buracos negros não é só a força que o prende dentro do instituto e do trabalho, e sim as entidades que dominam esse universo e fazem ele ser como é.

Lovecraft avisa, e me vejo na obrigação de reforçar seu aviso, que a literatura de horror cósmico “não deve ser confundida com aquele tipo de literatura de terror aparentemente similar, mas psicologicamente muito distinta: aquela literatura que produz um medo puramente físico e mundanamente repulsivo”¹²⁰. Essa literatura, estritamente fantástica, é, como Rosemary Jackson colocaria, uma das muitas línguas que o fantástico consegue falar¹²¹ — em seu texto sobre fantasia, ela diz que não há nenhuma entidade abstrata que possamos chamar de “fantasia”, então, essa literatura sobrenatural que se cria com Lovecraft e se expande até *The Magnus Archives*¹²² é uma “manifestação do desejo”¹²³ de sentir medo. Uma literatura que Lovecraft parece colocar como separada das outras de terror não só por seus temas, mas pela forma que acontece a hesitação fantástica e como ocorre o que Todorov chama de “identificação”¹²⁴ do leitor com certo personagem. Assim, se cria o horror cósmico, deixando até mesmo os mais inteligentes acadêmicos sem saberem com que estão lidando. *The Magnus Archives*¹²⁵ funciona como esse tipo de horror porque ele expande a ideia do

¹¹⁹ LOVECRAFT, 2018c.

¹²⁰ *Ibid.*

¹²¹ JACKSON, 1982.

¹²² THE MAGNUS, 2016-2021.

¹²³ JACKSON, 1982. Tradução minha.

¹²⁴ TODOROV, Tzvetan. **Introdução à literatura fantástica**. Tradução de Maria Clara Correa Castello. São Paulo: Perspectiva, 2017.

¹²⁵ THE MAGNUS, 2016-2021.

medo do desconhecido e dá nome para o que antes, mesmo que já tivesse sido nomeado, não tinha rosto e agora tem. As Entidades, agora com maiúscula, dessa história, são quatorze seres sobrenaturais que por mais que sejam, em teoria, invisíveis, forças da natureza, pensamentos intrusivos mais do que monstros, afetam os humanos e disseminam seus ideais a partir do medo. Um personagem, Gerard Keay, as resume como “nossos medos, medos profundos, primordiais” e que “sempre buscam meios de crescer e se espalhar”¹²⁶. Um medo que é como um vírus. São quatorze¹²⁷, mas focarei em quatro delas: Escuro, Estranho, Caçada e Fim. Esses quatro termos formam o que eu acredito ser a essência da anatomia do medo que quero construir para futuras análises e, da mesma forma que o horror cósmico, fazem parte do que Lovecraft chama de um “ingrediente do primitivo folclore”¹²⁸ nas mais primordiais reuniões de humanos desde o início da existência.

Começo pela Caçada, que em *The Magnus Archives*¹²⁹ é como o berço de todos os outros medos — e, por essência, talvez seja a mesma coisa na nossa realidade. Essas Entidades, no presente da história, são seres praticamente cósmicos, etéreos; *Eldritch* acaba por cair como uma luva para elas porque seus horrores abrangem um desconhecido conhecido, próximo, letal, mas ainda assim distante o suficiente. Por isso, essas criaturas se utilizam de criações humanas para se manifestar no mundo real: livros, diferentes tipos de arquitetura, animais e os próprios humanos, que assumem o papel ritualístico de “Avatares” para representar esses seres no meio da humanidade. Algumas dessas Entidades criam monstros, seres sobrenaturais que podemos ouvir falar em lendas urbanas, em histórias para dormir, aqueles contos ao redor da fogueira, criaturas que existem na noite e servem para espalhar o medo da Entidade que representam. A Caçada vem como uma das formas primordiais do que posso colocar como medo, configuração abstrata enquanto Entidade pensante, sem forma, existente apesar de tudo. Em *The Magnus Archives*, é dito que esse medo primordial é um medo de “sangue e pés batendo, um medo daquela explosão repentina

¹²⁶ THE MAGNUS, 2016-2021. Episode 111: Family Business. Tradução minha.

¹²⁷ Elas são, em tradução minha: O Enterrado (o medo de lugares pequenos, de ser enterrado vivo, de ficar preso); A Corrupção (o medo de doenças, de insetos, do abjeto, de ser moralmente corrompido); O Escuro (o medo primordial da escuridão); A Desolação (o medo da dor, da perda, do fogo e da destruição); O Olho (o medo de ser observado, de ter seus segredos revelados); A Carne (a percepção dos humanos de que eles são apenas carne e dos animais sobre o abate em massa); A Caçada (o medo animalesco de ser caçado, o medo humano de ser alvo, de ser perseguido); A Solidão (o medo do isolamento, de ser desconectado da sociedade); A Matança (o medo da violência gratuita, da guerra); A Espiral (o medo da loucura, da ilusão); O Estranho (o medo daquilo que parece humano ou familiar, mas não é); A Imensidão (o medo de altura, de afundar, da insignificância cósmica); A Teia (o medo de ser controlado ou manipulado, de suas ações não serem suas); O Fim (o medo da morte, entidade mais importante desse trabalho).

¹²⁸ LOVECRAFT, 2018c.

¹²⁹ THE MAGNUS, 2016-2021.

de dor e depois nada”¹³⁰, caçar, ser caçado, morrer. Esse medo, ainda novo no meio do universo, pareceu começar a ter características mais e mais humanas conforme os humanos evoluíam, começou a querer, começou a aprender com a linguagem e a linguagem abriu as portas para mais medos — os humanos primitivos que tinham medo de serem caçados e morrerem começaram a ter medo do escuro, aí de seres estranhos que desconheciam, aí do fogo, da dor, dos mais diversos animais e criaturas que apareciam em sua frente, até que esses medos primordiais evoluíram tanto que esqueceram como eram, apenas se mantiveram como ficaram, porque, da mesma forma, assim os humanos fizeram. Por trás de cada ação humana, por mais evoluída que seja, há instinto. E, por trás do instinto, há medo.

O que é interessante sobre a Caçada é que, se olhar do ponto de vista do humano primitivo, esse medo de ser caçado, de fazer parte da cadeia alimentar, aos poucos foi se transformando não em um medo, mas em um mecanismo de defesa: Caçada, então, é mais do que só o ser caçado, mas o se tornar caçador. Com a saída dos humanos do que eu poderia chamar de base da pirâmide alimentar, esse temor de ser caçado precisou de novas formas de se estimular. Monstros são os caçadores perfeitos para os humanos, porque os animais já foram domesticados e catalogados, enquanto monstros não. Em *The Magnus Archives*¹³¹ existem vampiros e lobisomens, e eles são criaturas que caçam humanos, enquanto há humanos que são considerados “caçadores de vampiros”, “caçadores de monstros” e outras nomenclaturas. No fim, o termo “monstro” acaba por se encaixar em praticamente todas as Entidades que o podcast apresenta; enquanto caçados, com medo de morrer, os humanos se voltam para o instinto de também caçar, de não apenas fugir do inimigo invisível, mas ir atrás dele, aprender mais sobre ele, estudar ele. O ato de temer, e é o que a Caçada me mostra, é um ato de aprendizado sobre nós enquanto humanos e o mundo ao nosso redor. Somos caçadores dentro do horror cósmico, eu caço o medo porque ele me ensina sobre mim, e o monstro me ensina sobre o outro; quanto mais prazer eu busco no que me assusta, mais prazerosa é a caçada, “quanto mais selvagem, fantasioso e extraordinárias são as circunstâncias de uma cena de terror, mais prazer nós recebemos dela”¹³².

Quando somos caçados, encontramos com a morte. A ideia de que o medo de ser presa gerou os outros medos faz sentido dentro do universo de *The Magnus Archives*¹³³, e até dentro

¹³⁰ *Ibid.* Episode 111: Family Business. Tradução minha.

¹³¹ THE MAGNUS, 2016-2021.

¹³² BARBAULD, Anna Laetitia; AIKIN, John. On the pleasure derived from objects of terror; with Sir Bertrand, a fragment. In: **Miscellaneous pieces, in prose**. Londres: Project Gutenberg, 2015, pp. 119-137. Disponível em: <https://www.gutenberg.org/cache/epub/48056/pg48056-images.html>. Acesso em: 21 set. 2023. Tradução minha.

¹³³ THE MAGNUS, 2016-2021.

do nosso, mas é só por conta da morte, do Fim, que a ideia de ser caçado se torna amedrontadora. O Fim é dito como a Entidade mais antiga e, quando todas as outras morrerem, vai ser a Entidade que continuará existindo. Os temas principais de *The Magnus Archives*¹³⁴ têm uma origem quase pré-histórica, muito semelhante ao que Lovecraft fazia com suas histórias: tanto as Entidades quanto os *Eldritch Horrors* vêm de um passado distante, seres que não são exatamente do nosso mundo, mas fizeram daqui sua morada, e, em minha opinião, as Entidades quase assumem uma forma Lovecraftiana. Digo *quase* porque, por não terem uma aparência própria e utilizarem recursos humanos para aparecerem, se afastam um pouco dos mitos que Lovecraft criou, mas poderiam facilmente, mesmo assim, fazerem parte do panteão de Cthulhu junto de outros seres que abrangem o conceito de *Eldritch* em sua integridade. O Fim acaba por ser um desses conceitos mais do que todos os outros. A morte é o que move todos esses personagens, principalmente em *The Magnus Archives*¹³⁵, em que o grande vilão da história faz tudo que faz por não querer morrer. É novamente o desejo de imortalidade que cria os monstros, que faz com que os humanos passem por um estado de transgressão.

Poderia ter dado muitos nomes para essa seção. *Anatomia do medo: The Magnus Archives*, *Anatomia do Medo: Lovecraft*, mas acredito que nenhuma delas abrange tudo que quero como *Eldritch* faz. Medo é uma coisa interessante. Eu tenho medo do escuro até hoje e, por consequência disso, tenho medo de morrer. Desde criança, na minha cabeça, morrer é o lugar mais escuro que existe. Não só porque é o fim da vida, porque as coisas acabam ali e nada mais nasce disso, mas porque, quando meus olhos se fecharem, não irei mais sonhar. Não irei mais ver nada, apenas existir na escuridão eterna. Uma imortalidade que não é do meu agrado. O que Lovecraft levanta sobre sonhos, e me vejo instigado a comentar aqui, é que os sonhos, de mãos dadas com o desconhecido, “contribuem para a noção de um mundo irreal, ou espiritual; em geral, todas as condições de vida primitiva selvagem levam muito fortemente ao fenômeno do sobrenatural”¹³⁶. Vejo o fim da vida como sonhar sem ver nada, e a morte, desconhecida em sua essência, me faz lembrar mais de sua dor e ameaça¹³⁷ do que do prazer em estudar sobre ela. Quando falo de *Eldritch*, falo, então, disso: mais do que medo predatório e passageiro, uma parte inerente do ser. Quando falamos, expressamos o medo,

¹³⁴ *Ibid.*

¹³⁵ THE MAGNUS, 2016-2021.

¹³⁶ LOVECRAFT, 2018c.

¹³⁷ “Em razão de nos lembrarmos da dor e da ameaça da morte mais vividamente que do prazer, e porque nossos sentimentos a respeito dos aspectos benéficos do desconhecido foram percebidos e formalizados primeiro pelos rituais religiosos convencionais, atribui-se a ele em grande parte o lado mais escuro e mais maléfico do mistério cósmico, representado principalmente em nosso folclore sobrenatural”. — *Ibid.*

criamos mitos, deuses, damos humanidade ao inumano para que o medo se torne mais próximo de casa, mas ele ainda é desconhecido, infamiliar, cósmico, *Eldritch*. O que Lovecraft fez foi pensar que o medo de ser caçado, tão primordial, se tornou a arma para que os humanos pudessem sobreviver e reverteu isso à sua maior fraqueza. Enquanto existirem buracos negros rondando pelo espaço, seremos as presas. Diariamente caçados pela morte, até que não reste mais nada.

Bauman diz que o medo é mais assustador quando “difuso, disperso, indistinto, desvinculado, desancorado, flutuante, sem endereço nem motivos claros”¹³⁸, e é exatamente o que faz tanto essas Entidades quanto os *Eldritch Horrors* funcionarem como uma máquina de terror: não existe motivo além de prazer, de desejo, nada mais profundo além de um instinto, uma força da natureza que faz o que faz porque foi criada para isso. Não há maldade propriamente dita, apenas instinto, da mesma forma que um animal selvagem caça uma presa indefesa. Não é porque ele tem algo contra ela, pelo menos não lá no início, mas sim porque precisa comer, porque se diverte na caçada, até que eventualmente se torna a presa, eventualmente morre, e aí começa a perceber que, para não morrer, precisa evoluir, usar outros métodos, fazer sons que sejam diferentes dos seus, se camuflar, ou se esconder no escuro e esperar que a presa surja indefesa, sem poder enxergar, sem saber para onde fugir.

Quando digo que medo é possibilidade, é porque, da mesma forma que Bauman coloca o medo como “incerteza”¹³⁹, somos ignorantes ao que existe lá fora, ao que, de fato, pode nos machucar, então vivemos no escuro, eternamente no escuro. Já não somos caçadores, somos seres para a morte, seres que, nas palavras de Yi-Fu Tuan, sabem demais e por isso temem¹⁴⁰. Por isso que Lovecraft e Jonny Sims colocam os homens da ciência para lidar com os monstros — eles conseguem imaginar o que existe além daquilo, e por consequência não se sentem seguros, porque, olhando bem friamente, nossa mente é tanto uma benção quanto uma maldição. A partir daqui, é preciso retornar para as faces da morte: observar como o Fim que Jonny Sims criou em sua história se assemelha a tantas outras personificações da morte e como nós, humanos, em nossa finitude, contemplamos a imortalidade como a mais alta recompensa. Na esperança de que um dia, nós, também, poderemos ver o que existe além da morte.

¹³⁸ BAUMAN, 2022.

¹³⁹ *Ibid.*

¹⁴⁰ TUAN, Yi-Fu. **Landscapes of fear**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2013.

1.3 A MORTE DE MIL FACES: FINITUDE E IMORTALIDADE

Retomando Mark Fisher: “o sinistro se preocupa com o desconhecido; quando o conhecimento é adquirido, o sinistro desaparece”¹⁴¹. A melhor representação do sinistro, a meu ver, está na Morte; ela, enquanto personagem, que se mantém como uma tentativa de entender as questões mais antigas da nossa história como humanos. Por que morremos? O que é a morte? O que existe depois da morte? Nessas questões, há na figura do sinistro a oportunidade de ver na Morte um igual; aquilo que está ali, mas também não está, algo muito próximo a um espectro, um ser que existe no limiar entre uma coisa e outra. Fisher coloca o sinistro como a “sensação quando algo está presente e não deveria estar” ou “quando algo não está presente e deveria estar”¹⁴², e isso, ligado ao que Ariès¹⁴³ fala em suas três visões da morte já citadas, é o que vejo criando a Morte como personagem.

Irei por partes.

Em 2004 saiu a versão estadunidense de um filme japonês, traduzido para cá como *O grito*¹⁴⁴ e apresentando uma das figuras do horror mais famosas até hoje: Kayako Saeki. Deixando a mitologia por trás dos espíritos vingativos japoneses à parte, algo que, por mais que seja do meu interesse, não vejo espaço aqui para tratar, trago como foco algo muito específico que a vilã Kayako faz e que acontece também na vida real. O *estertor* ou *chocalho da morte*¹⁴⁵ é algo que acontece por volta de 25 horas antes da morte e se resume a uma respiração ruidosa causada por secreções da garganta, quando a pessoa próxima da morte já não tem mais forças para limpar a garganta e engolir a saliva¹⁴⁶. Esse estertor da morte é caracterizado por um som que pode variar dependendo da pessoa; um ruído úmido que fica mais grave ao respirar, um gemido suave ou um ronco muito alto. O som que Kayako faz é um ruído sinistro considerado comum em espíritos vingativos quando estão perseguindo suas vítimas, e pode ser ouvido até quando tal espírito não estiver com a boca aberta, se tornando um aviso de que a morte está vindo, o que se assemelha ao estertor real. Meu ponto é: o estertor da morte demonstra o que Fisher coloca como sinistro. Quando ele diz que um choro

¹⁴¹ FISHER, 2016. Tradução minha.

¹⁴² *Ibid.* Tradução minha.

¹⁴³ ARIÈS, 2014.

¹⁴⁴ No inglês, *The grudge* e, no japonês, *Ju-On*, conta a história de um fantasma vingativo que apenas deseja o mal de quem entra em sua casa. — O GRITO. Direção de Takashi Shimizu. Estados Unidos: Columbia Pictures, 2004. (96 min).

¹⁴⁵ Ou sororoca, ou ruído da morte, ou *death rattle* no inglês. Um fato interessante é que um som semelhante pode ser feito colocando pressão nas partes de trás da boca. Não sei igual, mas é o mais próximo que um ser vivo consegue imitar do som da morte, talvez.

¹⁴⁶ FLETCHER, Jenna. Why does a death rattle occur?. **Medical News Today**, [s. l.], (updated on) 19 dez. 2023. Disponível em: <https://www.medicalnewstoday.com/articles/321487>. Acesso em: 19 dez. 2023.

de um pássaro é sinistro pela “possibilidade de haver algo a mais ali além de um reflexo biológico”¹⁴⁷, é a chance de ter algum tipo de intenção por trás do choro ou, em *O grito*, do estertor da morte, que torna aquela situação sinistra por si só, como se, o som em questão, não fosse possível de ser “associado à coisa que deveria o estar fazendo”¹⁴⁸.

Voltarei ao estertor da morte mais à frente, mas, agora, falando do sinistro, ele é aquilo que se afasta da visão que temos de algo. Uma representação da morte, por si só, se torna sinistra por criar uma forma para algo que nunca será exatamente como imaginamos, e suas ações contrariam aquilo que acreditamos que a Morte, caso fosse humana, faria. Mesmo que essas ações sejam, em si, humanas. Por ser sinistra, a Morte se torna alvo de um afastamento da sociedade, como Ariès¹⁴⁹ diz que aconteceu na *morte indomada*, e suas representações mostram uma faceta mais cruel do morrer: aquela que se aproxima do *memento mori*, *danse macabre*, morte que se torna inimiga do humano por comprovar sua finitude e a inexistência da imortalidade, seja da alma, seja do corpo. A morte se encaixa no sinistro não só por ser o desconhecido, mas pela possibilidade do que pode ser aprendido, já que no sinistro precisa haver um “senso de alteridade” e um sentimento de que há “conhecimento, subjetividade e uma sensação que existe além da experiência comum”¹⁵⁰; algo que acontece com a morte quando representada em sua versão de manto preto e foice, mostrando que, além da experiência da morte, há algum segredo, um enigma, uma zona sinistra onde aqueles que pisam se transformam.

Imortalidade acaba por ser um conceito que aproxima mais ainda a morte e o sinistro por ser contrária à expectativa criada em nossa vida; morrer é o natural, continuar vivendo é o sinistro, é o que, mais do que estranhamento, cria uma possibilidade maior do que se achava ser possível. Se é imortal, mas a que custo? Qual a jogada? Você olha para um imortal, mas há algo diferente, algo incompleto — e é aí que a certeza da morte se faz presente, se faz como parte absoluta que completa o humano, o molda e o joga em um mundo que viverá sabendo do seu fim. Finitude, conceito interessante, enraizado em nós desde que nascemos até quando não sabíamos que nossa vida tinha um fim, conceito que existe em nós enquanto espécie, pois, por sermos humanos, somos seres para a morte. Seres feitos de fim.

Françoise Dastur¹⁵¹ aborda, na finitude, uma visão da morte como necessária para o desenvolvimento do homem na sociedade, porque ele sabe que deve morrer, e é nesse saber

¹⁴⁷ FISHER, 2016. Tradução minha.

¹⁴⁸ *Ibid.* Tradução minha.

¹⁴⁹ ARIÈS, 2014.

¹⁵⁰ FISHER, 2016. Tradução minha.

¹⁵¹ DASTUR, Françoise. **A morte**: ensaio sobre a finitude. Algés: Difel, 2002.

que encontra uma das características essenciais para que possa entender por completo o que é estar vivo¹⁵²; entender que, enquanto existir, sempre será um ser para a morte, nunca com a morte¹⁵³. O que Dastur quer dizer com isso, e me vejo concordando com ela, é que aprendemos sobre a morte experienciando a morte do outro, para quando chegar nossa vez um outro experimentar a morte que deveria ser nossa, enquanto apenas morremos, sem ela, deixando que ela fique para o próximo, para o parente que cuidará do velório, para o amigo enlutado, para o cônjuge solitário; somos seres que em nossa finitude temos a morte como companheira desde o início, mas nunca a conhecemos, apenas conhecemos aquela morte ao lado, andando com nossos familiares — aquela sim, aquela tememos, sonhamos e confabulamos para que nunca chegue, enquanto a nossa, por mais que a ansiedade extrema do fim nos persiga, nunca chega, porque dela só sentimos um estertor e, depois, nada.

Por isso, quando a Morte e os seres que a representam tomam forma na ficção, eles costumam permanecer presos no momento após o estertor da morte. É o caso de Kayako, que continua fazendo o som mesmo depois de morta, o usando quase como um grito de uma banshee que avisa que a morte está chegando; mas não a dela e sim a do outro, pois ela está eternamente presa experienciando a sua, um ser com a morte e nada mais do que isso. Em muitos casos, morte é repetição, uma reação da vida após a morte e, conseqüentemente, da imortalidade e negação da finitude. Sem a possibilidade de continuar, as almas repetem as mesmas ações em morte que faziam em vida. Acontece no submundo com as almas levadas por Tânatos, com os espíritos vingativos como Kayako, que rondam o local em que morreram em busca de vítimas, com o zumbi que, como corpo reanimado, existe unicamente para repetir as mesmas ações até terminar de apodrecer ou ser morto, e, em uma opinião muito particular, acontece com a visão cristã da vida após a morte, na qual tudo é bonito e perfeito, mas estagnado na perfeição que se torna repetitiva.

A meu ver, existe na criação de um pós-vida, nas questões de imortalidade e finitude, na própria visão dos monstros e do sinistro, e na representação da morte, um fator que move todos esses temas adiante; se na questão de *Eldritch* e do medo do desconhecido existia a própria origem do medo em si, como ele se alastra e como ele cresce em um indivíduo dependendo de suas visões culturais e históricas, aqui tenho que dar um passo para trás antes de adentrar no desconhecido. Se o desconhecido é o buraco negro, o assunto tratado agora é a nave que nos guia pelo espaço e nos deixa perdidos dentro da imensidão escura do universo.

¹⁵² “O homem sabe que deve morrer, e concordamos, habitualmente, em ver nesse ‘saber’ uma das características essenciais da humanidade, do lado da linguagem, do pensamento e do riso”. — DASTUR, 2002.

¹⁵³ *Ibid.*

Falo do medo da morte. Todas essas representações, ideias, formas culturais, artísticas e religiosas que se criaram da morte não me parecem ter começado unicamente por interesse ou respeito, mas por medo. Assim como o humano primitivo se via lutando por sua sobrevivência para não ser caçado pelo desconhecido, e fazia isso por medo da morte antes de mais nada — para que o desconhecido se torne um fator, é preciso de uma porta de entrada para ele, um limiar; da mesma forma que Izanagi fechou o portão do submundo e criou uma divisão clara de terra e inferno, é a morte que cria a divisão clara entre conhecido e desconhecido.

Bauman coloca a qualidade principal da morte como a de tornar todas as outras qualidades não mais negociáveis¹⁵⁴, afinal, em suas palavras, todos os eventos que temos conhecimento trazem consigo uma ideia de continuação e uma ideia histórica de continuidade — aconteceu agora porque antes foi assim e no futuro será de tal outra forma, mas, quando a morte é colocada na equação, é nela que se para, todos esses eventos históricos têm um fim quando seus participantes morrem porque, na morte, não há futuro, muito menos passado, ela apenas é uma certeza, imutável e infinita. “A única coisa que não podemos e jamais poderemos visualizar é um mundo que não nos inclua visualizando-o”¹⁵⁵, diz Bauman, e isso é um fator interessante que move a narrativa do sinistro. Somos, após morrermos, sinistros pelo fato de não estarmos nem aqui e nem lá, espectros, somos colocados do lado de fora da história e fica por isso mesmo; mas aí as narrativas ficcionais criaram vampiros e zumbis, criaram fantasmas e outros monstros que trazem o morto de volta, com ou sem sua personalidade, para ver o que acontece depois, porque dessa forma é fácil de exteriorizar o medo e torná-lo palpável. O que mais me chama atenção é Bauman colocar a morte como “medo original”¹⁵⁶, muito diferente do que Jonny Sims faz em *The Magnus Archives*¹⁵⁷, mas, longe de comparar os dois, acabam falando sobre a mesma coisa querendo ou não: por mais que compartilhem com os animais o instinto de sobrevivência que cria o medo de morrer, só os humanos têm consciência da — uso aqui a palavra que Bauman usou para melhor traduzir o sentimento que traz a morte — inevitabilidade da morte e, por termos a oportunidade de conhecer esse medo, “enfrentamos também a apavorante tarefa de sobreviver à aquisição desse conhecimento”¹⁵⁸.

¹⁵⁴ BAUMAN, 2022, p. 44.

¹⁵⁵ *Ibid.*, p. 45.

¹⁵⁶ *Ibid.*

¹⁵⁷ THE MAGNUS, 2016-2021.

¹⁵⁸ BAUMAN, 2022, p. 45.

O que Jonny Sims cria com a Entidade chamada Fim em *The Magnus Archives*¹⁵⁹ é uma oportunidade de analisar a morte, enquanto Morte e enquanto monstro, enquanto fato e enquanto medo, enquanto último sopro, sombra existente dentro de nós, memória do passado, duplo nascido conosco que cresceu conosco e não vai morrer conosco porque, em essência, é ele quem nos mata, quem nos elimina da oportunidade de presenciar nossa própria morte e de senti-la para que fechemos o ciclo como seres completos. O Fim nessa história atua como uma Entidade passiva, diferente de, por exemplo, a já mencionada Caçada, que tem um objetivo claro de se manter em um ciclo de caça-caçador pela eternidade, o Fim é visto como um ser que apenas existe e, por mais que tenham diversos episódios com foco em seres que são ramificações suas, ele, enquanto esse grande horror *Eldritch*, permanece lá, esperando. O que ele espera, então? Isso é uma questão apenas teorizada durante a história, mas todos assumem que seja o verdadeiro fim de tudo, fim do mundo, fim da civilização. A Morte não precisa agir porque ela já é o resultado de todas as ações humanas, toda a natureza evolui para um fim e esse fim, dentro e fora da história, é a morte, somente ela e mais ninguém.

Quando Freud conta a história do passeio que fez com seu amigo taciturno e um jovem poeta, ele reflete sobre a fragilidade daquilo que é belo, principalmente as flores que, admiradas pelo poeta, iriam eventualmente morrer e deixariam de ser belas¹⁶⁰. Freud afirma que, independentemente do que aconteça com as flores no inverno, elas sempre voltam, e esse retorno “pode ser considerado eterno”¹⁶¹ — o que é algo que me faz refletir sobre o próprio conceito de finitude que, tendo em vista ser uma espécie de esqueleto da alma, pode não nos trazer de volta quando chega a primavera, mas faz com que os ciclos que temos em nossas vidas se tornem mais prazerosos, da mesma forma que todo início de estação começa com uma promessa e termina com a ansiedade de um novo tempo. É como Freud diz: “é por vermos desaparecer a beleza da vida que ela ganha um novo encanto”¹⁶². Morte faz parte da vida de uma forma quase gêmea, não se fala de um sem o outro. Não se fala da morte de alguém sem falar da vida — “Que vida boa ele teve! Aproveitou muito!” ou “Que pena, viveu na miséria, não aproveitou o bom da vida” —, ao mesmo tempo que não se fala da vida sem temer a morte, sem, como as flores, pensar que não há sentido se elas vão eventualmente morrer.

¹⁵⁹ THE MAGNUS, 2016-2021.

¹⁶⁰ FREUD, Sigmund. A transitoriedade (1916). In: FREUD, Sigmund. **Introdução ao narcisismo, ensaios de metapsicologia e outros textos**: (1914-1916). Tradução de Paulo César de Souza. São Paulo: Companhia das Letras, 2010a. p. 247-252. (Obras completas, 12).

¹⁶¹ FREUD, 2010a.

¹⁶² *Ibid.*

O Fim é relevante por nos lembrar que a vida acaba, mas que ainda existe vida, mesmo com a iminência da morte. A primeira vez que a existência de uma Entidade da Morte aparece em *The Magnus Archives*¹⁶³ é no episódio 11 da primeira temporada, em que é contada a história de um homem chamado Oliver Banks que consegue, quando dorme, viajar por uma cidade com raízes que se conectam a pessoas próximas da morte. Sonhos proféticos são uma constante engraçada, afinal, mesmo nos que não têm a figura da Morte presente em aparição, ela existe na forma de um personagem invisível que se torna agressivo quando tentam impedir os eventos que levariam alguém ao seu fim. *Premonição*¹⁶⁴ é um desses casos em que a Morte é um personagem recorrente e mais protagonista do que os humanos da história, mas ela nunca de fato aparece na tela. Oliver Banks é quase um Alex Browning¹⁶⁵, só que sem o grupo de amigos que é caçado pela morte, porque Oliver, mesmo que tente impedir os avanços da Morte, não tem sucesso e acaba se tornando um recluso que foge da sociedade para que não veja mais ninguém morrer. O que difere a Morte em *The Magnus Archives*¹⁶⁶, em sua forma de Entidade, da em *Premonição*¹⁶⁷ é que para Oliver Banks a morte é apenas sugestiva, sonhos proféticos e um sussurro em seu ouvido, já em *Premonição*¹⁶⁸ tem personalidade, e isso é mostrado em diversos momentos que acabam construindo uma imagem que nunca é vista; desde seu amor por música, que é uma forma que ela acaba usando para se comunicar com suas vítimas ou seu sadismo na hora de criar situações absurdas para que as mortes não só sejam lentas, mas que acabem se tornando culpa das próprias vítimas — parece até que ela quer que quem olhe de fora não veja só um acidente, mas uma obra de arte que ela criou. A Morte em *Premonição*¹⁶⁹ é raivosa, vingativa até, ela não é só a personificação do morrer, mas também a do matar — ela é tanto Tânatos quanto as Keres, afinal é ela que cria os malabarismos para que suas vítimas tenham uma morte ainda mais dolorosa do que teriam na premonição de Alex.

A segunda manifestação do Fim em *The Magnus Archives*¹⁷⁰ também se torna recorrente em *Premonição*¹⁷¹, e é o próprio conceito do Ceifeiro, da Morte que joga com suas vítimas, e da vítima que tenta enganar a morte para continuar vivendo. A utilização do jogo é uma dessas figuras de linguagem recorrentes que acompanham a morte, de *O sétimo selo*¹⁷²

¹⁶³ THE MAGNUS, 2016-2021.

¹⁶⁴ PREMONIÇÃO, 2000.

¹⁶⁵ Protagonista de *Premonição*. — *Ibid.*

¹⁶⁶ THE MAGNUS, 2016-2021.

¹⁶⁷ PREMONIÇÃO, 2000.

¹⁶⁸ *Ibid.*

¹⁶⁹ *Ibid.*

¹⁷⁰ THE MAGNUS, 2016-2021.

¹⁷¹ PREMONIÇÃO, 2000.

¹⁷² O SÉTIMO, 1956.

até *As terríveis aventuras de Billy e Mandy*¹⁷³, em que o Ceifeiro Puro-Osso se torna escravo de duas crianças depois de perder um jogo para elas, tentando sempre que possível achar uma forma de quebrar o contrato, mas nunca conseguindo. No episódio 29, ainda na primeira temporada de *The Magnus Archives*¹⁷⁴, o Fim se manifesta através de um Ceifeiro diante de um homem baleado durante a batalha de Bunker Hill. Esse episódio é a personificação definitiva da *morte domada* de Ariès¹⁷⁵; a Morte vem e avisa sua vítima do fim, e a vítima, com medo de morrer, desafia a morte para um jogo, para que tente conseguir fugir do seu destino. “Se me vencer, não morrerás” é a premissa do confronto, e mesmo que *Premonição*¹⁷⁶ não tenha exatamente um jogo escolhido por parte dos sobreviventes, para a Morte aquilo é um jogo. A Morte gosta de jogar e isso é uma constante. Para ela, os sobreviventes da premonição a enganaram e ela precisa se vingar, da mesma forma que o Ceifeiro em *The Magnus Archives*, ao perder o jogo, transforma sua vítima na próxima Morte e volta a ser um humano¹⁷⁷. É curioso pensar que o jogo da Morte é apenas um dos fatores que a tornam interessante: ela não tem nada a perder, enquanto o humano tem. O papel de Ceifeiro em *The Magnus Archives*¹⁷⁸ é como uma maldição que pode ser desfeita caso a Morte, invencível em todos os jogos, perca. E aí ela se torna uma caçadora, procurando uma próxima vítima para que volte a ser humana ou só para se vingar, se divertir, ou o que quer que a Morte de *O sétimo selo*¹⁷⁹ realmente queria; o importante é que a Morte sempre vai jogar e o humano sempre vai tentar enganá-la, mas da mesma forma que Sísifo foi punido por isso, quem conseguir vencer a Morte também será. Não há escapatória.

Meu episódio favorito de *The Magnus Archives*¹⁸⁰, o 94 da terceira temporada, conta com uma figura que engloba muitos dos fatores que fazem da Morte, morte. Jane Doe, um cadáver usado para estudo em uma escola de medicina, foi reanimada e começou a cochichar nos ouvidos das pessoas a frase: “o momento em que você morrer será exatamente igual a este”¹⁸¹, e, ao ouvir isso, a pessoa é tomada por uma percepção inegável da morte e fica presa em um eterno estado catatônico. A única sobrevivente é Georgie Baker, ex-namorada do

¹⁷³ AS TERRÍVEIS aventuras de Billy e Mandy. Criação de Maxwell Atoms. Estados Unidos: Warner Bros., 2003-2008. 162 episódios (ca. 3240 min.)

¹⁷⁴ THE MAGNUS, 2016-2021.

¹⁷⁵ ARIÈS, 2014.

¹⁷⁶ PREMONIÇÃO, 2000.

¹⁷⁷ “Ele olhou para onde, até aquele momento, a Morte estava sentada. Em seu lugar havia um velho monge, ensanguentado mas inteiro, sorrindo para ele. O soldado esticou sua mão de ossos em súplica: ‘Disse que se eu ganhasse, viveria!’. O monge balançou sua cabeça. ‘Não, não disse’”. — THE MAGNUS, 2016-2021. Episode 29: Cheating Death. Tradução minha.

¹⁷⁸ *Ibid.*

¹⁷⁹ O SÉTIMO, 1956.

¹⁸⁰ THE MAGNUS, 2016-2021.

¹⁸¹ *Ibid.* Episode 94: Dead Woman Walking. Tradução minha.

protagonista, que, por tapar os ouvidos quando Jane Doe profere as palavras, acaba recebendo um efeito diferente dos outros: ela para de sentir medo. Corpos reanimados são uma escolha clássica para representar não só a repetição pós morte, mas o desejo de imortalidade humano — alguns são zumbis, alguns são seres sobrenaturais como Jane Doe, enquanto outros podem até ser vampiros que não estão nem vivos e nem mortos, apenas existem em um limiar só deles. O que essas entidades representam é uma transitoriedade distorcida, não o que Freud acreditava ser o belo passageiro que regressava, mas uma profanação do corpo que transgride a humanidade e transforma o ser em outro; um ser muitas vezes representado como maligno, como parte de uma massa que age por instinto. Essas manifestações do Fim são vistas dentro da história como negativas porque a Entidade, mesmo sendo apenas uma força da natureza, age de forma negativa, afetando os personagens principais. Porém, é importante ter em mente que sempre há o outro lado; existem as representações da “boa Morte”, o Confortador Gentil, não só a grotesca e cruel, e as figuras de linguagem também se aplicam a elas. Para toda Morte semelhante a de *Premonição*¹⁸², existe um psicopompo que serve como guia, para toda Morte que usa jogos para brincar com os humanos, existem aquelas que, por viverem com os humanos, utilizam de seu aprendizado para criar um ambiente melhor ao levar sua vítima.

As criações de Neil Gaiman e Terry Pratchett apresentam perspectivas quase humanas da Morte. Se, na mitologia, esses seres carregavam uma humanização para que os humanos se sentissem mais confortáveis com a ideia de morrer, nas obras desses autores acontece quase o efeito contrário: a Morte entende que seu papel é acima do humano e que ela está acima da humanidade, mas ela tenta entender o humano não para que ele a entenda e a aceite, mas para que ela consiga lidar melhor com a ideia de viver em um mundo dominado por humanos. Usarei de exemplo a Morte de *Sandman*¹⁸³, irmã mais velha de um grupo conhecido como os Perpétuos, representações antropomórficas de forças naturais que rondam o mundo — Morte, nessa narrativa, também é irmã do Sonho, mais uma vez lembrando que usar a metáfora do dormir para falar da morte é quase instintivo quando se tenta explicar o que é o morrer. Gaiman mostra uma Morte que ama o que faz e quer ser um psicopompo que guia os humanos com carinho, ela até assume a forma de uma jovem humana gótica para que o ser levando os humanos não seja mais o ceifador sinistro, mas sim uma moça amigável e gentil. Já Pratchett tem uma Morte em um mundo fantasioso, em que ela é o clássico esqueleto de capuz e foice¹⁸⁴. Diferente das outras Mortes, ela chega a questionar o que é ser humano, e por isso

¹⁸² PREMONIÇÃO, 2000.

¹⁸³ GAIMAN, Neil. **The Sandman** (Box Set). Burbank: DC Comics, 2020b.

¹⁸⁴ PRATCHETT, Terry. **Mort**: a Discworld novel. Glasgow: HarperCollins, 2009.

colecciona objetos humanos para entender o amor deles pelas coisas — ela também joga com humanos, principalmente xadrez, mas, diferente da Morte de *O sétimo selo*¹⁸⁵, seu objetivo parece ser muito mais entender a finitude humana do que relembrar o humano de sua finitude. E, mesmo perante a futilidade da vida humana, é uma Morte que ainda tenta entendê-la, que tem personalidade e não é só uma força da natureza.

Todas essas manifestações e representações da morte, seja a Entidade do Fim em *The Magnus Archives*¹⁸⁶ ou a narradora em *A menina que roubava livros*¹⁸⁷, servem de *danse macabre* sem a obrigatoriedade de perceber que a finitude é tudo que temos e nunca encontraremos uma chance de imortalidade. Dizer nunca é muito forte, talvez. Dastur acredita que a preparação para a morte é um método de imortalidade¹⁸⁸ e tanto Montaigne¹⁸⁹ quanto Schumacher¹⁹⁰ reforçam que é filosofando que se aprende a morrer — e que pelo ato de morrer é que o corpo apodrece, vira abjeto, vira monstro, e fecha um ciclo que não veremos, porque a morte é nossa e, mais uma vez repito, só conseguimos compreender por completo uma morte que não é nossa. Assim, refletir sobre a morte não é só aprender a morrer, mas é, também, morrer. O aprendizado da morte que as manifestações do Fim apresentam servem como psicopompos para guiar a mente humana até um melhor entendimento da morte, dar voz e face para o inexistente que existe. A meu ver, é morrendo e só morrendo que se aprende sobre a morte, porque mesmo na morte alheia ainda há a hesitação de entender; mas, sendo bem honesto, ainda não morri para saber.

Se, quando Dastur diz que a vida eterna nasce desse olhar direto para a morte, ela quer dizer que aprender sobre a morte e o morrer abre portas para uma imortalidade da alma¹⁹¹, talvez finitude e imortalidade não existam uma sem a outra. O papel da Morte nas mídias acaba por ser o de dialogar com o que não podemos ver e não podemos experienciar sem sacrificar muito de nós. No fim, essas representações são mais anatomias do medo do que qualquer estudo pode pensar; é só olhar para qualquer uma dessas imagens da Morte e verá que dentro dela há o maior medo do ser humano. A maneira que Phil Fitzsimmons coloca isso é bem certa: em sua visão, não é só o medo da morte que move essas personificações, mas também o fascínio pela morte, que não só lida com o monstro como uma ferramenta de medo,

¹⁸⁵ O SÉTIMO, 1956.

¹⁸⁶ THE MAGNUS, 2016-2021.

¹⁸⁷ ZUSAK, 2013.

¹⁸⁸ DASTUR, 2002.

¹⁸⁹ MONTAIGNE, Michel. Que filosofar é aprender a morrer. In: MONTAIGNE, Michel. **Que filosofar é aprender a morrer e outros ensaios**. Tradução de Julia da Rosa Simões. Porto Alegre: L&PM, 2016.

¹⁹⁰ SCHUMACHER, Bernard N. **Confrontos com a morte**: a filosofia contemporânea e a questão da morte. Tradução de Lúcia Pereira de Souza. São Paulo: Loyola, 2009.

¹⁹¹ DASTUR, 2002.

mas também mostra o “processo transformador da morte”¹⁹², do momento do ato até a decomposição do corpo e, conseqüentemente, a transformação de humano em monstro.

Os já citados vampiro e zumbi, mas também o fantasma, fazem parte de um panteão que há muito tempo é usado como metáfora para a morte e o que existe depois dela, representando reflexos do pós-morte: imortalidade, regresso, decomposição e inércia. O vampiro é a figura clássica da imortalidade, do Drácula de Bram Stoker¹⁹³ até os Cullen em *Crepúsculo*¹⁹⁴, há no vampiro e em sua imortalidade uma faceta interessante da morte: ela eterniza o humano no momento em que morre. Claro que acontece a decomposição e isso é visto no zumbi, mas a ideia de beleza do vampiro, que já não é nem morto e nem vivo, eternamente com sua aparência bela, acaba por ser uma chance do humano se ver sem envelhecer, afinal, do que adiantaria ficar imortal se permanecesse velho?

O fantasma, espírito vingativo, assombração, é marcado pelo estertor da morte. Mesmo que não sejam personificações da Morte propriamente dita, sempre são personificações de alguma morte e por isso eles se fazem presentes como o meio termo entre os humanos e os mortos. Diferente dos vampiros, fantasmas não são belos: eles não representam a expulsão da morte, mas a visão de que a morte não é o fim, e seu retorno é a prova de que, de alguma forma ou de outra, há como voltar. Yi-Fu Tuan fala, em *Landscapes of fear*, que o fantasma é a apreensão humana do desconhecido tomando forma¹⁹⁵, e eu gosto dessa visão porque ela é muito parecida com a minha: de que o fantasma é igual a Morte, não só no sentido de fim da vida, mas também por representar o medo do desconhecido, e possibilitar entender o sentido por trás desse medo. A ideia do estertor da morte que se propagou em filmes como *O grito*¹⁹⁶ e *O chamado*¹⁹⁷ é uma forma de humanizar o desconhecido, fazer ele ficar mais próximo, mais palpável, para que assim seja conhecido. E, como Fitzsimmons coloca, a morte, por ser a “forma suprema do desconhecido”¹⁹⁸ acaba por se tornar, ironicamente, o farol que aproxima todos esses seres do seu brilho.

Entre nós e o monstro, existe a morte, limiar, terra de ninguém — proibido para nós a ponto de se tornar tabu, pecado, personificação do macabro. Se o sinistro é a forma de

¹⁹² FITZSIMMONS, Phil. Depictions of death in television and the movies. In: BRYANT, Clifton D.; PECK, Dennis L. (ed.). *Encyclopedia of death and the human experience*. California: Sage Publications Ltd., 2009. p. 359-362. Tradução minha.

¹⁹³ STOKER, Bram. *Drácula*. Jandira: Principis, 2020.

¹⁹⁴ MEYER, Stephenie. *Crepúsculo*. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2008.

¹⁹⁵ TUAN, 2013.

¹⁹⁶ O GRITO, 2004.

¹⁹⁷ Filme sobre uma repórter que precisa investigar os mistérios de uma fita amaldiçoada que, quando assistida, traz o espírito vingativo de Samara para ceifar a vida da vítima em sete dias. — O CHAMADO. Direção de Gore Verbinski. DreamWorks Pictures, 2002. (115 min).

¹⁹⁸ FITZSIMMONS, 2009. Tradução minha.

explicar a sensação que a morte traz, o que Morin chama de terra de ninguém¹⁹⁹ é o que melhor vejo para explicar o que existe entre um lado e outro, o que existe dentro da rocha que Izanagi usou para prender Izanami, o que é usado pelos espíritos para vir para o lado humano, seja a televisão de *O chamado*²⁰⁰ ou o vírus de *The walking dead*²⁰¹.

É o desconhecido, *Ultima Thule*, além do fim do mundo. O outro lado.

Morte, em sua essência, é onde quero te levar agora.

¹⁹⁹ MORIN, 1970.

²⁰⁰ O CHAMADO, 2002.

²⁰¹ Série de TV que conta a história de um grupo de sobreviventes no meio do apocalipse zumbi nos Estados Unidos, desde suas lutas diárias com os mortos-vivos até os conflitos com outros seres humanos. — THE WALKING dead. Criação de Frank Darabont. Estados Unidos: AMC Networks, 2010-2022. 117 episódios (ca. 5850 min).

1.4 NA TERRA DE NINGUÉM

Em 28 de março de 1984, Michel Foucault terminou sua palestra²⁰² dizendo “é tarde demais”, e sua morte, três meses depois, levou a acreditarem que essas palavras finais tinham um contexto quase profético²⁰³ de uma última reflexão sobre a finitude da vida. Trago isso como introdução deste subcapítulo porque essa mesma frase foi usada, citando Foucault, em um documentário sobre eutanásia no qual uma mulher, apesar de não ter nenhuma doença grave e apenas diversas doenças que poderiam ser tratadas a longo prazo, decidiu que era melhor morrer do que passar por todo o processo da cura. Segundo ela: “é mais fácil morrer, viver é que é difícil”²⁰⁴, e, no seu aniversário de 74 anos, decidiu que comemoraria não só mais um ano de vida, mas também sua morte.

Meu objetivo aqui não é entrar em um longo debate sobre eutanásia, mas sim dialogar sobre como a morte nem sempre precisa ser vista de forma ruim, principalmente em casos em que ela é abraçada por quem a deseja, seja por motivos de doença ou apenas a aceitação de que aquele pode ser seu último suspiro. Toda a história da personificação da morte me parece convergir nesse ponto. Não para banalizar a morte ou torná-la algo macabro, mas em uma tentativa incessante e quase imortal de que, se inevitavelmente a morte vai vir, que ela seja gentil, que ela seja rápida e seja boa. A meu ver, não há morte fácil, todas as pessoas que perdi me trouxeram um sofrimento imensurável, mas desde que li pela primeira vez que quem vai sofrer com minha morte é o outro e não eu — isso, é claro, dentro do que Françoise Dastur²⁰⁵ acredita —, senti uma calma sobre o fim que em meus 25 anos é difícil de explicar. O caminho mitológico, religioso e cultural que a morte percorreu, desde que Tântos e seu irmão observaram a guerra²⁰⁶ e o Pecado deu origem à Morte em *Paraíso Perdido*²⁰⁷, se tornou, também, um caminho para a compreensão da morte pelos humanos. No uso da

²⁰² Última das 13 palestras *The courage of truth* por Foucault na Collège de France, que pode ser assistida em: https://www.youtube.com/watch?v=kiJeD8psCXQ&embeds_referring_euri=https%3A%2F%2Fblogs.law.columbia.edu%2F&source_ve_path=Mjg2NjY&feature=emb_logo&ab_channel=ColumbiaCenterforContemporaryCriticalThought.

²⁰³ HARCOURT, Bernard E.. Introducing the courage of truth. **Michel Foucault's Collège de France Lectures**, 7 abr. 2016. Disponível em: <https://blogs.law.columbia.edu/foucault1313/2016/04/07/introducing-the-courage-of-truth/>. Acesso em: 21 set. 2023.

²⁰⁴ Não encontrei todo o documentário, mas uma parte dele começa no minuto 26:17 do vídeo *YouTube's Darkest Iceberg pt.2*, que pode ser acessado em: https://youtu.be/Oe26U_rvEPw?si=WBLx95Ad4OOQ8k-G&t=1577.

²⁰⁵ DASTUR, 2002.

²⁰⁶ HOMERO, 2020.

²⁰⁷ Livro de poesia épica que conta a queda dos humanos a partir do pecado de Adão e Eva, assim como o conflito entre Lúcifer e o exército angelical de Deus. — MILTON, John. **Paraíso perdido**: edição bilíngue. Tradução de Daniel Jonas. São Paulo: Editora 34, 2021.

metáfora e da alegoria, existe a oportunidade de humanizar esse fato imutável que nos assombra e, quem sabe um dia, torne mais fácil o entendimento da morte.

A visão da morte que venho criando até aqui é a mesma que a de um espelho: de um lado, mundo humano, conhecido, do outro, mundo sobrenatural, desconhecido. Edgar Morin vê o morto como a imagem do vivo, dizendo que ele também possui “alimentos, armas, caçadas, desejos, cóleras... uma vida corpórea”²⁰⁸, e esse é o ponto de partida para a linha que quero traçar — e aqui uso “linha” como, de fato, uma linha que separa uma coisa de outra — entre a vida e a morte. Essa morte que inclui todas as visões até aqui, da macabra à autômata, mas ainda é morte, ainda pode ser boa ou ruim, familiar ou infamiliar: se precisa apenas que ela seja morte e que na morte se abra a oportunidade de desbravar o desconhecido. Uma “vida própria dos mortos”²⁰⁹, como coloca Morin, na qual o morto não é só o cadáver e o espírito, mas tudo aquilo que, dentro da esfera do inexplicável, dialogue com a morte. Os monstros já citados (zumbi, vampiro, fantasma) entram nessa esfera, mas são só uma camada, eles mais representam a força da crença na imortalidade²¹⁰ do que permeiam as narrativas das quais pertencem. De forma prática, essa morte que quero usar como divisor é a morte que Morin coloca como “uma espécie de vida, que prolonga, de uma forma ou de outra, a vida individual”²¹¹ misturada com a *morte domada* de Ariès²¹², que se anuncia para o moribundo e toma uma forma física em suas representações — ou seja, essa forma, do outro lado da linha da morte, para mim, é o monstro. Não só um monstro que existe lá, nasce lá e fica lá, mas um monstro que transgride do humano para o monstruoso, monstro que pega o que é conhecido e transforma em desconhecido, que não emana só medo, mas curiosidade, desejo de desbravar o desconhecido, de ir além. Morte que se prolonga na vida, monstro que se prolonga na morte e assim por diante. É a mesma ideia que Morin usa para falar da imortalidade²¹³: não há uma ignorância perante a morte, como seria a *morte indomada* de Ariès²¹⁴, mas o reconhecimento da sua chegada é o que conceitualiza a *morte domada*.

A visão que quero chegar dessa linha entre mundos, limite da existência, quando se trata da morte é uma visão bastante encontrada em obras japonesas, como a do conto de

²⁰⁸ MORIN, 1970.

²⁰⁹ *Ibid.*

²¹⁰ “É impossível não se ficar impressionado pela força, talvez devêssemos dizer pela universalidade, da crença na imortalidade”. — FRAZER *apud* MORIN, 1970.

²¹¹ MORIN, 1970.

²¹² ARIÈS, 2014.

²¹³ “Essa imortalidade pressupõe, contudo, não a ignorância da morte, mas, pelo contrário, o reconhecimento da sua chegada”. — MORIN, 1970.

²¹⁴ ARIÈS, 2014.

Izanagi e Izanami. A existência da figura do yokai²¹⁵ é uma dessas visões; ser sobrenatural japonês que cresceu como lenda urbana até se tornar parte cultural do país, aparecendo em filmes e até propagandas de turismo em algumas cidades. Existem diversos yokais, mais do que posso citar neste trabalho, mas tentarei apresentá-los com o estudo que Michael Dylan Foster²¹⁶ fez sobre essas criaturas.

Foster é um dos principais nomes no estudo do sobrenatural japonês e seu trabalho foi o que me apresentou o melhor termo para criaturas como essas: crepuscular²¹⁷. yokais são seres fronteirços, muitos nascidos de histórias de morte ou criados para explicar mortes misteriosas, e, em sua maioria, ocupam o momento entre o dia e a noite — no fim da tarde, quando ainda não é nem um nem o outro, eles existem. Eles vivem nas fronteiras das cidades, das montanhas; monstros que representam em seu corpo cultural a ideia de fronteirço, eles ultrapassam as questões de vida e morte, realidade e ficção, e vivem até hoje como criaturas que definem liminaridade no Japão. yokais definem fronteira, fronteira se torna parte essencial das narrativas japonesas, e morte se torna o tema central destas narrativas fronteirças.

*Alice in Borderland*²¹⁸ é um mangá que foi publicado por Haro Aso entre 2010 e 2016, sendo uma releitura macabra de *Alice no país das maravilhas*²¹⁹, em que o protagonista, Ryohei Arisu²²⁰, se vê perdido em uma Tóquio abandonada onde é forçado a participar de desafios com outros sobreviventes para que continue vivendo. *Borderland* é um termo em inglês que significa uma área entre duas coisas: uma fronteira. Não só é o nome de onde Arisu está preso como também é o termo que Foster²²¹ usa para definir o lugar de onde vêm os yokais; o que acredito funcionar bem, tendo em vista que essa definição de *borderland* acaba aparecendo em muitas outras obras japonesas como uma figura de linguagem que se repete. Sempre é o lugar para onde as pessoas vão depois de morrerem. Quase como um purgatório, a *Borderland* de Arisu traz o jogo que a Morte fazia com suas vítimas e troca o xadrez por

²¹⁵ “De certa forma, yokai é nada mais do que um rótulo conveniente para indicar toda uma gama de experiências inefáveis que, em português, podem ser traduzidas pelas palavras *espíritos, goblins, fantasmas, espectros, fadas, metamorfos, demônios, criaturas fantásticas, ocorrências numinosas, o sobrenatural e, talvez a mais comum hoje, monstros*”. — FOSTER, 2015, p. 14. Tradução minha. Grifos do texto.

²¹⁶ *Ibid.*

²¹⁷ “Uma característica comum do yokai é a liminaridade, ou ‘intermediário’. Eles são criaturas das fronteiras, vivendo nas bordas da cidade, ou nas montanhas entre vilarejos [...] Eles costumam aparecer no crepúsculo, aquela hora cinzenta quando o familiar parece estranho e os rostos se tornam indistinguíveis”. — *Ibid.*, p. 5. Tradução minha.

²¹⁸ ASO, Haro. **Alice in Borderland**. Tóquio: Shogakukan, 2010-2016.

²¹⁹ CARROLL, Lewis. **As aventuras de Alice no país das maravilhas**. Cotia: Pandorga Editora, 2020.

²²⁰ Uma curiosidade é que os nomes nessa história são todos inspirados em personagens de *Alice no país das maravilhas*. Arisu é a pronúncia japonesa de *Alice*.

²²¹ FOSTER, 2015.

situações que colocam o corpo humano no limite, seja mental ou seja físico, e aqueles que vencem os jogos continuam vivendo naquele lugar até receberem, quando completam todas as fases, uma oportunidade de voltar à vida, enquanto quem perde morre e cruza o limiar. Também há para os vencedores a oportunidade de continuar em Borderland e se tornar uma espécie de Ceifeiro que cria jogos para testar o novo grupo de pessoas que eventualmente chegará. É, de fato, um meio termo, um limiar, um mundo entre mundos. Duas faces do mesmo mundo. A cidade de Tóquio em *Alice in Borderland*²²² é um espelho exato da Tóquio do mundo real, um duplo. Acredito que esse conceito, que muito se assemelha à lenda do Rio Sanzu²²³, é o que mais se encaixa na ideia de Foster de *borderland* para os yokais; seres que não estão nem vivos nem mortos, que vivem no limiar entre o lado da vida e o da morte, da existência e da inexistência, sempre no limite entre serem culturalmente lembrados ou esquecidos.

Eugenio Trías coloca o fronteiroço como uma dupla dimensão: aquilo que fica dentro e aquilo que fica fora. Dentro, é o conhecido, fora, é o desconhecido, ele mesmo coloca o que existe do lado de fora como inquietante²²⁴ e, sendo um leitor de Freud, como diz Maria Fernanda Diniz²²⁵, transforma esse limite inquietante na essência do ser, naquilo que define dois mundos. Dentro e fora. Um *eu* e um *outro*. Familiar e infamiliar. Natural e sobrenatural. Vida e morte. O que Trías coloca em perspectiva com sua filosofia é uma oportunidade de transgressão do limite, é uma possibilidade de abraçar o infamiliar como mundo normal, e, já que o limite acaba por ser não só um espelho entre dois mundos distintos, mas algo mais pessoal (como se fosse um mundo interno de cada um), é uma transgressão dos valores que até poderia ser chamada de pecado, já que dentro do núcleo do monstruoso se torna aquilo que transforma o humano em monstro. A mordida, a doença, a infecção, tudo isso que, em principal no prenúncio da morte, fazem com que a vítima vislumbre o outro lado, a terra de ninguém, e a deseje para si. Transgredir dialoga com o desejo, e o limite é o que precisa ser quebrado para alcançar tal desejo.

O meu objetivo aqui é colocar a morte como o centro do limite, berço da transgressão e do monstruoso; Trías é quem melhor aborda o limite dessa forma, porque, para ele, o limite

²²² ASO, 2010-2016.

²²³ Um rio mitológico que existe entre o mundo dos vivos e dos mortos, muito semelhante à ideia do Rio Estige na mitologia grega.

²²⁴ “El fronterizo es, en puridad, la juntura y separación o eso que queda dentro (hogar) e de eso que transborda y trasciende (lo extraño, inhóspito, inquietante)”. — TRÍAS *apud* DINIZ, Maria Fernanda. Trías, leitor de Freud. **Cogito**, Salvador, v. 8, p. 75-81, 2007. Disponível em: http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1519-94792007000100013&lng=pt&nrm=iso. Acesso em: 22 nov. 2023.

²²⁵ DINIZ, 2007.

não é só “uma linha que restringe, mas sim uma zona habitada”²²⁶. O que, a meu ver, é também uma forma de dizer: na terra de ninguém (limite), é onde vive o monstro. Se há alguém para habitar tal lugar, tem de ser o ser fronteiro, estrangeiro, vivendo nas margens da sociedade, afastado por sua diferença dos demais. Foucault vê tais seres como aqueles que violam as leis da natureza e do meio social²²⁷, sendo assim transgressores, sendo assim seres fronteiros. Sendo assim, monstros. E esses monstros vêm acompanhados da morte, da sua antiga vida ou dos outros, que faz com que sejam como são. Morte é fronteira entre o conhecido e o desconhecido, e o monstro é seu morador; sem leis ou reis, apenas um lugar onde ninguém governa, terra de ninguém.

A ideia de fronteira que Trías cria ocupa um espaço de dupla condição, em que o ser fronteiro habita o limite, mas também é o limite²²⁸, e, dentro dessa ideia, a morte segue a mesma condição. Como Morin coloca, “o morto precisa de casa e a casa precisa de um morto”²²⁹, e o limite é esse espaço onde pode haver tanto um lar para as criaturas que rastejam na morte como também ser uma casa para a própria personificação do morrer. A meu ver, o que Trías faz com o limite se assemelha a visão da morte como duplo: enquanto o limite é uma maneira de ver dois mundos espelhados que possuem características distintas apesar de suas semelhanças, o duplo é o espelho do ser que carrega consigo o arauto da morte, aviso do fim, personificação pura do *eu* enquanto morto, *eu* desconhecido.

Existem várias formas de representar o limite, esse limite onde vivem os monstros, mas trago duas que mais me chamam atenção. A primeira, dos mapas antigos, é o *hic sunt dracones*, em português “aqui há dragões”²³⁰, expressão utilizada para decretar áreas inexploradas, desconhecidas e perigosas, onde a imaginação fértil da época criava monstros para responder a situações que eventualmente seriam explicadas por feitos da natureza. Os antigos cartógrafos marcavam com desenhos de criaturas as bordas dos mapas ao redor da frase, não só dragões, mas monstros marinhos, serpentes, sereias, toda a invenção possível

²²⁶ CAVALCANTE, João Victor de Sousa. Imagem e transgressão: o monstro como limite em Freaks. In: ENCONTRO REGIONAL NORDESTE DE HISTÓRIA ORAL, 11., 2017, Fortaleza. *Anais [...]*. Fortaleza: UFC, 2017. Disponível em: https://www.nordeste2017.historiaoral.org.br/resources/anais/7/1496198087_ARQUIVO_JoaoVictorCavalcante_ArtigoCompleto.pdf. Acesso em: 30 ago. 2023.

²²⁷ FOUCAULT, Michel. *Os anormais*. Tradução de Eduardo Brandão. São Paulo: Wmf Martins Fontes, 2010.

²²⁸ CAVALCANTE; REINALDO, 2020.

²²⁹ MORIN, 1970.

²³⁰ “Here be dragons” é uma frase muito usada na ficção, recebendo mudanças características dependendo da obra em que está inserida. Às vezes são monstros, às vezes dragões, às vezes aliens, mas, mesmo com o ser em questão mudando de acordo com a obra, essa frase sempre está no limite do mapa, representando o desconhecido. Uma reportagem da UOL coloca a frase como “metáfora para o desconhecido” e é como eu vejo também. Ela pode se encontrar em: <https://aventurasnahistoria.uol.com.br/noticias/almanaque/hic-sunt-dracones-mapas-historia.phtml>.

que poderia representar o que havia no limite do mundo conhecido, o que havia naquelas terras inexploradas. Os monstros nunca estavam onde os humanos viviam, mas sim lá do outro lado, na fronteira do fim do mundo. Chet Van Duzer²³¹, sobre a questão do monstro no limite do mundo, cita Edward Said: “ter conhecimento de uma coisa é dominá-la, ter autoridade sobre ela, negá-la de sua autonomia”²³², e é exatamente a falta disso que afeta o monstro quando colocado no contexto de ser desconhecido; ele não pode ser dominado, ninguém é seu dono e ele é livre, por isso se torna perigoso, por isso seu domínio distante é inexplorável, mas, ao mesmo tempo, o “conhecimento” da sua existência tirava os “limites do mundo do reino do inteiramente desconhecido”²³³, pela ideia de que haveria algo lá, e as pessoas sabiam o que, só escolhiam deixar lá.

O segundo ponto na questão do limite é o da *Ultima Thule*, área distante e inacessível. Em 2018, um objeto transnetuniano²³⁴ foi batizado de *Ultima Thule*²³⁵ por estar localizado à 6,5 bilhões de quilômetros do Sol, e, segundo o G1²³⁶, esse objeto foi encontrado porque a NASA queria explorar algo além de Plutão, fazendo assim com que *Ultima Thule* não fosse só essa área distante e inacessível, mas também aquilo que se encontra além do mundo conhecido. E, para mim, nas bordas da existência, onde estão os monstros, através do limite criado pela morte, é onde se encontra essa terra de ninguém, esse lugar além do mundo conhecido. Quando chegarmos lá, vai ser tarde demais, talvez, mas ainda assim chegaremos.

²³¹ VAN DUZER, Chet. Hic sunt dracones: the geography and cartography of monsters. In: MITTMAN, Asa Simon; DENDLE, Peter J. (ed.). **The Ashgate Research Companion to Monsters and the Monstrous**. Nova York: Routledge, 2016. p. 514-548.

²³² SAID *apud* VAN DUZER, 2016. Tradução minha.

²³³ VAN DUZER, 2016. Tradução minha.

²³⁴ Qualquer corpo menor do sistema solar que orbita o Sol.

²³⁵ Atualmente ele foi rebatizado de 486958 Arrokoth.

²³⁶ AMOS, Jonathan. Ultima Thule: sonda da NASA mostra imagem mais detalhada do objeto mais distante já explorado no espaço. **G1**. Rio de Janeiro, jan. 2019. Disponível em: <https://g1.globo.com/ciencia-e-saude/noticia/2019/01/25/ultima-thule-sonda-da-nasa-mostra-imagem-mais-detalhada-do-objeto-mais-distante-ja-explorado-no-espaco.ghtml>. Acesso em: 13 ago. 2023.

1.5 ANATOMIA DO MEDO: MORTE

Se, para transgredir, um monstro precisa primeiro entender as regras do que é ser humano, ele precisa entender a morte. Morte é a regra criada junto da primeira, que seria viver, mas que não é algo secundário e nem primário, existe junto da primeira e não pode existir sem ela. Para que depois do limite da morte exista algo, é necessário que antes disso exista vida. Não se chega do outro lado sem ter vivido, mesmo que por breves segundos, e não se quer voltar para este lado se não há algo na vida que chame atenção tanto quanto a morte. Morrer é um medo primordial não só pelas ocorrências que levam ao falecimento, seja a caçada ou a doença, mas pela expectativa de uma longa vida — imortalidade que se encontra com finitude. Assim se criam os fantasmas, assim se criam as consequências da morte; medo do desconhecido, sim, mas um medo conhecido. *Memento Mori*, como Bauman coloca, não é só lembrar-se da morte, mas lembrar-se da vida, porque, em suas palavras, lembrar da iminência da morte “mantém a vida dos mortais no curso correto”²³⁷, uma afirmação que me deixa pensativo. Por isso, quero refletir sobre.

O que acrescenta ao pensamento de Bauman é algo que Ernest Becker diz em *A negação da morte*, quando, falando sobre heroísmo, afirma que uma das grandes redescobertas do pensamento moderno é de que o que realmente move o homem é o temor da morte²³⁸. Não só a iminência dela, sua lembrança constante, mas o terror. É como se fosse inimaginável a ideia de morrer, por isso ela é renegada, por isso a transformam em personagens humanos para que se torne mais acessível — mas ele ainda mora lá: o terror, vibrante terror, mas por que terror? O que há de temer na morte? Por essa questão, Becker diz que o que o homem mais admira é “a coragem para enfrentar a morte”²³⁹, coragem porque se sabe que, quando morrer, não há volta. É tudo dentro do campo do óbvio, mas, ainda assim, um campo muito irrestrito por se tratar de algo difícil de entender por inteiro.

Para chegar na raiz do medo da morte que quero apresentar aqui, me volto para a psicanálise, mais precisamente para Freud. Ele nos coloca como estrangeiros dentro do nosso próprio mundo²⁴⁰ por conta da perturbação encontrada diante da morte; muito porque, por mais que ela se mostre natural e um desfecho necessário — como ele próprio diz: “cada um

²³⁷ BAUMAN, 2022.

²³⁸ BECKER, Ernest. **A negação da morte**: uma abordagem psicológica sobre a finitude humana. Tradução de Luiz Carlos do Nascimento Silva. Rio de Janeiro: Record, 2021.

²³⁹ BECKER, 2021.

²⁴⁰ FREUD, Sigmund. Considerações atuais sobre a guerra e a morte (1915). In: FREUD, Sigmund. **Introdução ao narcisismo, ensaios de metapsicologia e outros textos**: (1914-1916). Tradução de Paulo César de Souza. São Paulo: Companhia das Letras, 2010c. p. 209-246. (Obras completas, 12).

de nós deve à natureza uma morte”²⁴¹ — ainda assim é natural do humano, talvez mais natural do que a própria morte, temer seu fim, e, como Ariès²⁴² ressalta na *morte indomada* e aqui Freud volta nesse mesmo tópico, colocar a morte de lado é excluí-la da nossa vida. Uma sociedade em que ninguém mais morre, em que todos buscam um jeito de atingir a imortalidade. Não vejo algo errado nisso, mas também não vejo algo errado em abraçar a própria finitude. O texto de Freud²⁴³ aborda muito do que já citei aqui, em especial um dos motivos que acredito explicar por que o medo da morte tem se tornado tão enraizado, principalmente na ficção, e tem crescido a ponto de se tornar um medo que não é só um resultado de outros medos: ele não pode ser sentido em sua completude. Como Dastur²⁴⁴ já disse e Freud repete de forma que me agrada, a própria morte é inconcebível e, por mais que tentemos imaginá-la, “continuaremos a existir como observadores”²⁴⁵.

Não haver a possibilidade de experienciar a própria morte me parece ser um dos fatores que criam a personificação da Morte. Ela representa a ideia de como gostariam que fosse a chegada do fim: gentil, empática, um psicopompo, mais guia espiritual do que propriamente entidade. Por a morte do outro ser a fonte dominante de conhecimento que temos acesso, ela se transforma em luto, enquanto a morte do próprio corpo se torna o instrumento para a imortalidade. Por isso a morte é excluída, porque não só relembra a mortalidade humana do próprio ser e do outro, como é algo distante que não pode ser experienciado. Existe um temor, uma ansiedade intensa de algo que não chega e, quando chega, já é tarde demais, não se pode desfrutar da morte, sentir o fim, abraçar sua própria finitude. A ideia freudiana acaba se voltando para a ficção, que substitui as perdas da vida e na qual a morte pode ser analisada como própria do *eu*; se morre junto dos personagens, mas se sobrevive, deixando o *eu* pronto para “morrer uma segunda vez”²⁴⁶. Não somente isso, mas Freud faz alusão à negação da própria morte com a criação dos espíritos, quando o homem não podia mais manter a morte como indomada e aderiu a ela como o real aniquilamento da vida. Freud diz que “junto do cadáver de alguém que amara ele inventou espíritos, e a consciência de culpa pela satisfação que se mesclava ao luto fez com que tais espíritos recém-criados se tornassem maus demônios que inspiraram medo”²⁴⁷.

²⁴¹ FREUD, 2010c.

²⁴² ARIÈS, 2014.

²⁴³ FREUD, 2010c.

²⁴⁴ DASTUR, 2002.

²⁴⁵ FREUD, 2010c.

²⁴⁶ *Ibid.*

²⁴⁷ *Ibid.*

O humano, então, é não só incapaz de experienciar a própria morte, como foge dela, ainda a teme e, mesmo que triste, acaba feliz pela morte do outro por refletir em si a sua sobrevivência, mais uma vez derrotando a morte e a afastando. Nisso se vê um dos pilares para a criação do monstruoso; se teme a morte não apenas porque é o berço do desconhecido, mas porque ela se faz conhecida naquilo que deixa do morto, seus restos mortais, abjetos — se teme o cadáver porque ele é um espelho do futuro, uma premonição, e uma lembrança. Não há escapatória. Sempre será tarde demais. Freud transforma o luto em um misto melancólico de vitória e derrota, cadáver como arauto do monstro e, nisso tudo, um *eu* que não pode morrer, que atingiu sua imortalidade, mas que ainda morrerá, pois é assim que a vida é.

Desse medo e incerteza perante a morte nasce o fascínio por ela, e talvez por isso haja tantas variações de um mesmo ser — ela não é só repetidas vezes recriada para representar a definição de *memento mori* ou uma morte desejada, mas também pela curiosidade e vontade de se aprender mais sobre a morte, sobre morrer, para, quem sabe, poder entender melhor esse fato mesmo que seja uma viagem sem volta. James Sexton utiliza os dizeres de Epíteto para criar uma ligação entre o conceito de morte que conhecemos e o uso da metáfora para exteriorizá-lo:

Ele [Epíteto] reconhece o papel da metáfora em providenciar uma fundação para nosso entendimento do “desconhecido”; ele reconhece essas metáforas como culturalmente construídas, e culturalmente reforçadas; por fim, e talvez o mais importante, ele entende que essas metáforas, já que são nossas próprias criações, podem ser substituídas quando não nos oferecem mais o entendimento elevado, ou pelo menos a diminuição da perplexidade, que pretendem proporcionar.²⁴⁸

Ou seja, a metáfora acaba por ser essa ferramenta criada para aproximar assuntos desconhecidos de nós até que se tornem conhecidos, e, veja bem, não há motivo para querer se aproximar de um assunto se apenas medo é instaurado por ele. A raiz do medo da morte talvez não esteja só no fato dela ser desconhecida, mas também, junto do temor, no interesse que ela causa — um interesse que nunca pode ser saciado, nem mesmo criando inúmeras metáforas, porque nenhuma delas parece ser, ou é capaz de ser, totalmente precisa com aquilo que tenta representar. Morte continua sendo desconhecida, mesmo depois de dissecada, e se mantém predatória e assustadora, ainda que permaneça interessante ao ponto de ser estudada e bela ao ponto de ser desejada.

Retorno para Freud porque, dentro disso tudo, há envolto a ideia de pulsão da morte, que, mesmo não sendo uma resposta definitiva, me ajuda a ver as coisas com mais clareza.

²⁴⁸ SEXTON, James. The semantics of death and dying: metaphor and mortality. *Etc: A review of general semantics*, Nova York, v. 54, n. 3, p. 333-345, out. 1997, Tradução minha.

Pulsão, em sua definição, é um “estímulo para o psíquico”²⁴⁹ que vem do próprio organismo e atua constantemente, “jamais como uma forma momentânea de impacto”²⁵⁰. É uma espécie de necessidade, desejo, e, como Freud coloca, busca por satisfação²⁵¹. Ou seja, é um trabalho interno que visa um estímulo psíquico para atingir sua finalidade: realização de desejo, uma forma de satisfação, até mesmo uma certa paz. Por conta disso, Freud separou a pulsão em dois tipos: pulsão do *eu* e pulsão sexual. A pulsão sexual não me é tão interessante para este trabalho, mas sem ela não haveria como explicar o que ele define como a pulsão do *eu*.

Se na pulsão sexual há uma necessidade de vida, é de se pressupor que na do *eu* seja o contrário. Freud coloca o sexual como o momento em que o indivíduo é o personagem principal, é o centro que busca satisfação, prazer, vida, reprodução — mais como uma necessidade já pré-existente do que algo que se adquire conforme mais conhece a si mesmo²⁵²; essa pulsão que busca o prazer se torna uma força motor para muitas ações da humanidade, e por conta disso ela ganha uma força oposta, uma força aniquiladora. Se a pulsão sexual traz vida, é na pulsão do *eu* que a vida se destrói. Freud, em *Além do princípio do prazer*, coloca a pulsão do *eu* como “igual a instintos de morte” e a sexual como “instinto de vida”²⁵³, afirmando, logo em seguida, que já não denomina mais esses sentidos opostos como *eu* e sexual, mas sim morte e vida. A pulsão de morte acaba por ser essa busca incansável do humano pela destruição, seja sua ou do outro, que aniquila tudo aquilo que faz dele um ser humano.

Essas duas ideias de pulsões não são apenas opostas, mas necessárias para existência uma da outra; enquanto “todo objetivo da vida é a morte” e o “inanimado existia antes que o vivente”²⁵⁴, existe uma visão de necessidade da morte para que a vida sequer faça sentido, tornando a imortalidade quase uma conquista fútil. É fácil morrer, é fácil continuar morrendo, morte é não só um evento cíclico, mas repetitivo. Se morre muitas vezes durante a vida, com cada perda, com cada derrota e cada frustração, e só se vive uma vez no meio disso tudo; no fim, com todas essas mortes acumuladas, nossa última morte é tirada de nós e morremos. Morremos porque a vida acaba, sim, mas morremos porque até mesmo da experiência da nossa morte fomos privados. Um ciclo de facilidade em morrer, talvez seja essa a raiz desse medo. Não há como quebrar o ciclo, da mesma forma que não há como matar a morte.

²⁴⁹ FREUD, Sigmund. *As pulsões e seus destinos*: edição bilingue. Tradução de Pedro Heliodoro Tavares. São Paulo: Autêntica, 2013.

²⁵⁰ FREUD, 2013.

²⁵¹ *Ibid.*

²⁵² *Ibid.*

²⁵³ FREUD, 2010b.

²⁵⁴ *Ibid.*

1.6 A MORTE DE MIL FACES: APRENDER A MORRER

De todas as formas que a morte toma, para mim, não há nenhuma mais assustadora do que a clássica com o manto e a foice, justamente porque foi ela que me acompanhou da infância até a vida adulta na maioria das mídias que consumi. Imaginar que minha última visão não ser nem um ente querido, nem um anjo ou alguma outra criatura amigável, mas sim um esqueleto encapuzado que me leva de forma indiferente para o outro lado e me joga em um escuro eterno, de onde nunca irei sair, é o que mais me deixa sem dormir a noite. A ideia de morrer não me assusta, como eu disse no início — é isso que me faz dormir bem, porque me faz aproveitar o sono de forma muito mais tranquila —, mas a ideia de estar preso naquele escuro, sem sonhos, isso é a fonte dos meus pesadelos.

Talvez o que me acalme hoje em dia é pensar que quem morre é quem realmente vive, enquanto os que estão vivos são os verdadeiros mortos — algo meio *The walking dead*²⁵⁵ das ideias, com toda sua metáfora do morto-vivo que já existe dentro dos sobreviventes, só esperando a morte para que se revele. Meus questionamentos em relação à morte continuam e nunca vão deixar de existir, não vi todas as suas faces ainda, tampouco tive coragem de ir em cantos mais sombrios para encontrar suas versões que se assemelhariam demais com aquilo que eu tenho medo. Enfrentar meu medo nunca foi o objetivo deste trabalho, mas entender o medo, aceitá-lo e seguir em frente é melhor do que nada, e é isso o que eu tentei fazer. Ainda vivo, mas um morto-vivo.

Enquanto escrevia, entendi por que Montaigne assemelhou morte à menção do nome do diabo²⁵⁶; sim, as pessoas não estão prontas e nem querem falar de morte, mas ela ainda é vista, representada e espalhada por aí das mais caricatas formas como se fosse um personagem importante na vida de todos. Pois sim, ela é, mas ao mesmo tempo é desprezada, porque, fora da ficção, ela ainda é apenas uma verdade crua, e, por mais que me pareça absurdo, morte é um tabu para muita gente.

E termino citando Montaigne, porque é a verdade o que ele fala: “meditar previamente sobre a morte é meditar previamente sobre a liberdade. Quem aprendeu a morrer desaprendeu a se subjugar”²⁵⁷. Que haja liberdade, pelo menos na morte! Que aprendam a morrer, porque já morrem um pouco todos os dias. Uma morte de cada vez, até conquistar a última.

²⁵⁵ THE WALKING, 2010-2022.

²⁵⁶ MONTAIGNE, 2016.

²⁵⁷ *Ibid.*

2 O MONSTRO FORA DO ESPELHO

Peço que se imagine olhando fixamente para um espelho. Pode ser o do seu quarto, do seu banheiro, ou até mesmo de um provador de roupas no shopping; só importa que imagine esse espelho como a fronteira que separa você humano de você reflexo. Você humano é aquele sujeito a erros, aquele que vai às compras com uma lista mental e esquece metade dela no caminho, é aquele que tenta viver e assume uma persona quase fictícia para que possa existir na sociedade. Diferente do que pode pensar, esse você fora do espelho não é quem você é; é quem você quer ser, mas não consegue, aquele que admira a fronteira entre a vida e a morte e sempre escolhe viver, porque é só assim que se é humano, vivendo. Ou não? É aí que existe o você reflexo, aquele que você imagina que quer ser, que você olha com roupas que não são suas e tenta fazê-las caber, tenta encontrar uma imagem que se torne o que você deseja, que represente quem você é; mas esse reflexo, na verdade, é quem você, de fato, é. Esse reflexo é quem você é porque é ele que carrega suas memórias, ele é todos os fantasmas que te olham, todas as assombrações dentro da sua cabeça. De um lado, um monstro humano, palpável, que olha para si mesmo e questiona quem é; do outro, esse ser questionado, um monstro no reflexo, fruto de uma vida inteira vivida no limite, preso no espelho, esperando sua chance de sair, de mostrar que é real. Monstros que são apenas aquilo que foram feitos para ser. Nós, humanos, em nossa mais pura e corruptível humanidade, olhando para nós mesmos e questionando: quem é *você*, meu monstro, dentro e fora desse espelho que sou *eu*?

Existem tantas classificações para um monstro quanto existem estrelas no céu, e talvez existam no céu tantos monstros quanto existem nas profundezas do oceano. A palavra *monstro* vem do latim *monstrum* que significa *avisar, relembrar, alertar*. Ou seja, monstro era um instrumento para designar algo com o que se precisa tomar cuidado, algo perigoso e letal, mas, hoje em dia, essa já não é a única a ideia que essa palavra apresenta; hoje, monstro também é uma forma de relembrar que não estamos sozinhos, relembrar a infância, a morte, as partes boas ou ruins, se tornando até mesmo ícone cultural em países que reinventam a ideia do monstruoso para atrair jovens. Ora, isso foi usado até aqui no Brasil, em 2009, quando a Caixa Econômica Federal lançou a campanha dos Poupançudos da Caixa, bonecos de plástico que serviam de cofrinhos e tinham como alvo o público infantil, o relembrando de economizar dinheiro. Até nisso, o significado de *monstrum* permanece.

Por isso, eu pergunto: o que é um monstro? Para essa pergunta, eu não tenho uma resposta só. Eles são vilões de filmes de terror, mas companheiros em filmes infantis, alguém pode vir aqui e dizer que os humanos são os maiores monstros, e também vai vir alguém dizer

que animais selvagens são monstros. Aquele que mata é um monstro, aquele que tira a liberdade de outra pessoa, seja mental ou física, de um *serial killer* a um político corrupto, muitas pessoas vão encontrar formas diferentes de como o monstro deve ser representado, e nenhuma dessas pessoas está errada. Durante a pesquisa, encontrei muitos textos que colocam o monstro como uma metáfora sexual e, de início, discordava disso, não porque achava a denominação errada de alguma forma, mas porque acreditava que o monstro podia ser muito mais, e agora vejo que estava meio certo e meio errado. Sim, o monstro pode ser muito mais, mas ele ser uma metáfora sexual abre espaço para a metáfora da morte que vem junto: um monstro cria vida na mesma medida que ele a aniquila. Ele é a síntese de Eros e Tânatos, movido pelas duas pulsões de Freud para criar a personificação daquilo que é impuro, mas que luta constantemente para deixar de lado essa profanidade que ronda a palavra *monstro* e encontrar sua própria liberdade na terra de ninguém, onde nem a morte nem a vida podem rotular o que é, de fato, um monstro. E, se nem as duas constantes mais fortes da existência podem, quem sou eu para fazê-lo?

Mas, ainda assim, farei.

Meu objetivo aqui é muito simples: venho com uma proposta de análise do monstro utilizando, como foco principal, os estudos de Julia Kristeva²⁵⁸, Sigmund Freud²⁵⁹, Maurice Blanchot²⁶⁰, Jacques Derrida²⁶¹, Otto Rank²⁶² e Jeffrey Jerome Cohen²⁶³. Como farei isso? Separando o monstro em categorias, para depois uni-las e transformá-las naquilo que as melhor representa: monstro, é claro, em sua forma mais crua, mais vivaz e cíclica. Se Cohen²⁶⁴ utilizou suas sete teses para criar uma imagem da força cultural do monstro na sociedade, minha pesquisa me levou até sete aspectos do monstro que, ao englobar diversos estudos, colocam o monstro como arauto do medo primordial da morte. Cada um desses aspectos se conecta com a morte em sua essência, a florescendo, personificando e refletindo, para por fim se transformar naquilo que gosto de chamar de Espectro da Morte. Estes sete aspectos são: transgressor, abjeto, estranho, fantástico, duplo, cultural e espectro. Todos esses caminhos levam ao insólito, aquilo que melhor representa o que é um monstro: síntese da criação dessa criatura que ultrapassou as fronteiras da morte e achou uma forma de retornar, vinda do cadáver, estranha por ser tão familiar, que abraça uma fantasia só sua, criando sua

²⁵⁸ KRISTEVA, 1983.

²⁵⁹ FREUD, 2010e.

²⁶⁰ BLANCHOT, 2004.

²⁶¹ DERRIDA, 1994.

²⁶² RANK, 2013.

²⁶³ COHEN, 1996.

²⁶⁴ *Ibid.*

história, assombrando gerações, refletindo não só o mal dentro do coração dos homens, mas a própria humanidade em sua forma mais rica, nas profundezas da história que transforma nossa sociedade naquilo que ela é hoje. Se somos algo, é porque escondemos nossos monstros. Se nos chamamos de humanos, é porque um dia fomos monstros, e, por abandonar esse papel, precisamos ser punidos.

Primeiro, preciso definir monstrologia, que Cohen também chama de “teoria dos monstros” ou “estudo dos monstros”²⁶⁵, e me utilizo do que Daniel Serravalle de Sá e Marcio Markendorf afirmam em *Monstrologia, monstrosomia*: no campo do monstruoso, as questões estéticas “talvez sejam as que mais chamem atenção em um primeiro momento”²⁶⁶. E eu questiono: por que isso? É quando De Sá e Markendorf prosseguem falando que “tudo aquilo que se afasta da forma humana”²⁶⁷ está em conflito com o que é visto historicamente como cultural, em uma linha divisória do que é humano e do que não é, que tudo acaba fazendo sentido pra mim. Monstrologia não é só o ato de estudar o monstro, mas também é o ato de estudar o outro lado da fronteira; pois é por enfrentar o que é culturalmente aceito que o monstro perturba essa linha divisória e cria um outro lado, um lado desconhecido, um lado que necessita de estudo para que seja entendido. Acredito que, com isso em mente, seja fácil entender as motivações de Cohen e como ele molda suas sete teses ao redor disso, o desejo de desbravar o desconhecido, e, como toda forma de desejo, essa também é fonte do monstruoso.

Cohen vê a literatura que abraça o monstruoso como oportunidade de discutir extremos²⁶⁸, em que de um lado temos o monstro, aquilo que é estranho, que habita um corpo desconhecido e, do outro, temos o humano — por consequência, os monstros acabam servindo para criar um espelho do que é ser humano, eles levantam questões biológicas, que ultrapassam a aparência estética que De Sá e Markendorf apresentam, e que trazem o monstro para dentro da psique humana, na qual ele define o que é um *eu* e o que não é um *eu*, é outro *eu*, outra coisa. Um duplo, talvez? Essa definição do monstro pode ser vista de diversas formas, mas ao que tudo indica ele engloba as diversas facetas humanas e todas as sombras que rodeiam o nosso ser. Eles são uma parte de nós na mesma medida que somos uma parte deles: para existir um monstro é necessário existir os mecanismos da mente humana que dão vida ao monstruoso, da mesma forma que o humano necessita do monstro para fazer jus ao instinto primitivo do medo que mora nas entranhas do seu ser. Não há um sem o outro.

²⁶⁵ COHEN, 1996.

²⁶⁶ DE SÁ, Daniel Serravalle; MARKENDORF, Marcio. Monstrologia, monstrosomia. In: DE SÁ, Daniel Serravalle; MARKENDORF, Marcio (org.). **Monstruosidades**: estética e política. Florianópolis: LLL; CEE; UFSC, 2019. p. 7-20.

²⁶⁷ DE SÁ; MARKENDORF, 2019.

²⁶⁸ COHEN, 1996.

Em sua abertura das sete teses, Cohen propõe uma compreensão das “culturas por meio dos monstros que elas geram”²⁶⁹, e isso é um fato importante antes de prosseguir com seu trabalho; como ele próprio diz, monstro é um corpo cultural²⁷⁰. Os monstros que carregam consigo marcas do seu tempo, como em filmes antigos — e é um estudo interessante observar como um *slasher*²⁷¹ dos anos 90 carrega uma premissa muito diferente de um produzido nos dias de hoje —, em sua essência, monstro vem de um legado cultural em que o povo ao seu redor cria sua imagem e a espalha aos quatro ventos para que seja diversificada, modificada, transformada em lenda urbana que, pela linguagem oral, criando novos significados para aquilo que é o monstro. Jeffrey Andrew Weinstock diz algo parecido com isso quando, ao utilizar o trabalho de Cohen como base, estuda a ideia de que monstros são criados como uma resposta natural não só ao estranho, mas a tudo que não é socialmente aceito como parte de um meio de convívio²⁷²; bruxas são um exemplo clássico desse fato, apenas mulheres que trabalhavam com ervas medicinais e acabaram queimadas porque a aldeia olhou para seu modo de vida excêntrico e sentiram a necessidade urgente de eliminar aquilo que não entendiam. Contanto que um grande grupo aceite o estranho como monstruoso, assim há de ser, e nada mudará.

A primeira tese aborda exatamente esse ponto citado acima: *o corpo do monstro é um corpo cultural*²⁷³, quando se cria um monstro também se dá a ele uma bagagem dos medos, desejos, inseguranças, fantasias e esperanças de um povo, ele é a incorporação suprema daquilo que não só é temido a gerações, mas também daquilo que é visto como parte importante da história de um local, como acontece com a figura do yokai no Japão — que transcendeu de um ser maligno a um ser que representa a evolução de um povo que agora o utiliza para disseminar o cuidado à natureza. O que ressalto dessa primeira tese de Cohen é que um monstro não é, de fato, um monstro, se não evolui conforme existe; e, se ainda existe, é porque evoluiu o suficiente para se tornar um englobado total de todas as histórias que lhe deram forma e lhe deram nome.

Já na segunda tese, Cohen traz em seu título um fato preciso: *o monstro sempre escapa*²⁷⁴, e, de fato, é isso que acontece com sua grande maioria. Ao citar Ripley e a criatura

²⁶⁹ COHEN, 1996. Tradução minha.

²⁷⁰ *Ibid.*

²⁷¹ Um gênero de filmes de terror que se popularizou pelo uso de assassinos mascarados que perseguem grupos de adolescentes. Mais sobre o gênero pode ser lido em: <https://libguides.uky.edu/horrorfilms/slasher>.

²⁷² “É necessário uma comunidade inteira para se fazer um monstro. Quero dizer, com isso, que nada nem ninguém é intrinsecamente ou ‘naturalmente’ monstruoso”. — WEINSTOCK, Jeffrey Andrew. Introduction: a genealogy of monster theory. In: WEINSTOCK, Jeffrey Andrew (ed.). **A monster theory reader**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2020. p. 1-36. Tradução minha.

²⁷³ COHEN, 1996. Tradução minha.

²⁷⁴ *Ibid.* Tradução minha.

que a persegue nos filmes da saga *Alien*²⁷⁵, Cohen proporciona uma visão do local que o monstro habita²⁷⁶; essa terra onde não existe um conceito bem definido de vida ou morte faz com que o monstro pareça mais um espectro do que algo corpóreo, uma ideia acima de uma forma, já que, independentemente de quantas vezes o Alien morra nas mãos de Ripley ou de outros personagens, sempre haverá um novo — pode até não ser a mesma criatura, mas é a mesma sensação de perigo, é a mesma forma e a mesma sede de sangue que a anterior tinha. Monstros se tornam lendas urbanas exatamente por conta disso, é muito comum em filmes essas criaturas serem taxadas de rumores ou ideias malucas exatamente porque é inconcebível a existência do monstro. Cohen²⁷⁷ usa de exemplo as pegadas do Yeti²⁷⁸ na neve e nos leva a relembrar as imortais lendas que ouvimos de nossos familiares durante toda nossa vida; se há, de fato, um monstro do lado de fora, por que eu nunca o vi? Ora, porque ele só aparece quando você dorme ou espera para que, quando mais velho, você descubra que a bruxa arranhando na janela era só um galho de uma árvore que cresceu por coincidência bem do lado do seu quarto. Não só o monstro escapa da morte como escapa dos olhos humanos, “torna-se imaterial e desaparece”²⁷⁹ na medida em que se torna real no imaginário popular. Como mencionado na tese anterior, Cohen aqui confirma: a ameaça do monstro é “sua propensão a mudar”²⁸⁰, e é isso que ele faz, resistindo a morte, encontrando novas roupagens, se tornando mais suscetível a ser acolhido por um novo público — só olhar as diferentes versões de um vampiro aos olhos de Bram Stoker²⁸¹, Anne Rice²⁸² e até mesmo Stephenie Meyer²⁸³, que utilizam a figura do sedutor imortal de formas tão distintas que nem parecem ser a mesma criatura, mas ela permanece igual em sua essência. O monstro morre, é derrotado e subjugado, apenas para reaparecer anos mais tarde, intacto.

Cohen²⁸⁴ retorna a *Alien*²⁸⁵ em sua terceira tese para defender a liminaridade do monstro, apresentando a dificuldade em categorizar a criatura que, de forma isolada, possui características conhecidas pelo homem, mas, com todas elas juntas, se afasta tanto de um ser normal que se torna quase impossível dizer o que é de verdade. *O monstro é o arauto da crise*

²⁷⁵ Filme de ficção científica de 1979 sobre tripulantes de uma nave espacial sendo caçados por um monstro alienígena. — ALIEN: o oitavo passageiro. Direção de Ridley Scott. Estados Unidos: 20th Century Fox, 1979. (117 min).

²⁷⁶ COHEN, 1996.

²⁷⁷ *Ibid.*

²⁷⁸ O abominável homem das neves, criatura da região dos Himalaias.

²⁷⁹ COHEN, 1996.

²⁸⁰ *Ibid.*

²⁸¹ STOKER, 2020.

²⁸² RICE, Anne. **Entrevista com o vampiro**. Tradução de Clarice Lispector. Rio de Janeiro: Rocco, 1991.

²⁸³ MEYER, 2008.

²⁸⁴ ALIEN, 1979.

²⁸⁵ *Ibid.*

*de categorias*²⁸⁶, o que é simplesmente uma continuação da sua fuga; ele não só foge da morte e dos humanos, mas também foge da categorização do que ele é. Mesmo que seja possível apontar características únicas do monstro que relembram características humanas, já que eles, em sua essência, são humanos por seus idealizadores²⁸⁷ serem humanos, sua evolução o transforma cada vez mais em algo indescritível, que, dentro das classificações humanas possíveis para ele, apenas chegaria próximo ao quimérico. Cohen vê perigo no monstro porque ele “ameaça explodir toda e qualquer distinção”²⁸⁸ e, com seu surgimento em “épocas de crise”²⁸⁹, se vê nessa evolução do monstro uma oportunidade para mudar tudo ao seu redor — é o que acontece com os yokais, em especial os criados por Shigeru Mizuki em *Gegege no Kitarou*²⁹⁰, uma história originada no pós-guerra que apresenta esses monstro culturais fugindo das categorias que antes eram colocados: se tornam amigáveis, anti-armamentistas, uma metáfora para a natureza se voltando contra o humano que tenta destruí-la. Cohen também confirma o que eu havia mencionado sobre o conceito de *borderlands* e a terra-de-ninguém, dizendo que o monstro “sempre escapou para retornar à sua habitação às margens do mundo”²⁹¹, esse lugar fronteiro perfeito para uma criatura fronteira, onde se pode ver a humanidade em sua completude e entender o que nela precisa ser transgredido, o que nela precisa ser mudado, para que assim o monstro retorne, em sua nova roupagem, a causar o caos e mudar o status quo da sociedade. Por mais que sua existência constitua uma “desaprovação da fronteira e do fechamento”²⁹², isso só explica por que os monstros sempre voltam, por que eles nunca ficam em seu local de origem: até mesmo as categorias que criam para si mesmos são facilmente quebradas com sua evolução.

A utilização do monstro como metáfora me parece ser o foco de Cohen em sua quarta tese, *O monstro mora nos portões da diferença*²⁹³, na qual ele usa política, raça, cultura e sexo para mostrar como é fácil para os humanos ver um igual como um outro — um monstro que precisa ser exterminado —, seja por qual for a diferença que motive um ódio cego ao que é fora da sua normalidade. A própria existência do zumbi que, sendo um ser abjeto, invade uma

²⁸⁶ COHEN, 1996. Tradução minha.

²⁸⁷ Aqui ênfase o uso de idealizador acima do uso de criador, porque o criador é, dentro da história, aquele que dá vida e o idealizador é aquele que dá a ideia que eventualmente cria a vida — e é dessa ideia que surge a quebra de categorias, é que surge a evolução sem fim do monstro.

²⁸⁸ COHEN, 1996. Tradução minha.

²⁸⁹ *Ibid.* Tradução minha.

²⁹⁰ Mangá criado por Shigeru Mizuki em 1960 contando as histórias de Kitaro, um jovem yokai, e outros monstros da cultura japonesa tentando unificar o mundo humano e o sobrenatural. — SHIGERU, Mizuki. **GeGeGe no Kitaro**. Tóquio: Kodansha, 1960-1969.

²⁹¹ COHEN, 1996. Tradução minha.

²⁹² *Ibid.* Tradução minha.

²⁹³ *Ibid.* Tradução minha.

sociedade e destrói sua cultura, infectando as pessoas e as transformando em seus iguais, é uma forma de ver como é constante o uso da metáfora para criar uma relação entre a ficção e a realidade, na qual o monstro se transforma na máscara daquele que pode ser humano ou não, mas que carrega consigo o simbolismo de um monstro por suas ações, mesmo que em sua estrutura básica seja igual aos demais. Monstro é assustador não só por suas ações e aparência amedrontadoras, mas pelo sentido da palavra “monstro” — aquele de avisar sobre um perigo iminente — e que deveria, de fato, ser usada para avisar de monstros gigantes invadindo uma cidade ou de seres marinhos tentando reconquistar o mundo, mas acaba por ser apenas uma forma de descrever um outro que é igual, mas diferente em sua cultura, visão política, raça ou sexo, e, por isso, é monstro, é diferente.

O monstro não é um ser transgressor apenas por ir contra categorizações e se apresentar como diferente daquilo que é normal aos humanos; seu caráter transgressor aparece no que Cohen chama de *O monstro policia as fronteiras do possível*²⁹⁴, sua quinta tese, na qual, mencionando os gigantes da Patagônia, os dragões do oriente e os dinossauros de Jurassic Park²⁹⁵, ele faz um conglomerado de ideias que circulam ao redor do perigo que o monstro causa quando os humanos, tomados pela sede de conhecimento, ultrapassam o limite conhecido e adentram no desconhecido. É a já mencionada *Ultima Thule*, os mapas antigos que avisavam sobre monstros e dragões nos cantos mais longínquos, ainda inexplorados. Aqueles que se aventuram por esses caminhos se arriscam a serem “atacados por alguma monstruosa patrulha de fronteira”²⁹⁶ ou acabam se tornando, eles mesmos, monstros, eles mesmos, transgressores da humanidade, na sua forma mais pura. Cohen levanta uma importante observação sobre os monstros nesta tese: o monstruoso carrega uma “narrativa dupla”²⁹⁷, sendo ela aquilo que o monstro pode ser e aquilo que ele culturalmente é, levantando assim as barreiras das fronteiras que não devem ser cruzadas. Eu vejo essa transgressão do monstro como o clímax da sua evolução para se tornar um ícone cultural de um povo, porque é necessário o desejo de ir além para encontrar o que há lá, mesmo que isso acabe recompensando o homem com sua monstruosidade. É por já terem transgredido que me encontro em uma posição de falar de monstros livremente hoje, sabendo de suas metáforas e das vidas que um dia já foram perdidas pelo mau uso do termo; é por isso que a monstrologia

²⁹⁴ COHEN, 1996. Tradução minha.

²⁹⁵ “Os gigantes da Patagônia, os dragões do oriente e os dinossauros de Jurassic Park declaram, juntos, que a curiosidade é muito mais punida do que recompensada”. — *Ibid.* Tradução minha.

²⁹⁶ *Ibid.* Tradução minha.

²⁹⁷ *Ibid.* Tradução minha.

acaba por ser uma nova oportunidade de transgredir e prosseguir com essa evolução, seja lá qual for seu resultado final.

A penúltima tese de Cohen é a que mais me chama atenção por possuir uma característica quase controversa, pois *desejo* pode ser simplesmente entendido pelo cunho sexual. *O medo do monstro é realmente uma espécie de desejo*²⁹⁸ implica a aproximação do monstruoso com a pulsão sexual, o desejo de vida, que é uma parte integral do monstro: ele, em sua essência, cria vida — seja como vampiro, zumbi ou lobisomem — na mesma potência que a tira, porque é o que o motiva a existir. É bom utilizar o vampiro de exemplo, ele é um dos seres mais reimaginados do grande panteão monstruoso e é um dos que mais cria “fantasias escapistas”²⁹⁹, como Cohen colocaria. O motivo? Simplesmente o fato de que o vampiro não só aniquila a vida quando se alimenta e não só a cria quando deseja — e aprecia o foco aqui no que é desejo, desejo puro e carnal-, mas que, ao criar nova vida, quando decide não a tirar, ele ainda assim aniquila a vida passada daquele humano que agora transgride. Isabella Swan de *Crepúsculo*³⁰⁰ abraça o vampirismo como escapismo para sua vida na mesma potência que Yamori Kou implora para ser transformado em vampiro em *Call of the night*³⁰¹ para que possa viver livre na noite, abandonando a vida de adolescente normal e abraçando a vida sobrenatural que, em sua mente, é mais fácil por não ter que pensar em seu futuro.

É importante notar que Cohen não se refere aqui apenas a um desejo de ser o monstro, não é uma atração que pode ser categorizada dentro dos padrões normais de atração e desejo. Na mesma medida que odiamos o monstro, acabamos invejando sua liberdade e desejamos ela para nós; por ser livre, monstro se torna sinônimo de desejo, uma fuga do normal, uma permissão para quebrar as regras. Uma obra recente de zumbis chamada *Zom 100*³⁰² apresenta isso em um Japão onde trabalhar é uma punição e a morte é uma saída muito mais vantajosa: é muito mais interessante, como o protagonista reflete no início da narrativa, morrer para que não precise ir trabalhar no outro dia; quando o apocalipse zumbi explode bem na sua frente, é aí que ele encontra felicidade e grita, enquanto foge, que finalmente conseguiu um dia de folga, feliz por ter a chance de não ir trabalhar mesmo que isso implique viver no meio de monstros e, conseqüentemente, se tornar um. Irei, mais a frente, em uma anatomia do medo,

²⁹⁸ COHEN, 1996. Tradução minha.

²⁹⁹ *Ibid.* Tradução minha.

³⁰⁰ MEYER, 2008.

³⁰¹ Mangá ainda em lançamento criado por Kotoyama, sobre um jovem que não consegue dormir e encontra uma vampira que lhe ensina os segredos e os prazeres da noite, o levando a decidir se tornar um vampiro também. — KOTOYAMA. *Call of the night*. São Francisco: Viz Media, 2019-2023.

³⁰² ZOM 100: bucket list of the dead. Criação de Haro Aso. Japão: Crunchyroll, 2023. 12 episódios (ca. 240 min).

desbravar mais o conceito de desejo e atração pelo que é medonho, porque foi com isso que consegui entender melhor o conceito do monstro como metáfora sexual: não se trata do ato sexual em si, mas da liberdade de transgredir aquilo que é visto como norma; o monstro não é medido pelos valores da humanidade, ele é medido pela imoralidade e é sempre ligado ao profano, ao que a igreja renega. Não quero entrar em uma discussão religiosa, mas é com o monstro que despertamos “os prazeres do corpo, [...] os deleites simples e evanescentes de ser amedrontado”³⁰³ e, com esse despertar, se cria uma oportunidade de descobrir mais sobre a própria mortalidade. É esse o ponto de Cohen nessa tese que, para mim, é a mais importante para entender o motivo da genuína atração pelo corpo monstruoso e por aquilo que é diferente, anormal, que transgride e permite a criação de uma metáfora para a sociedade que vivemos hoje. O monstro evolui do simples medo primordial para o mais puro desejo porque é natural, natural da mesma forma que uma borboleta encontra seu jeito de sair do casulo e voar pelos céus, porque, assim como os humanos, monstros estão presos nas categorias que se sujeitam a quebrar, até que evoluem, e do monstruoso nasce um desejo humano, e do desejo humano nasce um monstro.

Por fim, *O monstro está situado no limiar... do tornar-se*³⁰⁴ é a última das sete teses de Cohen, na qual ele chama o monstro de “nossos filhos”³⁰⁵, e tem uma das falas que mais me chama atenção em seu trabalho: ele coloca o monstro como esse aspecto duplo da vida humana, que nos faz reavaliar nossa visão do todo e questionar por que fazemos o que fazemos, por que criamos nossos monstros. Entrar na criação do monstro é algo que desejo fazer desde que me conheço por gente, quando criava monstros para serem os protagonistas das histórias que tentava desenhar, mas sempre desistia porque todos eles pareciam humanos demais e isso tirava meu desejo de continuar a criá-los. Em uma percepção atual de um eu do passado, aquela criança que não tinha nenhuma noção de por que fazia o que fazia, hoje consigo pensar que talvez criar monstros tornasse a realidade um pouco mais fácil; era neles que depositava minhas inseguranças e meus medos, por mais que fossem só coisas assustadoras dos filmes que via meu pai assistindo de madrugada ou reflexos das explosões de raiva da minha mãe. Monstros são nossos filhos ao mesmo tempo que são uma parte integral de nós mesmos, uma vértebra resistente em nossa coluna que mantém nossa humanidade intacta, por mais monstruosa que sejam as raízes que a precedem.

³⁰³ COHEN, 1996. Tradução minha.

³⁰⁴ *Ibid.* Tradução minha.

³⁰⁵ *Ibid.* Tradução minha.

Cohen traz uma questão evolutiva do monstro que é muito importante para este trabalho, e na sua última tese ele abre espaço para que essa evolução nunca tenha de fato um final; enquanto existirmos, vão existir monstros conosco³⁰⁶. A evolução do monstro pode ser gradual, mas é uma parte importante da ficção ao nosso redor, ao ponto de ser muito clara a diferença de como um monstro era representado em 1979 quando Ridley Scott deu à luz ao seu *Alien*³⁰⁷ com o que, em 2012, o próprio Ridley Scott fez com sua franquia, subvertendo o monstruoso para algo mais intimista, ao mesmo tempo que coloca o *Alien* como figura monstruosa e traz a tecnologia e a humanidade como reflexos que respondem à essa monstruosidade com mais monstruosidade. É uma evolução clara que cria um estado de constante mudança, monstros não retrocedem porque desde que foram concebidos pela ideia primitiva de medo, seja ele do escuro ou da morte, eles habitam em um imaginário que os faz aprender com a humanidade e se tornam uma resposta imediata para qualquer problema, seja social, político, religioso ou interpessoal, independentemente da pessoa, independentemente do lugar, independentemente da era. O monstro é imortal, e é isso que ele faz; em um espaço onde ele reflete o humano, ele evolui, ele vive, enquanto o humano, aos poucos, morre.

Por isso, eu peço: se imagine olhando fixamente para um espelho. O que você vê é o monstro dentro da sua cabeça, reflexo de tudo aquilo que viveu, seu duplo, seu espectro, a representação cultural de tudo aquilo que formou você, que fez você ser quem é; enquanto isso, essa carcaça que encara seu monstro também é, no fim, outro monstro, transgressor, abjeto, estranho, é morte infectando vida, corpo disposto a morrer para poder viver, enquanto aquilo que te olha, de dentro do espelho, do outro lado do limiar, é imortal, monstruoso, sádico porque sente prazer na própria existência e não teme a morte, porque já morreu ou porque está morrendo, porque é e porque não é, por ser você, mas não ser. Um *eu* que não é mais *eu*. Monstro que é humano e humano que é monstro, monstro que não é monstro e, por que não, humano que não é humano.

Deste lado do espelho, vou apresentar aquilo que olha para o outro lado, aquilo que fica, humano que deseja criar asas e voar, que jogaria o mundo na escuridão se isso lhe desse vida eterna, enquanto, do outro lado do espelho, estará esse reflexo fantasmagórico que te faz gente como toda a outra gente. Por agora, há monstros que se alimentam da morte e humanos que, na morte, se alimentam; é eles que me dão medo, não apenas porque são mais reais, mas porque, quando se retira os óculos da fantasia que me permitem ver os monstros como meus

³⁰⁶ COHEN, 1996.

³⁰⁷ ALIEN, 1979.

iguais, me vejo tão estranho quanto todos eles. Talvez eu, também, já esteja morto; talvez eu, também, seja só mais um reflexo. Só mais um monstro.

2.1 ANATOMIA DO MEDO: TERROR E HORROR

Antes de prosseguir, acho importante analisar o terror. Não só por ser meu gênero favorito de filme, mas porque o terror é o melhor amigo do monstro, é seu covil secreto, é onde se esconde quando o perseguem para transformá-lo em mais uma atração turística. Se há monstros que podem ser amigáveis e monstros que podem refletir aspectos humanos a ponto de entendê-los como seus iguais, é porque existe no terror a nascente imemorial regada de impureza, sangue e medo na medida certa para proliferar o monstruoso para todos os cantos do mundo. Meu objetivo aqui é entender por que somos atraídos para esses lugares assombrados, arriscando nossas vidas, nossa sanidade e nossos desejos para responder ao chamado profano da Morte, com seus monstros que vagam por pesadelos e respiram nosso desespero.

Nina Nesseth agradece Ann Radcliffe, a quem chama de mãe da literatura gótica, por lhe dar a noção das definições de horror e terror³⁰⁸, que, por mais que sejam distintas, necessitam uma da outra para fazerem sentido. Nesseth aponta isso colocando o terror como “onde a tensão vive”³⁰⁹: é ansiedade, medo, aquele tormento criado pela ideia de que alguma coisa estranha vai acontecer ou da sensação de ser observado por um monstro, surgindo assim aquilo que dá o sentimento de prazer ao assistir um filme assustador — a antecipação de algo ruim acontecer; e é aí que entra a segunda definição, o horror, que é a reação humana ao evento construído pelo terror, é o choque do ataque do monstro, a revelação do assassino, é toda a parte do pós, onde já não se sente mais medo, mas sim um choque que acompanha até o final da narrativa. Eu gosto da definição que Nesseth traz a partir do trabalho de Radcliffe, pois ela se encaixa muito no que abordei sobre a amígdala e as reações que temos ao medo do desconhecido, principalmente quando há a descoberta do que de fato é aquela criatura desconhecida que outrora temíamos. As narrativas de terror, olhando dessa forma, me parecem uma troca de conhecimento com um pequeno sacrifício; você dá sua ansiedade ao terror, ao desconhecido, e é recompensado com uma resposta, um algo conhecido, e o reflexo da reação do horror acaba por ser o sacrifício dependendo do que for descoberto.

Porém, mesmo com essa definição clara na mente, ainda fica a questão: por que se interessar por uma história dessas? Que tipo de prazer provém de sentir medo e por que não só existem pessoas que lucram com isso, mas pessoas que tendem a ter, como, honestamente, é o meu caso, uma preferência maior por narrativas grotescas, aterrorizantes e horripilantes acima

³⁰⁸ NESSETH, Nina. **Nightmare fuel**: the science of horror films. Nova York: Tor Nightfire, 2022.

³⁰⁹ NESSETH, 2022. Tradução minha.

de qualquer outro tipo de narrativa? Minha opinião, como disse para uma colega em um bar da faculdade uma vez, é de que o medo é estético e sua beleza não está, ao todo, em suas imagens grotescas e chocantes, mas no sujeito que reflete sobre essas imagens e cria nelas um significado próprio, assim encontrando prazer no medo. Para melhor explicar isso, é preciso que seja entendido os significados de grotesco e de estética, porque, na mesma medida em que a anatomia do medo do terror e do horror é construída sobre estes significados, ela é como uma escadaria para o inferno, em que precisamos primeiro descer até as profundezas quentes e irracionais da nossa mente para que haja, no fim, um sentido.

É Immanuel Kant que trata da estética da forma que busco, pois ele vê que o juízo estético não é objetivo³¹⁰, mas sim pessoal, sendo representado sob os valores e visões de cada indivíduo em relação àquilo que é agradável para si ou não. Por mais que o terror se apresente como um gênero em que o intuito é causar medo, é possível encontrar nele um prazer estético no qual sentir medo, na segurança da sua casa ou do cinema, é agradável para o indivíduo, e por isso medo entra dentro da esfera kantiana do estético; por isso, também, terror se divide em uma quantidade absurda de subgêneros e o medo é disperso em várias categorias, impossibilitando que terror seja colocado em uma única caixa e apenas seja categorizado como grotesco pelo bel-prazer de o categorizar assim. O que acaba por ser belo no terror e causar tanto um prazer quanto um desprazer³¹¹ é a possibilidade de se abrir um leque de discussões dentro do gênero, assim criando espaços seguros no qual mesmo a pessoa mais medrosa pode encontrar um prazer estético dentro do medo, e a pessoa mais corajosa pode desprezar, na mesma potência, as quantidades absurdas de *gore*³¹² que são colocadas nesses filmes.

O pensamento de Kant agrega a esta discussão porque, quando se propõe a dar um significado para o termo estético, ele trata de como o sujeito é afetado por aquilo que está na sua frente e vê no estético um significado de sensibilidade³¹³, que percorre toda a visão

³¹⁰ “O juízo de gosto não é, pois, nenhum juízo de conhecimento, por conseguinte não é lógico, e sim estético, pelo qual se entende aquilo cujo fundamento de determinação *não* pode ser *senão subjetivo*”. — KANT, Immanuel. **Crítica da faculdade do juízo**. Tradução de Valério Rohden e António Marques. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1993. Grifos do texto.

³¹¹ Aqui é importante pensar na seguinte questão trazida por Kant: “aqui a representação é referida inteiramente ao sujeito e na verdade ao seu sentimento de vida, sob o nome de sentimentos de prazer e desprazer, o qual funda uma faculdade de distinção e ajuizamento inteiramente particular, que em nada contribui para o conhecimento, mas somente mantém a representação dada no sujeito em relação com a inteira faculdade de representações, da qual o ânimo torna-se consciente no sentimento de seu estado”. — KANT, 1993.

³¹² *Gore* ou *splatter* é como são chamadas as cenas grotescas, sangrentas e violentas de narrativas de terror. Mais sobre *gore* como um gênero pode ser encontrado em: <https://www.videomaker.com/how-to/directing/film-history/a-look-into-the-gore-horror-genre/>.

³¹³ “A expressão *estético* significa que a uma tal representação se prende necessariamente a forma da sensibilidade (como o sujeito é afetado) e esta, por isso, é inevitavelmente transferida ao objeto (mas apenas como fenômeno)”. — KANT, Immanuel. **Dois introduções à crítica do juízo**. São Paulo: Iluminuras, 1995.

kantiana no sentido do que é prazeroso ou não. Dentro disso, acredito ser seguro dizer que o medo é puramente estético por ser um objeto que trabalha com as diversas sensações humanas e suas representações, nas quais esse tal prazer pode ser construído a partir de vivências passadas ou experiências futuras que transformam o terror em uma espécie de válvula de escape para as ansiedades de um ser. Há no terror, espaço para todos os tipos de problemas serem abordados e estudados, e talvez por isso eu me interesse tanto neste assunto; afinal, por medo ser estético e estético ser definido por nosso âmagô é que se abre uma oportunidade de olhar para dentro da nossa própria mente e analisar nosso *eu* de forma íntima, e no terror esse *eu* é expandido de forma sensível e segura em um ambiente que o prazer é seduzido pelo grotesco, nos tornando insetos voando para a luz ou até mesmo ratos beijando flores venenosas, tudo para dar sentido ao desejo de autodestruição mais puro do nosso ser.

Anna Laetitia e John Aikin exploram essa ideia de prazer estético colocando em foco a falta de preocupação no “sentimento moral”³¹⁴ e no desejo interior voltado ao objeto que dissemina o medo, fazendo com que nenhuma paixão, a não ser esse medo primordial, seja excitada³¹⁵, e, criando assim, a meu ver, essa espécie de prazer estético que Kant aborda em seu trabalho. Funciona da seguinte forma: eu e um amigo estamos assistindo *Alien*³¹⁶ de Ridley Scott, eu, interessado para saber mais sobre a criatura que dá título à obra, sinto um prazer imenso quando ela mata suas vítimas e dou um foco maior a como funciona e seus maneirismos; meu amigo, por outro lado, acha grotesca a ideia de que o Alien põe ovos dentro da pessoa e por isso acha o filme nojento, mas assiste mesmo assim, porque acaba se interessando não só pela parte científica, mas pelo terror do isolamento no espaço e o funcionamento dos andróides que existem aos montes na franquia. Aqui, ambos julgamos esse filme como um terror científico e, separadamente, julgamos a narrativa e as imagens mostradas a partir dos nossos gostos, vivências e desejos, perante o conhecimento que queremos que seja absorvido por nosso ser, tendo em primeiro momento a compreensão do que é belo ou não e, só aí, temos essas sensações de prazer ou desprazer que nos aproximam do filme. É importante salientar que não é porque um filme causa desprazer que ele é ruim ou é recebido com desgosto pelo indivíduo, principalmente no terror é muito comum, e falo por experiência própria, que o desprazer seja uma forma de prazer mental em consumir alguma coisa que nos é previsível, que causa uma inquietação que pode até se tornar prazerosa,

³¹⁴ BARBAULD; AIKIN, 2015. Tradução minha.

³¹⁵ “É óbvio o quanto tal disposição pode conduzir aos fins de suporte e assistência mútuos. Mas o deleite aparente com o qual nós vivenciamos os objetos de puro terror, onde nossos sentimentos morais não são, no mínimo, foco de preocupação, e nenhuma paixão parece estar excitada, apenas aquela do medo, é um paradoxo do coração, com muito maior dificuldade de solução”. — *Ibid.* Tradução minha.

³¹⁶ ALIEN, 1979.

porque o que se faz importante em toda essa questão é nosso conhecimento daquilo que assistimos e nossa reflexão que leva à realização do desejo, seja prazeroso ou não.

Assim, acredito poder concluir que a curiosidade é o motor que leva os seres humanos ao epicentro do medo, e, como Laetitia e Aikin colocam, “preferimos escolher sofrer a pequena angústia de uma emoção violenta do que a súplica inquietante de um desejo insatisfeito”³¹⁷, assim, mesmo que meu amigo ache nojento os feitos do Alien, ele continua assistindo e continua sentindo prazer; não porque ele gosta de ver sangue ou porque mudou de opinião ao decorrer do filme sobre o que acha estético, mas porque “quanto mais selvagens, fantasiosas e extraordinárias são as circunstâncias de uma cena de terror, mais prazer nós recebemos dela”³¹⁸ e, em busca do prazer do conhecimento, meu amigo prossegue e vê, no medo, uma estética que o aproxima do seu desejo. Se o Alien existe ou não, isso acaba por ser secundário; somos ratos que vagam em busca da nossa morte e o Alien, ser imaginário, fictício e mortífero, é a flor venenosa que com suas cores chamativas abre espaço no meio das demais para que nos aproximemos, fiquemos tão perto, no precipício, e tomemos coragem para beijá-la em busca de satisfação, só para abraçarmos o fim daquilo que tínhamos como consciência do *eu* e vermos, no grotesco, uma forma de libertação. Uma pulsão para o fim.

É Victor Hugo quem, para mim, melhor descreve a presença de um monstro grotesco utilizando o “véu de grandeza ou divindade”³¹⁹ para, em seu texto, nortear a discussão do grotesco e do sublime. Seu apontamento de que “o belo tem somente um tipo; o feio tem mil”³²⁰ foi o que me fez questionar a presença do grotesco em narrativas ficcionais e ir atrás do assunto com mais afinco, encontrando em Wolfgang Kayser³²¹ uma forma de melhor expressar meu pensamento em papel. Dito isso, utilizo as palavras de Fernanda Lima para dar abertura à discussão do grotesco: “segundo a lógica do senso comum, o termo grotesco é utilizado como sinônimo de bizarro, escatológico, extravagante ou cômico”³²². Kayser traz o estético para a definição, completando o que Lima diz com a noção de que, enquanto conceito, grotesco “ficou arrastando-se através dos livros de Estética como subclasse do cômico”³²³ e completa se utilizando da caricatura como “reprodução de uma realidade disforme, nada bonita”³²⁴ para exemplificar o grotesco; isto é, grotesco é a culminação daquilo

³¹⁷ BARBAULD; AIKIN, 2015. Tradução minha.

³¹⁸ *Ibid.* Tradução minha.

³¹⁹ HUGO, Victor. **Do grotesco e do sublime**. São Paulo: Perspectiva, 2019.

³²⁰ HUGO, 2019.

³²¹ KAYSER, Wolfgang. **O grotesco**. São Paulo: Perspectiva, 2009.

³²² LIMA, Fernanda. Do grotesco: etimologia e conceituação estética. **InterteXto**, Uberaba, v. 9, n. 1, 2016. Disponível em: <https://doi.org/10.18554/ri.v9i1.1539>. Acesso em: 13 dez. 2023.

³²³ KAYSER, 2009.

³²⁴ *Ibid.*

que transgride, que se cria a partir do prazer pelo que não é considerado belo, um prazer por aquilo que, ao não causar o desprazer esperado, acaba por se consolidar como a aversão ao normal, aversão ao belo e ao que é bom. Em outras palavras, horror. O monstro grotesco é, em suma, uma forma caricata da sociedade que o consumiu, é um humano transgressor ou criatura que seduz para transgressão, é aquilo que o belo renegou, um dos mil feios, mas é, ao mesmo tempo, ainda assim, belo; para aqueles que encontram prazer nessa representação da arte, não há nada mais belo do que o grotesco e a forma crua que revela a natureza do ser moderno. Kayser, ao colocar o grotesco como “sobrenatural” e “absurdo”, cria um espaço, como ele mesmo diz, que aniquila as ordenações que regem o universo³²⁵ e, me atrevo dizer, esse espaço muito bem poderia ser aquela terra de ninguém muito já citada, lar do anormal, inumano, onde muito possivelmente se vê no prazer ao grotesco uma forma de representação mais concreta do que aquilo que é naturalmente belo.

Grotesco provém desse conflito de extremos que não parecem fazer sentido quando juntos; de um lado, uma vontade de rir do absurdo e, do outro, um horror tão profundo que toca nossas almas, nos faz desviar o olhar e desejar nunca mais ver tal coisa. Isso, aos olhos de Philip Thomson, é o que faz a essência do grotesco³²⁶, e, quando tenta definir o significado da palavra, apresenta algumas particularidades importantes que determinam o que faz do grotesco, grotesco. Desarmonia, em principal, esse conflito que pode ser gerado pelo prazer do riso e o desprazer do horror, pode ser vista “não somente no trabalho de arte, mas também na reação que produz e (especulativamente) no temperamento criativo e na composição psicológica do artista”³²⁷; assim como ser cômico e terrível, que faz parte dessa desarmonia e completa o grotesco. Falando de ficção de terror, é muito mais comum ver o terrível do que o cômico, e, nas palavras de Thomson, aquele que “ênfatiza a qualidade terrível do grotesco normalmente o coloca no reino do estranho, do misterioso, até mesmo do sobrenatural”³²⁸. Também há o conceito da extravagância e do exagerado, no qual Thomson afasta o grotesco das narrativas fantásticas por “lá tudo ser possível”³²⁹ e afirma que o leitor não está sendo questionado se há realidade naquilo ou não, ele apenas aceita o estranho³³⁰ e o considera real

³²⁵ KAYSER, 2009.

³²⁶ “O que geralmente se pode concordar [...] é que o ‘grotesco’ irá envolver, talvez entre outras coisas, a co-presença de algo risível e de algo incompatível com o risível”. — THOMSON, Philip. **The grotesque**. Yorkshire: Methuen Young Books, 1972. Tradução minha.

³²⁷ THOMSON, 1972. Tradução minha.

³²⁸ *Ibid.* Tradução minha.

³²⁹ *Ibid.* Tradução minha.

³³⁰ “Se um texto literário ‘acontece’ em um mundo fantástico criado pelo autor, sem pretensão em se conectar com a realidade, o grotesco está praticamente fora de cogitação. Pois dentro de um mundo fantástico fechado, tudo é possível. O leitor, quando percebe estar de frente com tamanho mundo fechado, aceita as coisas mais

dentro daquele universo. É interessante notar isso em narrativas nas quais seres, outrora humanos, transgrediram e se tornaram algo além do real, como Freddy Krueger em *A Hora do pesadelo*³³¹, que assume características tanto cômicas, em seu modo de agir e na forma em que trata suas vítimas, quanto aterrorizantes, quando transforma dormir, algo natural e necessário, em uma ação desesperadora que pode causar a morte; ele, mesmo que possua essa habilidade sobrenatural, um dia já foi humano, e habita um mundo real e não sobrenatural, onde tudo que é sobrenatural está no reino do sonho, já que, como diz Ernest Jones, “a nitidez dos sonhos é tão intensa as vezes que até mesmo pessoas bem letradas podem encontrar dificuldade ou acharem impossível distinguir sonho de realidade”³³². Ou seja, nesse terror criado por Wes Craven, grotesco se molda ao fantástico, mesmo que Thomson discorde, quando ocorre no reino daquilo que mais ocupa o espaço do estranho, misterioso e sobrenatural; um simples ato de sonhar e dar forma a pesadelos que, sendo o reino de Freddy, cria uma desarmonia e, assim, se faz grotesco.

Por fim, ainda dentro do texto de Thompson, ele fala da anormalidade que provém do grotesco. Sua escolha do termo “anormal” vem de, em sua visão, poder ser algo tanto engraçado quanto assustador ou nojento³³³, e é parte da natureza do grotesco estar no patamar daquilo que é “ofensivo e não civilizado, uma afronta à decência e um ultraje à ‘realidade’ e a ‘normalidade’”³³⁴ e aproxima grotesco à transgressão, que nada mais é do que um possível lava-rápido onde todos os carros fúnebres carregando as maiores atrocidades vistas pelo ser humano precisam passar para limpar o resto da sua humanidade e, só assim, abrir espaço ao monstruoso, este que carrega consigo as amarras do que é grotesco, transgressor, esteticamente medonho e, ao mesmo tempo, esteticamente atraente.

Assim, coloco grotesco e estética como bases para aquilo que faz do terror uma das esferas da arte com mais possibilidades; uma arte do medo, anatômica e crua, com a qual se é possível mergulhar na psique humana a partir do que ditam seus gostos. O que talvez gere esse agrado ao horror e aos monstros que devoram humanos é o profundo desejo de aniquilação que Freud apresenta com a pulsão da morte; afinal, morte acaba por ser um dos motores da arte, não? Julia Kristeva, quando fala do *Cristo morto de Holbein*³³⁵, faz menção

estranhas sem questionar, pois não lhe está sendo pedido que as entenda como reais”. — THOMSON, 1972. Tradução minha.

³³¹ Filme de 1984 dirigido por Wes Craven, no qual um grupo de jovens é aterrorizado por Freddy Krueger, um *serial killer* que consegue invadir seus sonhos. — A HORA do pesadelo. Direção e roteiro de Wes Craven. Estados Unidos: New Line Cinema, 1984. (91 min).

³³² JONES, Ernest. *On the nightmare*. Nova York: Liveright Publishing Corporation, 1951. Tradução minha.

³³³ THOMSON, 1972. Tradução minha.

³³⁴ *Ibid.* Tradução minha.

³³⁵ KRISTEVA, Julia. O cristo morto de Holbein. In: KRISTEVA, Julia. *Sol negro*: depressão e melancolia. Tradução de Carlota Gomes. Rio de Janeiro: Rocco, 1989. p. 101-130.

ao macabro grotesco da *danse macabre* criada por Holbein: se, ao pintar o cristo morto, Holbein já cria uma atmosfera grotesca ligada à morte com o cadáver de Cristo abandonado pelo Pai, é em sua *danse macabre* que ele mostra um grotesco no qual “toda espécie humana é apanhada pela Morte”³³⁶, unidos em um coro de mortos que pela eternidade se mantêm iguais naquilo que, em suas vidas, jamais houveram de pensar que haveria espaço para encontrar um igual. Morte é a mais pura, mais grotesca e macabra, porque, se no espaço da arte onde o horror encontrou sua morada não existir morte, não há oportunidade de nós, olhando todos em momentos diferentes do tempo para o mesmo quadro, sentirmos em nosso âmago o chamado da Morte para que dancemos com ela, revelando no belo, no sublime e no grotesco ensaios para nossa própria morte, abandonados como Cristo e devorados por Saturno, mas ainda assim em estado de eterno êxtase sobre o nosso prazer diante daquilo que se faz horror.

Grotesco e estético servem de base para o que o filósofo Noël Carroll vai trabalhar em *A filosofia do horror ou os paradoxos do coração*³³⁷. É importante entender estes conceitos não só para entender o que Carroll diz, mas porque, depois da publicação de seu livro, foram publicadas diversas respostas ao seu trabalho que criticam seu pensamento, críticas essas que o próprio Carroll respondeu e que são importantes para conceitualizar o gênero em sua completude. O que Carroll faz é, primeiramente, separar as histórias de terror das histórias com monstros, afinal “há monstros em todo tipo de histórias — como contos de fadas, mitos e odisseias”³³⁸, e nada disso se encaixa no ele vê como horror, por isso se usa da “atitude dos personagens da história em relação aos monstros”³³⁹ para separar os gêneros; em sua visão, os personagens do terror vão encarar seus monstros como perturbações anormais para a sociedade, enquanto, nos contos de fada, por exemplo, os monstros fazem parte do cotidiano daqueles personagens³⁴⁰ e são vistos com uma normalidade que acaba por ser rara no terror. De fato, a definição de Carroll isola o terror de algumas outras narrativas, mas ainda engloba certas histórias fantásticas que não são assustadoras. A presença do monstro em histórias como *O chamado do monstro*³⁴¹ e *O livro do cemitério*³⁴² afastam a figura do monstro do

³³⁶ KRISTEVA, 1989.

³³⁷ CARROLL, Noël. **A filosofia do horror ou paradoxos do coração**. Campinas: Papirus, 1999.

³³⁸ CARROLL, 1999.

³³⁹ *Ibid.*

³⁴⁰ “Nas obras de horror, os humanos encaram os monstros que encontram como anormais como perturbações da ordem natural. Nos contos de fadas, por outro lado, os monstros fazem parte do mobiliário cotidiano do universo”. — *Ibid.*

³⁴¹ Narra o encontro de Conor, um menino solitário que está lidando com a iminente perda da mãe, com o monstro árvore que surge em sua janela. — NESS, Patrick. **O chamado do monstro**. Tradução de Antônio Xerxenesky. São Paulo: Ática, 2011.

³⁴² História do jovem Ninguém Owens, que perdeu sua família ainda bebê e foi adotado por um casal de fantasmas que vive em um cemitério, além de ter um vampiro como tutor. — GAIMAN, Neil. **O livro do cemitério**. Tradução de Rytá Vinagre. Rio de Janeiro: Rocco, 2010.

terror, pois o transforma em uma ferramenta que dialoga com a morte. O monstro no terror, necessariamente, traz a morte. Há criaturas muito parecidas com as representadas nessas duas obras fantásticas que podem ser encontradas em outras histórias em que o foco é o terror, como o Drácula³⁴³ ou Sadako em *Ringu*³⁴⁴, mas que carregam a morte entrelaçada em seus atos e conseqüentemente afetam os humanos com o sentimento de medo da morte, não necessariamente apenas um medo do monstro em si, se tornando uma quebra da normalidade na qual o que persegue as vítimas é mais do que o monstro, é a própria personificação de um medo primordial que vai além da sua forma física; são, assim, narrativas duplas que, mesmo com seres semelhantes, se diferem.

Carroll coloca o monstro do terror em um aspecto de “extraordinário no mundo ordinário”³⁴⁵ ao contrário do “ordinário no mundo extraordinário”³⁴⁶ carregado pelo mundo dos contos de fadas, onde dragões são desafios normais para um herói, diferente de um humano amedrontado tendo que enfrentar um ser como o Alien de Ridley Scott. Uma exceção a isso é a Morte personagem: ela, naturalmente, se faz ordinária e presente na nossa vida, porém mesmo que exista, não tem uma forma que possamos chamar de sua, então sua aparição é sempre influenciada conforme a caracterização dos outros personagens ao seu redor — em *Sandman*³⁴⁷, por exemplo, em que os personagens principais são seres sobrenaturais à altura da Morte, ela é apenas mais um ser ordinário em um mundo ordinário, por assim dizer, já que a história se passa na nossa realidade e, quando personagens são visitados pela Morte, a gentileza das suas ações a transforma em uma amiga que irá levá-los para o além. É uma questão interessante de que não existe uma distinção extraordinária quando se trata da Morte. Independentemente da sua forma ou da sua ideia, ela é o que é.

Na literatura de terror, a descrição do monstro e a reação do humano perante a criatura sempre causam algo no leitor que, junto do personagem, cria uma aversão ao monstro narrado independentemente do que ele seja³⁴⁸. Carroll usa *Drácula*³⁴⁹ como exemplo, essa figura de um vampiro que há muito foi mudada com o tempo, até chegar em Silas de *O livro do cemitério*³⁵⁰ — em ambas as histórias o vampiro se porta como um vampiro, mas a reação dos personagens é diferente para cada um deles. Ninguém Owens vê um guardião no vampiro e o

³⁴³ STOKER, 2020.

³⁴⁴ Versão original de Ring, a história é muito semelhante à versão estadunidense, apenas trocando o nome da vilã Samara por Sadako e modificando a narrativa do seu passado. — RINGU. Direção de Hideo Nakata. Produção de Shinya Kawai, Taka Ichise e Takenori Sento. Japão: Toho, 1998. (96 min).

³⁴⁵ CARROLL, 1999.

³⁴⁶ *Ibid.*

³⁴⁷ GAIMAN, 2020b.

³⁴⁸ CARROLL, 1999.

³⁴⁹ STOKER, 2020.

³⁵⁰ GAIMAN, 2010.

leitor vai pensar da mesma forma, o que acaba sendo a principal divisão de gênero entre o horror e o fantástico, mas também é uma demonstração de como essas criaturas podem se tornar maleáveis quando tratadas como metáforas para a morte para um público infantil: contanto que o monstro dialogue com a morte de uma maneira em que os sentimentos dos personagens sejam reconhecidos, sejam ele luto, dor ou confusão, ele se torna essa figura que abraça o medo da morte e a representa. Essas diferenciações criadas pelo gênero são o alicerce que torna o prazer no horror algo tão desejável, atualmente existem tantos vampiros bonzinhos que acabou por se tornar uma surpresa quando um vampiro sanguinário, clássico em seus moldes, faz uma aparição em um filme que o coloca no espaço de vilão mais uma vez; é estético o medo noturno que ele cria, essa falsa sensação de segurança na luz do dia, para, no final, refletir tanto no espectador quanto no personagem a maior verdade de todas, que nenhum vampiro infantojuvenil revela: humanos, seres moldados no prazer e no desejo, são, no fim do dia, apenas carcaças vazias.

O ponto que Carroll quer chegar é que, graças a visão dos personagens dentro do terror, o telespectador/leitor é colocado no papel de se perturbar com suas “descrições ou retratos”³⁵¹ sendo guiado pelas “reações emocionais”³⁵² que tais personagens fornecem, criando uma aproximação entre quem consome e quem vive o horror para que exista a reação do medo e o filme alcance seu objetivo de assustar, perturbar e fixar o monstruoso na memória humana. Esses personagens passam ao público uma espécie de guia para “responder aos monstros da ficção”³⁵³, caso eles existissem na vida real, como se existissem regras pré-estabelecidas que salvariam uma vida dentro dessas narrativas; o que não é absurdo, já que como espectador sempre me pego questionando se faria o que os personagens estão fazendo e reagiria da mesma forma ou se é justo julgar suas ações acreditando que faria diferente se estivesse ali.

Randy Meeks, de *Pânico*³⁵⁴, é uma desses personagens que, apesar de fictício, vê no terror uma forma de lidar com a vida e cria regras de como sobreviver em um filme de terror

³⁵¹ CARROLL, 1999.

³⁵² *Ibid.*

³⁵³ *Ibid.*

³⁵⁴ Primeiro de atualmente seis filmes, dos quais os quatro primeiros foram idealizados por Wes Craven. No original se chama *Scream*, em tradução literal *grito* ou até mesmo *grite*, o que sempre me chamou atenção na tradução brasileira por ligar o ato de gritar com a sensação de “pânico” que os personagens devem sentir ao estarem na presença do assassino, mas que, olhando do ponto de vista que já abordei do grito também como uma forma afastar os predadores, uma forma legítima de defesa humana, que vem do grito desde a banshee até o estertor da morte, se torna interessante imaginar aqui que o grito pode não ser só uma reação de pânico à morte, mas uma tentativa clara do instinto de sobrevivência de gritar — não por ajuda ou de medo — para afastar a sensação negativa que a morte traz consigo. — PÂNICO. Direção de Wes Craven. Estados Unidos: Dimension Films, 1996. (111 min).

— ele é como nós, público que sente prazer com o medo e se imagina naquelas situações, e, por estar nelas, é a chave da sobrevivência que dá sentido à sensação de horror gerada pelos massacres. Ele, sempre citando outros filmes e outros assassinos para justificar sua forma de agir, é uma antítese ao que Carroll apresenta, mostrando que mesmo a sabedoria dessas narrativas não o ajudaram a se salvar, e ele, mesmo sendo um guia, ainda não consegue salvar a todos. Ainda assim, mesmo que representem visões diferentes do mesmo tópico, tanto a teoria de Carroll quanto Randy traduzem o sentido claro de que o horror é uma forma de aprendizado, eles são uma forma de tentar mostrar ao público um valor para a vida e utilizam do monstro para que, inserindo um contexto sobrenatural e longe do comum, se possa criar um espaço no qual o medo ansioso é deixado de lado e o medo estético toma lugar para ver nessa forma de arte uma espécie de prazer em se sentir vivo enquanto vê, na morte ficcional de outros, um sentido para si.

Por isso, eu poderia muito bem chamar essa *anatomia do medo* de *anatomia do prazer*, porque é impossível de tratar apenas de terror quando ambos sentimentos caminham de mãos dadas. O ato de encontrar prazer em uma situação que tem como intuito trazer sentimentos conflitantes é o que me parece ser o ponto central da teoria de Carroll, já que, como em um brinquedo em um parque de diversões, sentamos em cadeiras confortáveis e passamos por momentos de adrenalina inquietantes, mas que geram um prazer tão profundo que transforma medo em excitação³⁵⁵. A metáfora de parques de diversão é interessante quando se fala do horror porque na já citada saga *Premonição*, em seu terceiro filme³⁵⁶, há uma cena grotesca em que uma montanha russa é o causa de um acidente que tira a vida de muitos jovens e faz com que a Morte persiga os sobreviventes; algo que não está muito longe da realidade, afinal acidentes com brinquedos em parques são coisas que já aconteceram na vida real, como no parque Hopi Hari³⁵⁷ aqui no Brasil e um caso mais recente na Suécia em que o descarrilamento de uma montanha russa deixou um morto³⁵⁸, mas mesmo assim as pessoas continuam a frequentá-los, continuam sentindo prazer na adrenalina e no medo. Pedro Arcoverde, do Centro de Psiquiatria do Rio de Janeiro, diz que a causa da busca por adrenalina vem da busca por liberação de dopamina, e pessoas se colocam em situações de risco controladas para que possam liberar essa substância³⁵⁹; não só brinquedos perigosos e

³⁵⁵ CARROLL, 1999.

³⁵⁶ PREMONIÇÃO 3. Direção de James Wong. Estados Unidos: New Line Cinema, 2006. (93 min).

³⁵⁷ Acidente fatal que ocorreu no brinquedo “La Tour Eiffel” em 2012: <https://11nk.dev/u7KV6>.

³⁵⁸ Mais sobre em: <https://g1.globo.com/mundo/noticia/2023/06/25/montanha-russa-descarrila-na-suecia.ghtml>

³⁵⁹ ARCOVERDE, Pedro (entrevistado). Luta e Fuga: as reações do corpo ao medo. *Saúde RJ*, Rio de Janeiro, 31 out. 2020. Disponível em: <https://www.saude.rj.gov.br/noticias/2020/10/luta-e-fuga-as-reacoes-do-corpo-ao-medo>. Acesso em: 2 ago. 2023.

esportes radicais, mas também filmes de terror e a própria sensação de sentir medo, seja lá a razão, fazem com que os sentidos humanos se tornem focados em proteger o corpo e, por estar em segurança, há uma sensação de prazer no medo que é tentadora, seduzente como a Morte Enganadora, mas que não oferece risco, até certa extensão.

O monstro entra nessa situação como um objeto de curiosidade aos olhos de Carroll, que o coloca como o ponto alto do gênero por ser uma criatura proveniente de outro plano, diferente daquilo que é humano e que, por ser diferente, causa uma vontade de se descobrir mais sobre³⁶⁰, assim transformando o medo dela no prazer da busca, da descoberta, uma curiosidade que pode matar, mas que é recompensada. Carroll afirma que, sim, é isso que causa prazer no horror³⁶¹, uma busca pela origem do monstro, por aquilo que ele é e por aquilo que ele não é, e que o horror acaba por se tornar prazeroso pela ideia de desbravar, brincar de detetive e se colocar na pele de um personagem que, igual o espectador, busca saber mais sobre a criatura que o persegue.

A meu ver, esse medo causado pelo gênero é, obviamente, um medo de se assustar, de se sentir vulnerável como uma criança, mas também é atrativo por ser uma vulnerabilidade segura, como se estivesse assistindo um filme no colo da mãe e sabendo que, não importava que monstro fosse, estaria seguro no fim do dia. Carroll vê esse horror como um preço a se pagar para termos respostas sobre o que é desconhecido³⁶², mas, na visão de Berys Gaut, essa é uma colocação errônea já que em muitos filmes de terror a figura do monstro é tão estereotipada que não haveria espaço para a curiosidade³⁶³, concluindo, assim, que a teoria de Carroll seria falha e o prazer no horror viria de outro lugar. Essa questão levantada por Gaut tem relevância — afinal, não há desconhecido se, no monstro, há o reconhecimento do conhecido —, mas, ao meu ver, esse é um dos pontos que torna o terror interessante: por ser

³⁶⁰ “Os monstros são obviamente veículos perfeitos para provocar esse tipo de curiosidade e para sustentar o drama de prova, pois os monstros são (físicamente, embora de um modo geral não logicamente) seres impossíveis. Despertam interesse e atenção por serem supostamente inexplicáveis ou muito incomuns em relação a nossas categorias culturais em vigor, provocando com isso um desejo de aprender e saber coisas a seu respeito”. — CARROLL, 1999.

³⁶¹ “O prazer proporcionado pela ficção de horror e a fonte de nosso interesse por ela residem, em primeiro lugar e sobretudo, nos processos de descoberta, prova e confirmação que as ficções de horror empregam com frequência. O descobrimento da existência do ser horrífico e de suas propriedades é a fonte central de prazer no gênero; uma vez encerrado o processo de revelação, continuamos curiosos a respeito da questão de se uma tal criatura pode ser enfrentada com sucesso; e essa pergunta narrativa nos acompanha até o fim da história”. — *Ibid.*

³⁶² “Pelo contrário, o horror artístico é o preço que queremos pagar pela revelação daquilo que é impossível e desconhecido, daquilo que viola nosso esquema conceitual”. — *Ibid.*

³⁶³ “O problema com a solução de Carroll é que a maioria dos filmes de terror têm enredos repetitivos, e seus monstros e assassinos são tão estereotipados, que é difícil acreditar que nossa curiosidade poderia, com frequência, ser suficientemente estimulada para superar as supostas desvantagens que tais obras incidem produzindo em nós estados emocionais discordantes”. — GAUT, Berys. The paradox of horror. **The British Journal of Aesthetics**, [s.l.], v. 33, n. 4, p. 333-345, 1993. Oxford University Press (OUP). Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1093/bjaesthetics/33.4.333>. Acesso em: 17 set. 2023. Tradução minha.

previsível, não sinto medo, e, em raros casos, sinto mais angústia que medo por algo estar fora do normal, criando assim, de fato, um paradoxo do horror em que mesmo que haja curiosidade, ela não sustenta o prazer por monstros e horror de uma forma que explique porque as pessoas vão atrás do gênero. Afinal, mesmo que seja seguro, por que sentir medo é uma opção?

Talvez ver o terror como uma espécie de máquina do tempo seja uma das melhores formas de entender esse gênero que tanto tenta nos assustar; iniciar o filme é a mesma coisa que ligar essa máquina, assistir é voltar no tempo e se deixar ficar com medo, igual uma criança, sozinha no escuro ou até acompanhada, mas, na medida que o grupo de amigos do *slasher* vai sendo desfeito e sobra só a *final girl*³⁶⁴, essa criança dentro de nós também se vê sozinha. É como Kali Wallace diz em *Inside the Cult of Fear*:

Horror está repleto de pessoas que estão sozinhas: a *final girl*, o sobrevivente solitário, o último homem na terra, a última pessoa em um mundo que foi a loucura, no escuro, em uma casa abandonada, em uma cabana na floresta, em uma caverna cheia de impossíveis ecos, ou indescritíveis cochichos ou com rezas que ninguém nunca vai ouvir³⁶⁵.

Acredito que essa seja a realidade do terror, porque ele é, em suma, um gênero solitário, para quem o vive e para quem o assiste, mas ainda assim é um espaço de olhar para si mesmo, para sua criança, e se deixar, por aquele momento, sentir medo. Não o tipo de medo, como Neil Gaiman sabiamente coloca em seu texto *Ghost in the machines*³⁶⁶, das coisas da vida adulta que nos fazem viver no limite, como pagar a conta de luz para não ficarmos no escuro ou a de água para não morrermos de sede, ou até a internet para que não fiquemos totalmente isolados do mundo e nos sentido sozinhos, abandonados, em uma terra sem ninguém, e muito menos o medo do governo, do futuro, de guerras ou da complicação que é se relacionar com outros seres humanos. No terror, medo é algo tão simples como um fantasma debaixo da cama ou a sombra que seu casaco faz no escuro, algo que dava pesadelos no seu eu criança e hoje em dia é só mais uma das mil coisas que precisa arrumar antes de dormir. Talvez, então, essa seja minha resposta para esta anatomia: me voltar ao meu eu criança e ver como o medo o conquistava e como agora ainda me conquista, mas, assistindo

³⁶⁴ Última pessoa viva em *slashers*, geralmente a garota protagonista, que conseguiu sobreviver ao assassino. Exemplos de como *final girls* são utilizadas no terror podem ser vistos em: <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/FinalGirl>.

³⁶⁵ WALLACE, Kali. Inside the cult of fear: finding humanity in horror fiction. **Tor.com**, Nova York, 12 ago. 2020. Disponível em: <https://www.tor.com/2020/08/12/inside-the-cult-of-fear-finding-humanity-in-horror-fiction/>. Acesso em: 20 nov. 2023. Tradução minha.

³⁶⁶ GAIMAN, Neil. Ghost in the machines. **The New York Times**, Nova York, 31 out. 2006. Disponível em: <https://www.nytimes.com/2006/10/31/opinion/31gaiman.html>. Acesso em: 28 jun. 2023.

meus filmes de terror favoritos, sempre recupero o controle, e sempre sinto medo, igual uma criança. Essa é sempre a melhor parte do meu dia: com medo, mas sabendo que, quando o filme acabar e eu sair da máquina do tempo, vou estar seguro, longe dos monstros, na vida real, com meus próprios demônios e problemas, e que nenhum deles é tão perigoso quanto o que os jovens de Crystal Lake³⁶⁷ ou as crianças de Derry³⁶⁸ precisam enfrentar; é isso, no fim, o que sempre me faz voltar para essa máquina e sempre me faz escrever sobre ela, porque, nesta anatomia do medo, minha única conclusão é que, mesmo com todo o excesso de sangue e histórias clichês, no terror eu me sinto em casa. E não tenho planos de ir embora, porque, aqui dentro, onde é seguro, é onde o terror realiza meu desejo mais simples na busca por me sentir satisfeito: ter medo, ainda que seguro, e quem sabe tirar algo bom disso.

Para finalizar essa anatomia, me vi na posição que tanto Carroll quanto Gaut e provavelmente muitos outros estudiosos estiveram ao se depararem com o paradoxo do horror: não há resposta certa, mas, ainda assim, há base o suficiente para uma resposta. Medo é estético, por isso ele é uma forma de arte, uma arte que se vê completa com o gênero do terror, porque o grotesco é um espaço de convívio onde não existe o conceito de limite que prende o humano, permitindo que haja transgressão, permitindo que haja prazer no medo, no monstro e na morte. Talvez seja o nosso desejo de autodestruição que abra portas para o terror ser tão desejado e prazeroso, mas vou além, vou até outra crítica ao trabalho de Carroll, dessa vez de Katerina Bantinaki, que coloca “controle” como um fator crucial para a experiência de terror³⁶⁹. Nessas ficções, encontramos a possibilidade de controlar nossa experiência, de “colocar o livro de lado quanto a narrativa ficar muito desconfortável”³⁷⁰ ou desligar a televisão, pular a cena do filme ou só fechar os olhos. Controle talvez seja a palavra-chave, porque com controle temos segurança, temos individualidade perante os demais e conseguimos dissecar o monstro de forma cautelosa para transformar o desconhecido em conhecido, e, quando se está previsível demais, é sempre possível controlar a experiência simplesmente trocando de narrativa.

A sensação que o horror traz não é dolorosa, por mais perturbadora que seja, é um medo de algo que não pode nos atingir; Bantinaki coloca a experiência desse medo por um viés positivo como uma escolha do público, porque eles têm o controle de navegar pelos

³⁶⁷ Cidade onde se passa o filme de terror *Sexta-Feira 13*. — SEXTA-FEIRA 13. Direção de Marcus Nispel. Estados Unidos: Paramount Pictures, 2009. (97 min).

³⁶⁸ Cidade onde se passa o livro de terror de Stephen King, *It*. — KING, Stephen. *It: a coisa*. Tradução de Regiane Winarski. Rio de Janeiro: Objetiva, 2014.

³⁶⁹ BANTINAKI, Katerina. The paradox of horror: fear as a positive emotion. *The journal of aesthetics and art criticism*, Nova Jersey, v. 70, n. 4, p. 383-392, set. 2012. Tradução minha.

³⁷⁰ BANTINAKI, 2012. Tradução minha.

subgêneros da forma que mais satisfaça seu subconsciente e provoque uma aproximação estética. Há aqueles que preferem monstros e aqueles que preferem *serial killers*, há aqueles que não veem diferença entre os dois e aqueles que preferem algo mais psicológico, mais pé no chão ou mais científico, e tudo isso faz parte do controle, controlar dopamina, controlar o espaço da adrenalina até que ele se torne seguro, controlar onde, com quem, quando e como essa experiência vai ser feita — uma transgressão controlada, com hora marcada para começar e para terminar, onde essas emoções se transformam em um motor que cheira à mortalidade.

O que Bantinaki vê como solução para o paradoxo, e que me agrada profundamente, é: se, como Carroll, enxergarmos o medo como um sentimento que carrega consigo uma força desagradável e que, por si só, nos faz mal, somos forçados a vê-lo como negativo e assim concluímos que sentir prazer no medo é paradoxal, mas, se vemos o medo como um sentimento positivo, não há motivo para o divertimento dessas narrativas ser paradoxal de forma alguma³⁷¹. É, no fim do dia, só mais uma forma de se sentir vivo e de abraçar uma faceta da arte que nos é esteticamente prazerosa, por mais grotesca que seja. Bantinaki vê o medo como algo positivo pela possibilidade que temos de encarar nossos medos através de narrativas em um ambiente seguro, de liberar nossa dopamina de uma forma que não nos cause nenhum tipo de perigo real, e, utilizando mais uma vez “controle” como um termo de importância, ela acredita que há a possibilidade de controlar nosso medo conforme consumimos aquilo que nos assusta, para assim encontrarmos conforto naquilo que um dia nos causou ansiedade³⁷². Wes Craven, diretor que, a meu ver, revolucionou o subgênero de terror *slasher* com personagens como Freddy Kruger de *A hora do pesadelo*³⁷³ e Ghostface de *Pânico*³⁷⁴, diz em uma entrevista³⁷⁵, em resposta a por que as pessoas iriam assistir um filme para sentir medo, que as pessoas não vão assistir ao filme **para** sentir medo, medo é algo que já é pré-existente no ser humano. “Não podemos esquecer da vida real”³⁷⁶, ele diz, e isso é um fator muito poderoso quando se fala do medo; para Craven, que viveu toda sua vida criando obras que direcionam as pessoas para seus maiores medos, terror também é uma forma de dizer que as coisas vão ficar bem no final, porque o diretor pode conduzir aquela narrativa para que ela se encerre com tudo dando certo, e isso faz com que o medo se dissipe, afinal, ele

³⁷¹ BANTINAKI, 2012.

³⁷² *Ibid.*

³⁷³ A HORA, 1984.

³⁷⁴ Nome utilizado pelos diversos assassinos da franquia *Pânico*. — PÂNICO, 1996.

³⁷⁵ WES Craven interview on "Scream" (1997). [S.l.]: Youtube, 2016. (18:50 min). Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=FySvPeZWpB4&ab_channel=ManufacturingIntellect. Acesso em: 3 ago. 2023.

³⁷⁶ WES, 2016. Tradução minha.

pode ser controlado, ele pode ser vencido. Se a pessoa que criou essa obra de medo diz que há uma chance de sobreviver, de vencer o monstro, de ver o nascer do sol mais uma vez, então não há por que dizer que terror é só uma ferramenta usada pelo medo para nos dominar, mas sim uma ferramenta que usamos para dominar o medo. Para controlá-lo e torná-lo parte de nós.

Talvez seja essa forma de se aproximar do horror: o controlando, o transformando em nosso objeto de estímulo e não se dando por vencido ao medo. É uma forma curiosa e positiva de ver o medo, mas não acredito que seja uma forma ruim. Por mais que não encontre forças para encarar meu medo de escuro, com o passar dos anos, entendendo mais meu medo e apreciando mais minha própria companhia, acabei me sentindo bem no escuro mesmo sabendo que, se qualquer barulho esquisito chamar minha atenção, vou correr para ligar a luz. A meu ver, medo é uma chave para transgressão, e nem toda forma de transgressão é ruim; se monstros podem atravessar o limite para se sentirem vivos, porque nós, seus criadores, deveríamos nos sentir culpados por também querer um pouco dessa sensação?

2.2 MONSTRO: TRANSGRESSOR

Há nessa busca por satisfação sempre um limite. É importante, para a ideia que começou com os conceitos da morte de Ariès³⁷⁷ e se prolongou até aqui com Bantinaki³⁷⁸, ter em mente que para tudo existe um limite, essa concepção cíclica que Trías³⁷⁹ traz da existência de um outro lado, um outro lado que define muito bem seus opostos; é o que Izanagi faz com Izanami, é o que o Joker faz em *Alice in Borderland*³⁸⁰, é até mesmo a própria nave Nostromo em *Alien*³⁸¹, revelando dentro dela um outro mundo, um mundo depois do limite, onde o que existe lá é diferente de tudo que era conhecido do outro lado. A morte, em si, é o limite mais relevante entre todos os limites que posso citar. Afinal, é ela quem dita quem está vivo e quem está morto, é ela quem dita quem, ao retornar dos mortos, permanece humano e quem se torna algo mais, um morto-vivo, um monstro, um ser transgressor. O que Bantinaki traz e o que o próprio Carroll defende é a ideia de filmes de terror, com seus monstros e assassinos, mostrarem realidades grotescas que colocam os sentimentos ansiosos do ser humano em segurança³⁸²; mas até quando isso é possível?

No filme *Subconscious cruelty*³⁸³ existe um monólogo que me chama muita atenção e que dialoga exatamente com o conceito de transgressão que trago aqui:

Realidade. Ela nos prende em um monótono ciclo de amortecimento. Engole nossos sonhos e desejos com inúmeros obstáculos atados à cruel ironia. Tentamos esconder essas inescapáveis verdades com mentiras como o cinema, usando-o como um escudo de fuga. Um revestimento para nos proteger das incessantes dificuldades lançadas em nosso caminho. Certos filmes podem tentar absorver nossa energia negativa, na esperança de talvez manter nossas emoções mais sombrias à distância. Mas, infelizmente, essa luz trêmula só pode acalmar nossos demônios por um tempo. E a realidade humana eventualmente irá mostrar sua horrível face, muito mais horrível que qualquer filme pode tentar retratar³⁸⁴.

Até a segurança emocional vinda da ficção tem um limite e a melhor forma desse limite ser representado são com os próprios monstros criados para servir de medo estético para seu público-alvo. Se, na *anatomia do medo* falei de esperança, é com a transgressão que

³⁷⁷ ARIÈS, 2014.

³⁷⁸ BANTINAKI, 2012.

³⁷⁹ TRIAS, 1991, 1999.

³⁸⁰ ASO, 2010-2016.

³⁸¹ ALIEN, 1979.

³⁸² BANTINAKI, 2012; CARROLL, 1999.

³⁸³ Filme indie experimental, construído por uma série de imagens gráficas que, à primeira vista, não possuem ordem ou conexão. — SUBCONSCIOUS cruelty. Direção e roteiro de Karim Hussain. Canadá: Infliction Films, 2000. (92 min).

³⁸⁴ SUBCONSCIOUS, 2000. Tradução minha.

o monstro renasce no desespero, em um pós-vida rodeado de carnificina, no qual tudo que ele é e tudo que ele vai ser é uma representação do mal na humanidade.

Transgressão, segundo o *Minidicionário da Língua Portuguesa*, de Evanildo Bechara, é a “ação ou efeito de transgredir”³⁸⁵, que por sua vez é “desobedecer a; desrespeitar leis, regras, etc.”³⁸⁶, uma espécie de afronta ao que é padrão, mas que não só é contra, como atravessa (desrespeita) aquilo que é limite (regra) e, assim, transgride. Para haver transgressão, deve haver limite, e Eugenio Trías é quem coloca o limite como uma zona habitada³⁸⁷, onde o ser fronteiro se faz presente e toma forma daquele que transgrediu ou transcendeu para algo além do que era. No monstruoso, transgressão se torna uma forma de catalogar as criaturas que habitam no plano de existência; de um lado, criatura humana, do outro, criatura monstro. Por ser um ato ligado ao mal, transgredir se junta ao monstruoso como uma forma de explicar sua própria existência, como Georges Bataille diz: “é ao transgredir estes limites necessários a conservá-los que ele afirma sua essência”³⁸⁸ e isso pode ser visto na obra de Marquis de Sade, que, na análise de Maurice Blanchot sobre o autor, tem como herói aquele que busca o prazer máximo para si, mesmo que necessite causar a morte de alguém³⁸⁹ — assim criando um ato de transgressão, transformando aquilo que é lei naquilo que é motivador para passar do limite; humano que abraça o monstro.

O monstro transgressor é aquele que usou do prazer como motivação para ir além da sua humanidade, e também é aquele que viu na morte uma oportunidade de transcender a um reino superior ao que vivia. Morte e transgressão caminham juntas não só na perspectiva da morte como uma forma de limite, mas da morte como mecanismo para ultrapassar quaisquer outros limites. Assassinar se torna uma transgressão na mesma medida que morrer, ao mesmo tempo que arrancar do outro sua liberdade e sua autonomia não só transgride o outro, como a si mesmo, pois é nesse ato conjunto que se forma a base para a monstruosidade. João Victor de Sousa Cavalcante acredita que o monstro não pode ser visto como um “rompimento definitivo com o discurso verbal”³⁹⁰, porque ele vê, no léxico de Bataille, a monstruosidade se encontrando em um espaço de transgressão inerente ao funcionamento da vida humana³⁹¹ e

³⁸⁵ BECHARA, Evanildo. Transgressão. BECHARA, Evanildo. **Minidicionário da língua portuguesa**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2009. p. 872.

³⁸⁶ BECHARA, Evanildo. Transgredir. BECHARA, Evanildo. **Minidicionário da língua portuguesa**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2009. p. 872.

³⁸⁷ “O limite, para Trías, não é uma linha que restringe, mas sim uma zona habitada, o habitar e lugar do sujeito limítrofe, entendido como aquele que se alimenta dos frutos cultivados no limes”. — CAVALCANTE, 2017.

³⁸⁸ BATAILLE, 2015.

³⁸⁹ “Eu faço o que me agrada, diz o herói sadiano, conheço apenas o meu prazer e, para garantir que o conseguirei, torturo e mato”. — BLANCHOT, 2004. Tradução minha.

³⁹⁰ CAVALCANTE, 2017.

³⁹¹ *Ibid.*

isso é algo que Cavalcante apresenta da seguinte maneira, segundo a teoria do limite de Trías: “o limite se articula como uma zona de inevitável tensão, mas que é fundamental para a dinâmica das trocas simbólicas e que sugere uma postura ontológica específica, que transita entre dois mundos, entre o humano e o que está além do conhecido”³⁹².

É importante ter em mente que Cavalcante apresenta o ser fronteiro não só como aquele que vive no limite, mas também aquele que é o limite³⁹³, porque percebe que o limite é algo inerente de todo ser humano, cada um com suas próprias regras pessoais e motivações que causariam uma transgressão. O herói criado por De Sade é interessante, apesar de sua própria existência beirar o grotesco; ele é quem quebra o limite e abraça o monstruoso, seu próprio ser se torna parte da transgressão junto de suas ações, ele é o que Blanchot coloca como:

Homem poderoso que impõe a si mesmo perante os outros com o intuito de destruí-los, mesmo que dê a impressão de ser independente deles, mesmo que demonstre a necessidade de aniquilá-los, se parece sempre capaz de fazê-lo sem eles, e é porque se pôs a parte, e porque se colocou de vez neste plano para fazer o âmbito de seu projeto destrutivo em algo que eternamente supere a humanidade e sua insignificante existência³⁹⁴.

Essa caracterização é exatamente a igual a de Griffith no mangá *Berserk*, de Kentaro Miura³⁹⁵. Griffith que, quando é lhe dada a oportunidade, se apresenta como esse homem acima dos demais, todos os outros são uma parte das suas ambições e desejos, e todas as ambições e desejos do outro são, por extensão, criadas unicamente para realizar suas próprias; ele é um antagonista que transgrediu a humanidade e alcançou poder divino, dando seus aliados de alimento para bestas sanguinárias e se aliando a tais bestas no intuito de, por fim, realizar seu objetivo: um reino livre, dominado por ele, invencível na guerra e indestrutível, pois nele o que é humano e o que é monstruoso são um, e todos aqueles que lá pisam percebem que nada mais são do que parte do ciclo criado e controlado por Griffith, que é, por excelência, um herói sadiano descrito por Blanchot.

Ao meu ver, monstro transgressor é o mais humano destas categorias; não só conversa com a noção do que é a humanidade, como também reflete os desejos e escolhas do ser humano perante si mesmo, os outros e o mundo ao seu redor, mesmo que viole seu corpo e sua mente, mesmo que corrompa sua alma e a force em uma transgressão temporária que,

³⁹² CAVALCANTE, 2017.

³⁹³ *Ibid.*

³⁹⁴ BLANCHOT, 2004. Tradução minha.

³⁹⁵ Mangá sobre a história de Guts, um espadachim amaldiçoado, que caça monstros enquanto busca Griffith, o homem que o amaldiçoou, para se vingar. — MIURA, Kentaro. **Berserk deluxe**. Milwauki: Dark Horse Manga, 2019-2023.

apesar de mais livre aos olhos de Bataille³⁹⁶, ainda é, no fim, uma quebra das regras da existência, morto que não está morto, vivo que não está vivo, existência que não existe e humano que deixa de ser humano, isso é, para mim, o epicentro do que é o monstro transgressor em seu auge. Guts de *Berserk*³⁹⁷ poderia sucumbir à monstrosidade e transgredir da mesma forma que Griffith, mas permanece humano, mesmo que, quando visto pelos outros, sua aparência seja mais monstruosa que a do belo antagonista disposto a sacrificar tudo por seus desejos. Transgressão não se relaciona apenas com a estética monstruosa, mas sim com o que há dentro de cada um e daquilo que é considerado limite dentro de cada ser fronteiro. Mesmo que a quebra de regras já seja uma transgressão, há no ato de transgredir algo muito maior do que simplesmente ser contra, como o próprio De Sade coloca, “cada pessoa tem seus deuses e semideuses, seus heróis, suas histórias verdadeiras, e seus mitos”³⁹⁸, e essa verdade é reiterada por Blanchot quando reafirma as crenças De Sade de que a “natureza nos cria sozinhos, não há qualquer conexão entre um humano e outro. Consequentemente, a única regra de conduta é a de que dou preferência para todas as coisas que me dão prazer, sem considerar as consequências que essa escolha pode ter aos outros”³⁹⁹. Ou seja, seres fronteiros, por terem o limite dentro de si, moldam com suas crenças e vivências aquilo que consideram ser o limite e, por consequência, criam sua própria visão de transgressão. É o que acontece com Griffith e é o que acontece com a própria existência do ser vampiresco que ao transgredir ao monstruoso age unicamente por seu desejo, sua sede e seu prazer; já não cabe a este ser que abraçou a monstrosidade se preocupar com seus crimes e como eles afetam o outro, é tudo sobre ele.

A transgressão que transforma humanos em monstros não tem como principal fator a profanação corpórea, muito menos a sexualidade que De Sade traz em suas obras, mesmo que elas ainda estejam ali presentes; o que move a transgressão, transformação de humano em monstro, é a morte. É, a princípio, enfrentando a morte que o humano se transforma em vampiro, da mesma forma que renasce como zumbi ou fantasma, e morrer se torna o limite que precisa ser quebrado para que haja, de fato, uma transgressão. Monstro é um ser curioso porque, mesmo transgredindo e se tornando um ser da terra-de-ninguém, de lá do outro lado, ainda assim não é um ser que se encaixa nas categorias do limite impostas por Trías, como Cavalcante coloca “o monstro não ocupa nem o lá nem o cá da fronteira, ele é a fronteira em

³⁹⁶ BATAILLE, 2015.

³⁹⁷ MIURA, 2019-2023.

³⁹⁸ DE SADE, The Marquis. An Essay on Novels. In: DE SADE, The Marquis. **The crimes of love: heroic and tragic tales**, preceded by an essay on novels. Tradução de David Coward. Oxford: Oxford University Press, 2005. p. 3-21. Tradução minha.

³⁹⁹ BLANCHOT, 2004. Tradução minha.

si, a encarnação da impossibilidade em reduzir a experiência do corpo a dicotomias rígidas⁴⁰⁰, ele assume por si próprio o papel de transgressor, não só porque transgrediu, mas porque influencia e desperta o desejo no outro de também transgredir, como acontece com Kou Yamori em *Call of the night*⁴⁰¹ e os vassalos de Griffith em *Berserk*⁴⁰², pois há através da imagem do monstruoso uma liberdade em despertar os desejos impuros da alma — e Cavalcante reafirma isso se utilizando de King Kong⁴⁰³ e Drácula⁴⁰⁴, dizendo serem monstros “associados diretamente à animalidade e à corrupção da alma”⁴⁰⁵ esse fator recorrente se tornou algo particular da personalidade do monstro; na medida em que instaura medo, instaura desejo, vontade de ser igual, por isso se criam monstros com características tão humanas. Se abraçarmos o monstruoso, seríamos livres de fato?

Para responder a essa pergunta, entro na transgressão como uma forma de violência contra o corpo e contra o subconsciente, assim causando a transformação; da mesma forma que o herói sadiano apresentado por Blanchot⁴⁰⁶ se coloca contra seus iguais e adentra o monstruoso para seu próprio prazer, existe aquele que o contraria, na mesma medida que também é tentado pela transgressão, que tem seu corpo afetado, mas seu subconsciente não se deixa tomar pela sede de prazer, ele resiste. Thomas de *Between two fires*⁴⁰⁷ e o já mencionado Guts são dois exemplos dessa resistência ao monstruoso, recusa ao desejo, tentados a transgredir a cada momento da sua jornada, mas, mesmo que o mundo ao seu redor esteja destruído por conta do transgressor, eles mantêm uma abordagem de honra; heróis renegados pelo povo, mas que ainda mantêm uma determinação heroica de ir contra o mal, mesmo que já tenham sido corrompidos pela sujeira daquele mundo. Esse tipo de herói que antagoniza o vilão transgressor, que vê na dor e no prazer do outro sua morada, é visto em histórias de horror medieval como essas, em que esperança é um conceito escasso; Thomas, por exemplo, é um cavaleiro excomungado que perdeu tudo e se juntou a um bando de ladrões que não só roubam os bens dos outros, mas também sua liberdade, seu corpo e sua vontade. O líder do grupo mata os homens e estupra as mulheres e, mesmo que seja dito diversas vezes que Thomas é contra essa atitude, ele não se coloca contra seu líder até o momento que este tenta

⁴⁰⁰ CAVALCANTE, 2017.

⁴⁰¹ KOTOYAMA, 2019-2023.

⁴⁰² MIURA, 2019-2023.

⁴⁰³ KING kong. Direção de Peter Jackson. Estados Unidos: Universal Pictures, 2005. (187 min).

⁴⁰⁴ STOKER, 2020.

⁴⁰⁵ CAVALCANTE, 2017.

⁴⁰⁶ BLANCHOT, 2004.

⁴⁰⁷ Livro de terror medieval no qual um cavaleiro, um padre e uma garota precisam sobreviver em um mundo abandonado por Deus, dominado por demônios e por uma doença mortal que está destruindo a civilização. — BUEHLMAN, Christopher. **Between two fires**. Estados Unidos: publicação independente, 2012.

estuprar uma criança — ali Thomas mostra a linha que o mantém um humano não ainda transgressor, ali ele expõe seu limite e mostra que não deixará que ninguém o faça cruzá-lo. Thomas mata seus companheiros para proteger a criança e começa a sobreviver ao lado dela, ela que, por sinal, recebe o contato de anjos e tem poderes divinos, uma espécie de última esperança naquele mundo repleto de demônios e homens que transgrediram, abraçaram os presentes dados pelos seres do inferno e começaram a sujar as imagens católicas: seus santos e padres, seu papa, seus anjos e até mesmo a figura de Deus é transformada em figura grotesca pelas ações dos humanos transgressores. Guts, por outro lado, é mais cruel do que Thomas, mas se coloca em uma posição de caçador dos demônios que assolam o mundo. Guts é caçado por eles, em uma constante luta não só por sua vida, mas pela vida daqueles que o protegem de transgredir. A armadura de Guts, Berserker, é alimentada por seu ódio, representando o monstro que quer dominá-lo, uma sombra que busca transgredir seu corpo e destruir seu subconsciente, um lobo de olhos vermelhos que assombra Guts revelando suas vontades mais profanas, com as quais diariamente luta para não seguir.

Essas duas formas de tentação à transgressão, sofridas por Guts e Thomas, são mostradas como violências contra o corpo, uma violência que traz consigo a morte⁴⁰⁸, seja da humanidade daquele que sofre ou daqueles que cruzam seu caminho, para o bem ou para o mal; transgredir não me parece ser apenas um ato contra a moral, uma forma de cruzar o limite e ir além da humanidade, de morrer e ver o outro lado, mas uma forma de representar, narrativamente, as questões mais profundas do humano sobre quem ele é e até onde vai seu limite. De Sade diz, em seu ensaio, que “o homem escreve para aqueles que encomendam; e escreve para aqueles que ama”⁴⁰⁹, e, esse primeiro tipo, “composto de terror e esperança, mostra uma escrita taciturna, extensa, cheia de inverdade e invenção”⁴¹⁰, mas, ao meu ver, ainda assim é uma escrita que reflete aquilo que é humano em todos, porque cada pessoa tem suscetibilidade a transgredir, e essa escrita, como De Sade coloca em seu ensaio, é, de fato, um “fiel espelho do coração humano”⁴¹¹ e reflete o limite de cada um.

Muitas narrativas refletem o caráter humano quando posto de frente com situações extremas; *O senhor das moscas*⁴¹² é uma das primeiras obras a apresentar um grupo de jovens presos, sem comida, água ou comunicação com o mundo exterior, o que coloca sua humanidade no limite e os transforma em pequenos monstros, fazendo com que eles

⁴⁰⁸ BATAILLE, Georges. **O erotismo**. Tradução de Fernando Scheibe. São Paulo: Autêntica, 2020.

⁴⁰⁹ DE SADE, 2005. Tradução minha.

⁴¹⁰ *Ibid.* Tradução minha.

⁴¹¹ *Ibid.* Tradução minha.

⁴¹² GOLDING, William. **Senhor das moscas**. Tradução de Sérgio Flaksman. São Paulo: Alfaguara, 2021.

ultrapassem seus limites e joguem fora seu aprendizado e sua moral em busca por sobrevivência. Esse modelo se segue durante a história do mundo, exemplos atuais que me veem à mente são a série *Yellowjackets*⁴¹³ e o livro *FantasticLand*⁴¹⁴ que colocam esses jovens em ambientes hostis e situações que seduzem o humano a atingir seu ápice transgressor, seja se alimentando da carne humana, seja caçando outro humano que, outrora amigo, agora é uma presa, quase assumindo um perfil animalesco que os tira da categoria que posso colocar como “humano”. Em *FantasticLand*⁴¹⁵, por exemplo, o personagem principal, escritor fictício do livro recontando os acontecimentos no parque FantasticLand, questiona o que ele mesmo faria se estivesse na situação dos jovens da história, chegando a conclusão, depois de todas as entrevistas, que “com uma única exceção, nenhum desses (alguns bem jovens) adultos são monstros. [...] uma mistura de medo intenso, liberdade absoluta, incertezas crescentes, tédio, e hormônios pulsando tornou um parque de diversões em um campo de batalha tribal”⁴¹⁶ e isso, mesmo que não responda diretamente a questão de o que ele faria⁴¹⁷, dá uma ideia de que possivelmente ele fizesse a mesma coisa, afinal, igual aqueles jovens, ele também está suscetível a essa transgressão.

O fato me parece ser que: nas devidas circunstâncias, todos estão suscetíveis.

Volto ao questionamento que trouxe no início desta seção transgressora; há, de forma segura, um método de transgredir? Não consigo pensar em respostas que não sejam acompanhadas de avisos e preocupações, sentimentos de que é necessário um limite, um ponto de não retorno onde o seguro se torna inseguro, mas é um fato que as narrativas ficcionais criam esse espaço e proliferam esse prazer grotesco pelo que é proibido, um erotismo que nos atrai para a morte mesmo que nela haja horror, como bem fala Bataille⁴¹⁸; a transgressão não é só uma negação do interdito, mas algo que o ultrapassa e o completa⁴¹⁹, da

⁴¹³ Série de TV na qual o time de futebol feminino de uma escola sofre uma queda de avião no meio de uma floresta, sem expectativa de ser resgatado. — YELLOWJACKETS. Criação de Ashley Lyle e Bart Nickerson. Estados Unidos: Showtime, 2021-2023. 19 episódios (ca. 1060 min).

⁴¹⁴ Livro em que, após um desastre natural, o parque FantasticLand é isolado e seus trabalhadores precisam se adaptar a situações extremas. — BOCKOVEN, Mike. **FantasticLand**. Nova York: Skyhorse Publishing, 2018.

⁴¹⁵ BOCKOVEN, 2018.

⁴¹⁶ *Ibid.*, p. 3. Tradução minha.

⁴¹⁷ Mais à frente no livro, fica subentendido que o autor do livro (o real, não o ficcional) tenta convencer o leitor que a culpa de todo o ocorrido em FantasticLand foi por adolescentes viciados em celular estarem sem seu vício e que isso ocasionou todo o desastre. É uma explicação que acho falha, mas que ainda me parece propensa a abrir espaço para transgressão quando uma pessoa é colocada em uma zona fora do seu conforto e tem os limites da sua sanidade testados por aqueles à sua volta. A resolução, de fato, é rasa, mesmo que bem-feita no esquema geral da história.

⁴¹⁸ “Digamos, sem mais demora, que a violência, e a morte que a representa, têm um duplo sentido: de um lado o horror nos afasta, ligado ao apego que inspira a vida; do outro, um elemento solene, ao mesmo tempo assustador, nos fascina, introduzindo uma inquietação suprema”. — BATAILLE, 2020.

⁴¹⁹ *Ibid.*

mesma forma que faz com o morto transgressor, da mesma forma que faz conosco, com o vivo, com o um-dia-morto, com aquele que espera a morte, aquele que se vê no monstro, e com aquele que, seguro em seu sofá, assiste um filme de terror.

Transgredir, então, pode ter a ver com encontrar um sentido para a vida. No jogo *Final Fantasy XIV*⁴²⁰, em uma das últimas instâncias que o jogador precisa passar antes de chegar no final, é contado sobre Hermes, um personagem que tenta encontrar sentido na vida e na morte, e em sua busca cria seres inteligentes que vasculham o universo atrás dessa resposta. A resposta, porém, é a de que não há sentido em viver se o destino é a morte, e até as civilizações que alcançaram a imortalidade no fim desejavam morrer para não sofrer mais em vida. Por isso, as criações de Hermes deram luz a uma canção que transforma todos os seres em monstros horrendos quando estivessem com medo da morte e assim criaram um ciclo eterno: quanto mais medo, mais monstros; quanto mais morte, mais transgressão. Filhos se voltavam contra os pais e irmãos se matavam unicamente por não terem mais controle do seu corpo, assumindo formas monstruosas que agiam no instinto de aniquilar qualquer vida que encontrassem. É interessante ver como a morte se coloca aqui como o fator do desespero e o monstro como o mal, “a morte, sendo a condição da vida, o Mal, que se liga em sua essência à morte, é também, de uma maneira ambígua, um fundamento do ser”⁴²¹; por sermos seres para a morte, mais facilmente chegamos perto da transgressão, e a resposta de Hermes talvez seja essa: não há sentido no viver, mas, procurando sentidos para morrer, talvez encontremos ali um meio de, enfim, viver.

⁴²⁰ Jogo online em que você é o protagonista, um herói conhecido como Guerreiro da Luz, e se vê em uma guerra contra entidades antigas que desejam fazer o mundo voltar ao que era antes da extinção de sua espécie. O jogo é dividido em extensões lançadas a cada dois anos; a última extensão, a que abordo aqui, se chama Endwalker e encerra o arco narrativo destas entidades: o herói precisa não só salvar seu mundo, mas salvar o legado daqueles que um dia já foram seus inimigos. — FINAL fantasy XIV. 1st ed. Tóquio: Square Enix, 2013-2021. 1 jogo eletrônico.

⁴²¹ BATAILLE, 2020.

2.3 MONSTRO: ABJETO

Mesmo com uma proposta de resposta para a questão de Hermes, ela ainda permeia minha cabeça na mesma intensidade que meu corpo clama pela morte independentemente dos meus desejos. Há mesmo sentido em viver se no fim morreremos? O que Hermes não sabia, mesmo com sua pesquisa, é que, ao jogar o mundo para a perdição, ele também condenou sua existência a uma espécie de transgressão que o fez viver de tempos primordiais até os tempos que, dentro do jogo, seriam o presente — algo que não é estritamente revelado, mas se acredita ser por volta de mil anos — e viu tanto a queda quanto a ascensão de diversos reinos. Todos aqueles que um dia amou e admirou acabaram morrendo por conta dos seus erros e, dominado pela loucura, criou um plano suicida para levar todo o mundo consigo. Morte não é só minha motivação, como também é a de Hermes, ambos movidos pela curiosidade do que existe além da morte, seu sentido e sua perversão, mas ainda assim maravilhados pela beleza solene que existe ao morrer, da forma que Bataille diz: a morte que representa a violência possui um duplo sentido, “de um lado o horror nos afasta, ligado ao apego que inspira a vida; do outro, um elemento solene, ao mesmo tempo assustador, nos fascina, introduzindo uma inquietação suprema”⁴²². É essa a situação daquele próximo da morte, ele conhece sua violência; não há morte sem violência, violência contra o corpo, contra a alma, seja nas ruas ou no conforto da casa, na segurança do hospital ou qualquer que seja o leito, violência é um fator da morte porque temos nosso corpo violentado por um processo interno que quer se tornar externo.

Se, por sermos seres para a morte, não experienciamos nossa própria morte, por que sofremos ao morrer? Minha reflexão é a seguinte: se essa morte que existe em nós quer deixar de ser nossa e ir ao mundo, ela sairá às custas da nossa própria vida, assim se tornando uma só com o vento, de uma forma poética, mas ainda assim grotesca, porque comete uma transgressão em que o limite é nosso próprio corpo. Quem fica já não é nós, mas sim o cadáver, cadáver que serve como marca temporal, prova da vida e prova da morte, prova da existência de um passado, mas não mais de um presente e muito menos de um futuro; do morto, só existe o que já foi e não mais o que é nem o que será, a violência da morte arrancou dele as faculdades que o tornavam um *eu* e o colocaram em um espaço onde nada mais muda,

⁴²² BATAILLE, 2020.

onde Bataille acredita que não haverá mais violência contra o corpo⁴²³, pois aquele que morreu também foi aquele que foi amado, e na morte, então, seu corpo não haverá de sofrer.

E, se ao morrer, transgredimos, o que acontece com o nosso corpo, abandonado no plano humano e deixado como lembrança de quem um dia fomos? Ele se torna aquilo que repulsa os demais, que os faz esconder os restos, que, a meu ver, é a forma suprema daquilo que somos e daquilo que exalamos enquanto humanos, cadáver que não é só cadáver, esqueleto que não é só esqueleto porque ser esqueleto não é o suficiente para determinar aquilo que se torna o ser. Ele é abjeto, puro e simples.

Julia Kristeva, filósofa e teórica búlgaro-francesa, é quem coloca abjeto em pauta como aquilo que perturba uma identidade própria do sujeito⁴²⁴; não é apenas a ideia de repulsa, mas uma ideia de transgressão que ameaça os limites e os transforma, os transforma porque, tanto no interior quanto no exterior, abjeto é o que define o ser, é o que o delimita e o que o torna parte de um todo. Kristeva começa seu texto definindo que a abjeção se aproxima a uma “daquelas violentas, revoltas sombrias do ser, direcionada contra uma ameaça que parece surgir de um exorbitante interior ou exterior, ejetado além do escopo do possível, do tolerável, do imaginável”⁴²⁵, que mais uma vez retoma a ideia da violenta transgressão do corpo, começando com um desejo que logo se revira, que “enojado, rejeita”⁴²⁶ e se volta contra o ser, se expande, transgride os limites do corpo e sai para fora, em busca da liberdade, uma violenta transgressão que molda o ser. Manoel Rufino, ao estudar a abjeção de Kristeva, conclui:

O que torna algo abjeto e não simplesmente reprimido é o fato dele não desaparecer completamente da consciência do sujeito. O abjeto é rejeitado, excretado, cuspidado para fora, mas permanece como uma ameaça inconsciente e consciente para o próprio ‘eu’, que se convence agora como algo “limpo” e “adequado”⁴²⁷.

Abjeto é essência do monstruoso por refletir o que ele era antes de transgredir; posso até dizer que o abjeto é o espelho que existe no limite, é a linha que define a transgressão, aquilo que transgride, então, abjeta sua sujeira, e aquilo que fica, aquilo que ninguém quer ver, é o abjeto. De um lado, monstro, do outro, seus restos.

⁴²³ “O cadáver deve ter sido sempre o objeto de interesse por parte daqueles de quem ele era, quando vivo, companheiro, e nós devemos pensar que, vítima da violência, seus parentes tiveram o cuidado de preservá-lo de novas violências”. —BATAILLE, 2020.

⁴²⁴ KRISTEVA, 1983.

⁴²⁵ *Ibid.* Tradução minha.

⁴²⁶ *Ibid.* Tradução minha.

⁴²⁷ RUFINO, Manoel. Abjeção em Julia Kristeva: interlocuções com Sigmund Freud e George Bataille. *Anãnsi: filósofas, mulheridade e outros escritos*, Salvador, v. 2, n. 1, p. 64-77, jul. 2021.

O fio que liga o abjeto ao monstruoso é resistente, não há como olhar para os seres do horror sem pensar na definição de Kristeva daquilo que enoja, que se rebela contra as leis e rejeita o estilo de vida puro criado na sociedade; posso até dizer que há uma forma de crítica social na abjeção do monstro, uma forma de olhar para o tratamento violento daqueles que têm poder àqueles que não o tem, forçando uma transgressão involuntária, arrancando a humanidade, os fazendo ver sujeira em seus iguais, quando é aquele ser, que se sente puro e se veste em sua falsa honestidade, que há muito já transgrediu, há muito já assumiu o papel de herói sadiano e vê na desumanização do outro um prazer quase monstruoso. Marcelo Rodrigues de Moraes reflete de forma muito interessante esse fio que liga a abjeção ao monstro em *Estética e horror: o monstro, o estranho e o abjeto*⁴²⁸; ele utiliza tanto a filosofia de Kristeva⁴²⁹ quanto a de Carroll⁴³⁰ para definir que monstro nada mais é do que um reflexo daquilo que somos, um outro que “pode abalar o conhecimento que tenho de mim mesmo através de uma configuração corporal asquerosa e ameaçadora”⁴³¹, que abre espaço para uma transgressão, para uma forma de conhecimento que, como acontecia com os personagens de Lovecraft em seus contos, abre espaço para uma loucura na qual é aceitável a existência do não-humano. Monstro reflete quem somos porque vem daquilo que somos. De Moraes diz:

A função estética ligada à presença da monstruosidade é nos dizer quem somos (pela relação de oposição), que recebe uma complexidade no que tange ao contato com a figura repugnante: é o despertar do horror, o despertar da figura horrífica que deve ser mantida distante, já que o ataque ameaçador e perturbador destrói a nossa auto-imagem inicial, ameaça e condena o modo de entender a nossa subjetividade⁴³².

Sendo assim, monstro é a prova que existe algo além da transgressão e da abjeção, que, se bem observado, são lados opostos de um mesmo processo que coexistem no mesmo espaço. Como disse anteriormente, parece não haver uma forma de transgredir sem uma forma de abjeção do *eu*: um homem é mordido por um vampiro e transgride a humanidade, vai além dela, mas para isso é necessário deixar para trás o abjeto que um dia foi sua humanidade, é necessário se alimentar das excreções do outro que, ao também transgredir, abjeta a si, um ciclo vicioso no qual tudo aquilo que vai para o outro lado precisa deixar algo,

⁴²⁸ DE MORAES, Marcelo Rodrigues. *Estética e horror: o monstro, o estranho e o abjeto*. **Literatura e Autoritarismo**, [s. l.], n. 1, 2008. Disponível em: <https://doi.org/10.5902/1679849X74471>. Acesso em: 16 dez. 2023.

⁴²⁹ KRISTEVA, 1983.

⁴³⁰ CARROLL, 1999.

⁴³¹ DE MORAES, 2008.

⁴³² *Ibid.*

um pagamento à natureza que o aceitou, uma forma de abraçar a monstrosidade profanando o humano que um dia foi — e a forma definitiva disso é o cadáver. Aquele que nada mais é.

O cadáver, abjeto que não só nos limita, como nos protege, do qual o nosso *eu* é expulso⁴³³ e dá lugar à uma carcaça vazia que nada mais é do que um outro ser, um *eu* que se torna outro às custas da própria morte⁴³⁴ e transgride; nessa expulsão, o cadáver nos protege de morrer, nos cospe para fora do corpo para não sentirmos a violência da morte da mesma forma que sentimos ânsia quando nossos lábios tocam um alimento repugnante, como a nata do leite⁴³⁵, para não sentir repulsa, rejeitamos nossa própria existência ao morrer e abandonamos o corpo, nos tornando seres abjetos que fazem parte do fluxo da vida, na mesma medida que aceitamos nosso *eu* e seus limites quando sentimos nojo, completamos a existência desse *eu* e viramos nosso próprio limite⁴³⁶. Cadáver, então, é apenas a memória do que um dia fomos que regurgitou violentamente seu *eu* interior e apodreceu, de forma cíclica, enquanto também se torna uma lembrança de que todos irão, um dia, morrer.

Quando Kristeva questiona “quem posso ser sem um limite?”⁴³⁷ me peguei refletindo sobre essa mesma questão, para chegar, mais uma vez, em uma resposta que permeia o monstruoso. Zumbis são, por excelência, representações puras do abjeto, desse *eu* que já não mais expulsa, mas é expulso de si mesmo⁴³⁸ e se torna um ser sem limite, sem razão, sem qualquer propósito que o torne minimamente humano, mas ele ainda é alguém que um dia já foi um *eu*, como um cadáver enterrado também já foi, porém um deles continuou, enquanto o outro deixou de existir. *The Walking Dead*⁴³⁹ aborda bem essa questão do humano convivendo com a morte e a ideia de que aquele monstro que o persegue um dia já foi alguém, porque, dentro dessa narrativa, todos já estão infectados desde o início, mas só se tornam zumbis quando de fato morrem. Rick Grimes, o protagonista da história, e seu grupo de sobreviventes assumem em certo momento o título de “mortos-vivos”, pois, em sua visão, é sabendo que poderiam morrer a qualquer segundo que encontrariam uma forma de sobreviver ao

⁴³³ KRISTEVA, 1983.

⁴³⁴ “‘Eu’ não quero nada desse elemento, marca do seu desejo; ‘Eu’ não quero ouvir, ‘Eu’ não o assimilo, ‘Eu’ o expulso. Mas como a comida não é um “outro” para “mim”, que sou apenas em seu desejo, eu expulso *a mim*, eu cuspo fora *a mim*, eu abjeto *a mim* da mesma forma que ‘Eu’ tento estabelecer *a mim*. Esse detalhe, talvez insignificante, mas um que eles desenterram, enfatiza, avalia, essa ninharia me vira de dentro para fora, entranhas se espalhando: é assim que *eles* veem ‘Eu’ estou no processo de me tornar um outro às custas da minha própria morte” — *Ibid.* Tradução minha. Grifos do texto.

⁴³⁵ Repugnância à comida é, talvez, a mais elementar e arcaica forma de abjeção. Quando os olhos vêem ou os lábios tocam a nata na superfície do leite — inofensiva [...] — eu experiencio uma sensação de ânsia e, mais abaixo, espasmos no estômago, na barriga. — *Ibid.* Tradução minha.

⁴³⁶ *Ibid.*

⁴³⁷ *Ibid.* Tradução minha.

⁴³⁸ *Ibid.*

⁴³⁹ THE WALKING, 2010-2022.

apocalipse; mas, com o que Kristeva diz do abjeto, vejo esse momento de outra forma: eles não são mortos-vivos apenas pela morte iminente, mas por já estarem infectados, fadados a morrer e retornar como zumbis, são mortos em espera. Nessa análise, todos os seres humanos já estão mortos desde o início, somos todos mortos vivos, somos seres abjetos desde que nascemos por sermos cuspidos das nossas mães, e vivemos uma vida direcionada unicamente para a morte; nosso cadáver é apenas um reflexo, uma outra existência que, da mesma forma que nossa mãe nos deixa no mundo, deixamos para que saibam: um dia estivemos aqui.

O zumbi, a meu ver, é o reflexo daquilo que tentamos esconder sobre nós mesmos, ele é a podridão existente no ser humano que tomou forma, prosseguiu com seu instinto, é um ser sem limite porque vivemos uma vida de limite, e, quando deixamos essa vida para trás ao transgredir, o monstro continua, o zumbi continua, ele é o reflexo que fica e o reflexo que nos define. Somos seres abjetos porque já somos infectados com a morte desde que nascemos, Rick é um morto-vivo porque já está infectado com a morte desde que o apocalipse começou, e nosso cadáver é um abjeto porque ele é a finalização da corrupção do corpo pela morte — como Kristeva coloca: “o cadáver, visto sem Deus e fora da ciência, é a máxima da abjeção. É a morte infectando a vida”⁴⁴⁰. Ainda assim, nestes corpos feitos para morrer, vivemos. Mortos-vivos, acima de tudo.

Há como dizer que todo humano que transgredir é mau, que todo monstro carrega consigo essa maldade humana que o forjou e o fez por inteiro, mas esse mal puramente por ser mal não é abjeto. No ponto de vista trazido por Julio Jeha, o monstro, criatura maligna, é mal por transgredir as leis sociais⁴⁴¹, e “é qualquer obstáculo que impede um ser de alcançar a perfeição que, não fosse por isso, ele poderia atingir”⁴⁴², e esse ser que nega moralidade não pode ser abjeto aos olhos de Kristeva⁴⁴³. É por saber da moral e desafiar-la, por perturbar os conceitos mais puros de identidade, sistema e ordem⁴⁴⁴, por entender sua posição fronteira, ambígua e traiçoeira, que um ser se faz abjeto. Aquele que abjeta não é mau por ser mau, não é mau só porque a vida lhe fez mal, ele é mau porque escolhe ser mau, porque escolhe transgredir e ser monstruoso, e, aos seus olhos, isso não é mau, é belo. É esteticamente belo.

⁴⁴⁰ KRISTEVA, 1983. Tradução minha.

⁴⁴¹ “Quando o mal é transposto para a esfera legal, atribuímos-lhe o caráter de transgressão das leis sociais; quando o mal aparece no domínio religioso, o reconhecemos como uma quebra das leis divinas, e quando ele ocorre no reino estético ou moral, damos-lhe o nome de monstro ou monstruosidade”. — JEHA, Julio. *Monstros como metáfora do mal*. In: JEHA, Julio. **Monstros e monstruosidades na literatura**. Belo Horizonte: UFMG, 2007. p. 9-31.

⁴⁴² JEHA, 2007.

⁴⁴³ “Aquele que nega moralidade não é abjeto; pode haver grandeza na amoralidade e até mesmo em crimes que exibem o desrespeito pela lei — crimes rebeldes, libertadores e suicidas”. — KRISTEVA, 1983. Tradução minha.

⁴⁴⁴ *Ibid.*

“É o fronteiroço, o ambíguo, o múltiplo. O traidor, o mentiroso, o criminoso com boa consciência, o estuproador que não se envergonha, o assassino que se vê como salvador...”⁴⁴⁵, essas são as definições que Kristeva propõe ao analisar esse ser abjeto, um ser que remete muito a seres da ficção que transgrediram a humanidade, mas permaneceram humanos, humanos monstruosos, ainda assim humanos, abjetos que vestem pele humana, talvez — simplesmente seres que caminham no meio dos demais e praticam o mal, praticam o sadismo dos aristocratas que De Sade narra em *120 de Sodoma*⁴⁴⁶, mas que ainda carregam consigo uma moral própria: Freddy Krueger, que era transgressor antes de cruzar o limiar da morte e se utiliza dos pesadelos para reafirmar sua existência como ser cruel, sujo e moralmente abjeto que sente prazer na tortura psicológica que causa em suas vítimas; Victor Frankenstein⁴⁴⁷, que com sua sede de sabedoria e vontade de vencer a morte ultrapassou os limites do que é humano, arrogante em seu extremo e abjeto talvez mais que sua criatura — originada do extremo da abjeção, o cadáver impuro, mesmo que inteligente e, na medida do possível, sensata —, mas ambos, criador e criação, encontram na morte dos demais a chama que os mantém vivos, mantêm suas transgressivas moralidades visíveis; Griffith, que sacrificou sua humanidade e a vida de seus aliados para atingir a divindade, estuprou a amada de seu melhor amigo na frente dele para provar que teria tudo que quisesse, independentemente do que precisasse fazer, e criou um reino onde monstros sádicos coexistem com humanos frágeis, criando um período de paz ilusória sob seu domínio; e até os Cenobitas de *Hellraiser*⁴⁴⁸, seres mutilados, uma vez humanos, que, hipnotizados pelo ciclo de violência e prazer transgressor, torturam humanos não só para o prazer próprio, mas para o prazer do próprio humano, em uma tentativa extrema e sensorial de prazer através da dor que eventualmente abriria portas para a transgressão. Essas figuras, apesar de profanas, representam aquilo que se esvai do humano depois de sua transgressão, é sua violência tomando forma, enquanto a criatura que sobra e age por seus instintos, o monstruoso corpo violentado, é o abjeto, cadáver, restos mortais que se reagrupam e revivem contra toda a adversidade da vida.

Abjeto é isso: “imoral, sinistro, manipulável, e sombrio; um terror que dissimula, um ódio que sorri, uma paixão que usa o corpo para troca e não para aquecê-lo, um devedor que

⁴⁴⁵ KRISTEVA, 1983. Tradução minha.

⁴⁴⁶ DE SADE, Marquês. **Os 120 dias de Sodoma**: ou a escola da libertinagem. Tradução de Rosa Freire Aguiar. São Paulo: Penguin-Companhia, 2018.

⁴⁴⁷ SHELLEY, Mary. **Frankenstein**: ou o prometeu moderno. Tradução de Márcia Xavier de Brito. Rio de Janeiro: Darkside, 2017.

⁴⁴⁸ HELLRAISER. Direção e roteiro de Clive Barker. Reino Unido: Dimension Films, 1987. (94 min).

lhe vende, um amigo que te esfaqueia”⁴⁴⁹. É violento, diferente, não só estranho, mas algo poderoso o suficiente para aniquilar tudo aquilo que se é e assim abre portas para descobrir aquilo que se, de fato, é. Kristeva acredita que dessa forma, se abjetando e descobrindo naquilo que se quer, que se funda o ser, o sentido, a língua e o desejo⁴⁵⁰, e dessa forma, também, se encontra o monstro, pois é na transgressão e na morte que o ser descobre por si próprio seus desejos e sua validação na existência. Feito para morrer, renascer e proliferar medo, terror, imortalidade que não é imortal, só um fragmento do que um dia se foi e nunca vai se recuperar, retalhos de corpos, prazer que causa dor: abjeto é os olhos da vida para entender o humano, uma janela para além do limiar, uma luz para um estranho no escuro, procurando seu caminho. Uma morte que deveria me matar, mas se mistura àquilo que deveria me salvar: *eu mesmo*.

⁴⁴⁹ KRISTEVA, 1983. Tradução minha.

⁴⁵⁰ “Não há nada como a abjeção do *eu* para mostrar que toda abjeção é, na realidade, o reconhecimento do querer no qual qualquer ser, sentido, língua ou desejo é embasado. — *Ibid.* Tradução minha.

2.4 MONSTRO: ESTRANHO

O monstro, é claro, é a presença mais forte do estranho; ele é estranho apenas por ser e não por sua vontade. Sua fisionomia, mesmo que em uma narrativa seja igual à humana ou em outra seja animalesca, abraça um estranho que está muito mais entrelaçado ao fator monstruoso que se desperta dentro de nós do que propriamente àquilo que o ser aparenta em si. O monstro é tão estranho quanto o humano é capaz de ser, mas isso é algo que só pode ser percebido quando, nu em frente ao oceano, deixarmos nossa humanidade vazar para o mar e vermos, em nosso reflexo, esse monstruoso que nasce em nós.

Esse monstro estranho já transgrediu e já foi abjeto, ele já ultrapassou esses aspectos e agora possui uma roupagem que o separa daquilo que era antes (humano ou animal), depois de ter sido expelido e se tornado ilimitado, passou a ser unicamente seu próprio ser, que ainda pode lembrar algo conhecido, comum, familiar, mas não o é e nem tem capacidade de ser. O que faz com que o monstro, principalmente, deixe de ser abjeto, é que ele não mais atua como uma expulsão; ele tem como principal objetivo causar algo ao outro, não só a repulsa do abjeto ou o medo do transgressor, mas a mais pura sensação de estranheza, infamiliaridade, sentimento de não pertencimento que assola o corpo humano.

Mark Fisher aponta que o fascínio pelo estranho não está ligado à ideia de gostar daquilo que assusta⁴⁵¹, mas sim um fascínio pelo que é de fora da bolha comum do indivíduo, “aquilo que está além da percepção, cognição e experiência comum”⁴⁵². Estranho é uma concepção que aproxima o irreal do real, uma caixa onde é colocado o diferente, onde ele assume sua própria forma com suas próprias características. Arrisco dizer que o monstro estranho é o com mais diferentes facetas dos sete que serão trabalhados aqui; ele é estranho, infamiliar, estrangeiro ou anormal — cada percepção de um autor diferente olhando para esse ser estranho e o vendo da sua própria forma. De fato, estranho é uma porta de possibilidades para a caracterização do que é o monstruoso, não um gênero, na visão de Fisher, mas um modo “de filme e ficção, modo de percepção e, por fim, até pode se dizer de modos de ser”⁴⁵³, e isso se encaixa em um modo de ver o monstro, ele que já foi transformador e ultrapassou a morte, ele que já se separou do humano e o modificou, ele que agora vem para o humano como essa nova perspectiva de vida, um novo ser, um novo modo e, como tudo que é novo, estranho aos olhos mortais. Um humano pode ser estranho para seus demais, mas ele ainda é

⁴⁵¹ FISHER, 2016.

⁴⁵² *Ibid.*, p. 8. Tradução minha.

⁴⁵³ *Ibid.*, p. 9. Tradução minha.

humano; em minha percepção, um monstro será sempre estranho, mesmo em seu meio, porque é na diferença que ele encontra sua semelhança, e na semelhança que encontra sua igualdade, seu *eu*, seu modo de ser e de viver, seja em filme, ficção ou percepção. Apenas ser.

Em sua definição do estranho, Fisher diz:

O estranho e o sinistro fazem um movimento contrário: eles nos permitem ver o interior sob a perspectiva do exterior. Como veremos, o estranho é *aquilo que não pertence*. O estranho traz ao familiar algo que existe além dele, e isso não pode ser reconciliado com o ‘caseiro’ (até mesmo como sua negação). A forma que é mais apropriada ao estranho é a de montagem — a conjunção de *duas ou mais coisas que não deveriam estar juntas*⁴⁵⁴.

Ou seja, estranho é uma forma quimérica, leão com serpente, mais de uma cabeça, homem que é carneiro ou cavalo da cintura para baixo, ou até mesmo peixe, sereia, tritão. Um manequim é estranho? É, tem sua forma humana, mas é feito de plástico. Até mesmo a forma da Morte é estranha; ser humanoide, esqueleto, com asas ou sem, aparência humana, mas que não é, vida misturada com morte. A sombra de um homem no escuro que se forma do chapéu no cabideiro é a representação máxima do estranho, ali, mas não ali, humano, mas sombra, mas também cabideiro e também chapéu, real e imaginário, forma ficcional com forma real, sombra, mas humano. Talvez a melhor forma de definir o estranho seja com nossos olhos e seus julgamentos: aquilo ou isso, conhecido ou desconhecido, tudo que já vi e tudo que não vi, aquilo que acredito ou que não posso acreditar. É uma sensação que Fisher aproxima a de “não deveria existir” ou de não “deveria existir aqui”⁴⁵⁵, mas, no fim, é da forma que ele mesmo conclui: “a coisa estranha não está errada, afinal: são nossas concepções que devem estar inadequadas”⁴⁵⁶. No fim, nós criamos o estranho e o estranho nos responde também nos criando, parte de nós, mas também não.

Não posso falar de estranho sem falar do infamiliar, então me volto ao trabalho de Sigmund Freud, revolucionário no gênero sobrenatural por dar uma forma àquilo que sempre existiu, mas agora é reconhecido por uma palavra com um significado tão amplo que dá ao monstruoso um lugar para chamar de seu: *das Unheimliche*, o infamiliar⁴⁵⁷; o que

⁴⁵⁴ FISHER, 2016, p. 9. Tradução minha. Grifos do texto.

⁴⁵⁵ *Ibid.*, p. 15. Tradução minha.

⁴⁵⁶ *Ibid.*, p. 15. Tradução minha.

⁴⁵⁷ Sobre a escolha da tradução, li duas edições de *Das Unheimliche* que traduziram a palavra de formas diferentes: em uma, infamiliar, e na outra, inquietante. As duas, pelo que li, estão certas, já que *unheimliche* é uma palavra que não possui uma tradução direta ao português e torna difícil encontrar a que mais se adegue. *O inquietante* foi usado no volume 14 das *Obras completas* de Freud da Companhia das Letras — FREUD, 2010e —, e *o infamiliar* na edição bilíngue da Autêntica — FREUD, 2020 —. Acabei optando pelo seguinte: o texto que uso é o da Companhia das Letras, pois é a tradução que mais me agrada, mas o termo é o da Autêntica, porque inquietante, por mais que transpareça o estranho, me remete muito mais ao sentimento de estar na presença do estranho do que propriamente ser ele, enquanto infamiliar, que ocupa um espaço quase

“relaciona-se ao que é terrível, ao que desperta angústia e terror”⁴⁵⁸ e é uma “coisa assustadora que remonta ao que é há muito conhecido, ao bastante familiar”⁴⁵⁹. Ou seja: é o monstro em histórias como *Coraline*⁴⁶⁰, de Neil Gaiman, em que a garota ultrapassa um limiar, uma fronteira mágica em sua casa que liga o seu mundo a um outro mundo, e encontra com sua Outra Mãe, um ser aterrorizante que quer prender a menina daquele lado; ela é um monstro infamiliar, um ser estranho, mas muito conhecido pela jovem por ter as feições e a voz de sua mãe, até resquícios da sua personalidade, mas não é ela. Experienciar o infamiliar é caminhar em uma rua vazia à noite, com pouca iluminação, onde até mesmo sua própria sombra cria formas que não são as que você conhece, onde qualquer animal ou pessoa se torna maior e mais perigoso, onde o reflexo da lua na água vira um olho observando cada um dos seus passos. Em um mundo onde tudo que nos dá segurança é criado a partir do nosso conhecimento e sentimento de proximidade, infamiliar traz essa sensação inquietante de que nada é confiável, é o manequim que cria vida em *Doctor Who*⁴⁶¹, é o triângulo que possui corpos em *Gravity Falls*⁴⁶², é o organismo imitador de *A coisa*⁴⁶³, é até mesmo nosso reflexo, caso demore um pouco para acompanhar nosso movimento. É aquilo que transforma nosso *eu* em um outro *eu*. Um *outro*.

A ideia do infamiliar caminha ao lado do medo do desconhecido e, por consequência, com o medo da morte e com a figura do Estranho, de *The Magnus Archives*⁴⁶⁴, Entidade que engloba todo o medo daquilo que parece humano, mas não é. Explico: Freud aponta que quanto mais se sabe sobre o infamiliar, mais a sensação inquietante que ele transborda se dissipa⁴⁶⁵, pois não só vê infamiliar como algo passageiro e possível de se livrar, como

antagônico ao que é familiar, se encaixa na ideia do ser monstruoso estranho, infamiliar, que *causa* uma sensação inquietante.

⁴⁵⁸ FREUD, 2010e, p. 329.

⁴⁵⁹ *Ibid.*

⁴⁶⁰ GAIMAN, Neil. **Coraline**. Tradução de Bruna Beber. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2020a.

⁴⁶¹ Série britânica de 60 anos que conta as aventuras de um alienígena que viaja no tempo e no espaço chamado Doutor, assumindo diversos novos rostos depois que é morto e sempre acompanhado de uma humana. Em um dos episódios, eles enfrentam manequins sencientes que os perseguem. — DOCTOR who. Criação de Sydney Newman, C. E. Webber e Donald Wilson. Reino Unido: BBC Studios, 2005-2023. 13 temporadas (ca. 7150 min).

⁴⁶² Dois irmãos gêmeos vão passar o verão com seu avô Stanley na cidade de Gravity Falls, onde coisas sobrenaturais acontecem e os colocam em uma aventura para descobrir os mistérios da cidade. Um de seus inimigos é um triângulo falante capaz de possuir e impressionar pessoas. — GRAVITY falls. Criação de Alex Hirsch. Estados Unidos: Disney, 2012-2016. 42 episódios (960 min).

⁴⁶³ Um grupo de cientistas estadunidenses está preso em uma base na Antártida com uma espécie alienígena que pode assumir a forma de suas vítimas, criando desconfiança entre a equipe, que tenta encontrar meios de sobreviver. — A COISA. Direção de John Carpenter. Estados Unidos: Universal Pictures, 2011. (108 min).

⁴⁶⁴ THE MAGNUS, 2016-2021.

⁴⁶⁵ “Quanto melhor a pessoa se orientar em seu ambiente, mais dificilmente terá a impressão de algo inquietante nas coisas ou eventos dele”. — FREUD, 2010e, p. 332.

também atribui características secretas e ocultas que foram reveladas⁴⁶⁶ como força motora do infamiliar. O que é mais desconhecido e oculto, sendo revelado apenas para aniquilar nossa existência, do que a morte e o que existe depois dela? A morte, em si, não é um fenômeno infamiliar, pois ela pode ser estudada, refletida e praticada, mas o que vêm depois de seu acontecimento, diante da percepção da própria mortalidade⁴⁶⁷, depois do limiar, no local onde vivem os monstros, é onde infamiliar se faz por inteiro e se faz forte, se faz esqueleto de tudo aquilo que se arrasta para o que é humano e abjeta, transgride, espectra e duplica. A figura do Estranho em *The Magnus Archives*⁴⁶⁸ é representada através de monstros que podem substituir uma pessoa e alterá-la da memória dos outros, mudando sua aparência, mas, ainda assim, sendo elas, quase iguais. Sempre *quase*. Talvez “quase” seja a palavra-chave aqui: *quase humano, quase monstro, quase sombra, quase inteiro, quase eu*.

Os estranhos que Freud⁴⁶⁹ e Fisher⁴⁷⁰ trazem são muito parecidos por envolverem a ideia de que o estranho não é só um outro, mas também é algo dentro de nós, é mudança, é passagem do tempo, é ambiente, é vida — e é necessário, até certo ponto, porque aquilo que é estranho ensina sobre aquilo que é familiar, ensina sobre o *eu*. O exterior, o estrangeiro de Kristeva⁴⁷¹, é um outro tipo de estranho, um estranho que nos possui, que se cria dentro de nós pelo exterior, e não que se cria em nós por nos vermos usando uma máscara do nosso próprio rosto para interagir com nossos iguais. Esse estrangeiro que vem de longe é um ser alienígena no meio comum do ser, seja por vir de um outro lado do mundo, outro planeta, outra dimensão ou esfera desconhecida, ele traz consigo uma mudança dos paradigmas que fazem o lugar comum se tornar incomum, infamiliar, simplesmente por sua presença — seja ela benigna ou não. Kristeva aponta que o estrangeiro é a face escondida da nossa identidade, inimigo das sociedades primitivas, e “símbolo do ódio e do outro, o estrangeiro não é nem a vítima romântica da nossa preguiça habitual nem o intruso responsável por todos os males da cidade”⁴⁷², ele é, da mesma forma que o monstro, uma parte importante do *eu* que habita

⁴⁶⁶ “Unheimlich seria tudo o que deveria permanecer secreto, oculto, mas apareceu”. — FREUD, 2010e, p. 338.

⁴⁶⁷ “É certo que a frase ‘todos os homens são mortais’ vem apresentada, nos manuais de lógica, como exemplo de proposição universal, mas para nenhuma pessoa ela é evidente, e hoje, como outrora, nosso inconsciente não tem lugar para a ideia da própria mortalidade”. — *Ibid.*, p. 361.

⁴⁶⁸ THE MAGNUS, 2016-2021.

⁴⁶⁹ FREUD, 2010e.

⁴⁷⁰ FISHER, 2016.

⁴⁷¹ KRISTEVA, Julia. **Estrangeiros para nós mesmos**. Tradução de Maria Carlota Carvalho Gomes. Rio de Janeiro: Rocco, 1994.

⁴⁷² “Estrangeiro: raiva estrangulada no fundo de minha garganta, anjo negro turvando a transparência, traço opaco, insondável. Símbolo do ódio e do outro, o estrangeiro não é nem a vítima romântica de nossa preguiça habitual, nem o intruso responsável por todos os males da cidade. Nem a revelação a caminho, nem o adversário imediato a ser eliminado para pacificar o grupo. Estranhamente, o estrangeiro habita em nós: ele é a face oculta da nossa sociedade, o espaço que arruína a nossa morada, o tempo em que se afundam o entendimento e a simpatia”. —KRISTEVA, 1994.

nosso interior, mas também ele é um outro *eu*, um *eu* que se aproxima do nosso e o aniquila, o transforma, o obriga a transgredir e o torna abjeto; um estrangeiro também é um reflexo, ele é tudo aquilo que nada é, porque atua da mesma forma que o *unheimlich* apresentado por Freud⁴⁷³: oculto, secreto, escondido.

O estrangeiro não tem um si. No limite, uma segurança oca, sem valor, que centra as suas possibilidades de ser constantemente outro, ao saber dos outros e das circunstâncias. *Eu* faço o que *se* quer, mas não sou “eu” — meu “eu” está em outro lugar, meu “eu” não pertence a ninguém, meu “eu” não pertence a mim...⁴⁷⁴

É o que diz Kristeva e, por fim, ela questiona: existe *eu*?⁴⁷⁵ Na companhia do monstro, talvez a resposta seja não, e essa questão me faz refletir até que ponto o *eu* que se encontra escrevendo esse trecho é o mesmo *eu* de meses atrás que escreveu trechos do capítulo anterior. Um monstro, ser que não tem limite, não se preocupa com questões do *eu*, e, quando se preocupa, é um reflexo de seu criador, como o caso da criatura de Frankenstein, que questiona sua própria existência perante seu criador, este que, por sua vez, existe como um ser quebradiço que havia perdido aquilo que poderia chamar de *eu*, conforme perdia, nas mãos do ser que criou, todos os seus entes queridos. Foucault coloca o monstro não só como um ser que viola as leis da sociedade, mas que também viola as leis da natureza⁴⁷⁶, e vou mais longe: nem sociedade e nem natureza refletem por inteiro o que existe em nosso interior, e o monstro é quem viola, dentro de nós, aquilo que somos e aquilo que queremos, ele nos invade e nos assimila. É como o simbionte Venom dos quadrinhos do Homem-Aranha⁴⁷⁷: a cada hospedeiro que possui, ele assimila sua personalidade, aprende, evolui, não só muda seu hospedeiro como muda a si, ele torna o ato do ser estrangeiro monstruoso infectar o corpo humano muito mais do que só uma violação contra a sociedade e a natureza, é uma violação contra o *eu* — ele não tinha um *si*, não tinha nada para chamar de seu, até que teve, assimilando os outros até se tornar Venom, até se tornar um *eu*.

Richard Kearney, em *Strangers, gods and monsters: interpreting otherness*, aponta que estranhos ocupam, na maioria das vezes, um espaço de outro entre si⁴⁷⁸ e que essa figura estranha, que se estende do estrangeiro até o invasor alienígena, “opera uma experiência

⁴⁷³ FREUD, 2010e.

⁴⁷⁴ KRISTEVA, 1994.

⁴⁷⁵ *Ibid.*

⁴⁷⁶ “A noção do monstro é essencialmente uma noção jurídica — jurídica, claro, no sentido lato do termo, pois o que define o monstro é o fato que ele constitui, em sua existência mesma e em sua forma, não apenas uma violação das leis da sociedade, mas uma violação das leis da natureza. Ele é, em um registro duplo, infração às leis em sua existência mesma”. — FOUCAULT, 2010.

⁴⁷⁷ DEFALCO, Tom. **Spider-Man vs. Venom Omnibus**. Nova York: Marvel Universe, 2023.

⁴⁷⁸ KEARNEY, Richard. **Strangers, Gods and Monsters: interpreting otherness**. Abingdon: Routledge, 2003.

limite para humanos tentando identificar a si mesmos acima e contra outros”⁴⁷⁹. Como Kearney coloca: “os gregos tinham seus ‘bárbaros’, os romanos seus etruscos, e os europeus seus exóticos ‘selvagens’ do outro lado do mar”⁴⁸⁰; e eu coloco que a tripulação da *Nostromo* tinha o Xenomorfo⁴⁸¹, a equipe de pesquisadores na Antártida tinha A Coisa⁴⁸², e o Clube dos Otários tinha Pennywise⁴⁸³. Cada humano, seja ele ficcional ou não, tem em seu reflexo um estranho que mostra o que esse humano deseja, almeja e aniquila apenas por existir, é uma relação parasítica em que quanto mais “estrangeiros” existirem, mais é alimentada a sensação de estranheza, de desejo, almejo e aniquilação que nasce da ganância do humano — a existência de guerras é um dos maiores exemplo dos conflitos resultantes do encontro de dois estranhos, estrangeiros, seres que olham para um outro e veem nele um inimigo, mas há no embate entre estranhos uma reflexão do que cada ser é e de seu papel na sociedade. O filme *Apocalypse Now*⁴⁸⁴ coloca em perspectiva essa visão de que tanto os invasores estrangeiros quanto os vistos como estrangeiros por esses invasores são reflexos um do outro. O filme, que se passa na guerra do Vietnã, mostra como nenhuma daquelas pessoas têm, de fato, um ódio profundo umas pelas outras, mas a visão do estrangeirismo e a estranheza entre culturas é o que faz com que elas se matem, e nesse meio os personagens Willard e Kurtz se cruzam: os dois são aliados aos Estados Unidos, um é um capitão e o outro um coronel, mas Kurtz enlouquece no meio da guerra e se torna uma espécie de semideus para um grupo de locais, onde cria sua morada, esperando a morte, que chega com Willard; já Willard, em sua jornada até ali, passou a entender os motivos de Kurtz e vê nele, que é um estranho, um estrangeiro, mesmo compartilhando a mesma nacionalidade, esse outro que poderia ser, mas a guerra é um

⁴⁷⁹ KEARNEY, 2003. Tradução minha.

⁴⁸⁰ KEARNEY, 2003. Tradução minha.

⁴⁸¹ Espécie alienígena antagonista de *Alien*, de Ridley Scott. Eles são seres com a aparência muito semelhante à de uma serpente, mas humanoides, com longos braços e pernas, uma cabeça alongada e uma segunda boca dentro da principal que pode ser lançada para fora. O que torna o Xenomorfo uma criatura peculiar e interessante para a discussão aqui, é que ele não só passa por diversas fases antes de se tornar o temido alien vilão do filme, como ele possui características muito semelhantes a animais humanos, mas superiores, bípedes e extremamente inteligentes; eles conseguem andar sorrateiramente, se mover no escuro, tem instinto aguçado e super resistência, como se fossem uma espécie evoluída de uma pantera. — ALIEN, 1979.

⁴⁸² A Coisa é um organismo que pode imitar perfeitamente outros indivíduos, então sua principal função narrativa não é só matar os personagens, mas criar uma aura de desconfiança de quem é real e de quem não é, quem é A Coisa e quem é humano. — A COISA, 2011.

⁴⁸³ Palhaço vilão do livro *It*, de Stephen King. Pennywise é só a forma que a criatura assume primariamente para se aproximar das crianças, mas sua característica principal é a de se transformar no maior medo de cada indivíduo, de longe podendo ser apenas uma figura normal do cotidiano, mas quando atrai suas vítimas, mostra que ele na realidade é um monstro que se alimenta do medo de suas vítimas. Um fator interessante sobre a criatura é que ela assume características presentes na Coisa e no Xenomorfo: ela é um ser alienígena, consegue se transformar e se camuflar ao seu redor, se alimenta das suas vítimas e precisa delas para continuar existindo, e, assim como os outros dois exemplos, também se aproxima de algo conhecido pelos humanos, mesmo que não seja. — KING, 2014.

⁴⁸⁴ APOCALYPSE now. Direção de Francis Ford Coppola. Estados Unidos: United Artists, 1979. (153 min).

local onde as próprias ideias de estranheza, estrangeirismo e infamiliaridade se transformam em motivações para responder aos atos cruéis de seres humanos contra seres humanos, e ambos se enfrentam em duelo. No fim, a grande questão acaba sendo: por mais que Kurtz não seja um alien igual o Xenomorfo, ele também é algo que relembra um humano, mas que já deixou de ser um há muito tempo. O monstro estranho não se trata apenas da diferença, mas da transgressão; do momento em que toda a moral é jogada fora, toda a ideia de igualdade se torna nula; é uma jornada de descobrimento pessoal, um outro que quer aniquilar um outro, que se descobre outro conforme sobrevive ao outro e, no fim, ambos evoluem, ambos se encontram. *Apocalypse Now*⁴⁸⁵ cria uma espécie de propaganda anti-guerra que dialoga contra o que Kearney chama de “narrativas promovendo paranoia”⁴⁸⁶, nas quais tudo que é diferente, estranho, infamiliar, entra na bolha do que é mau, monstruoso, e que precisa ser destruído — o filme de Coppola reforça a ideia de Kearney de que tais narrativas paranoicas promovem que “o outro é o adversário, o estranho é bode expiatório, o dissidente é um demônio”⁴⁸⁷, e, como os personagens fazem com Kurtz, também somos conhecidos por, em nossos momentos de confusão, “transformar o outro em um monstro ou um deus”⁴⁸⁸ e isso revela mais sobre quem nós somos, do que sobre o que esses outros, em sua integridade, de fato, são.

A conclusão de Kearney é que esses encontros com figuras estranhas que colocamos em pequenas caixinhas, dando nomes como monstros, deuses, fantasmas, morte ou outros seres sobrenaturais, são, na realidade, “sinais de fratura na psique humana”⁴⁸⁹ que revelam uma divisão cognitiva entre “consciente e inconsciente, familiar e infamiliar, si mesmo e outro”⁴⁹⁰, criando assim uma fronteira, criando diferença, criando um lado que sempre será colocado como humano e um lado que será colocado como monstro, anormal, estranho. O lado humano repudia o estranho e o coloca como estrangeiro, inimigo, “aquele que não faz parte do grupo, aquele que não ‘é dele’, *outro*”⁴⁹¹, e isso revela o que sempre esteve guardado dentro do sujeito, um segredo que o infamiliar expõe e que Kristeva coloca como o simples fato de “o outro é meu (‘próprio’) inconsciente”⁴⁹², e, completando com o pensamento de Kearney de que “nos recusamos a nos reconhecer como outros”⁴⁹³, se cria um conflito, essa ruptura na psique abre espaço para um duplo, para um monstro que nasce e toma uma forma, cria limite, fronteira, abjeta quem somos e transgride nosso inconsciente até ele retornar em

⁴⁸⁵ APOCALYPSE, 1979.

⁴⁸⁶ KEARNEY, 2003. Tradução minha.

⁴⁸⁷ *Ibid.* Tradução minha.

⁴⁸⁸ *Ibid.* Tradução minha.

⁴⁸⁹ *Ibid.* Tradução minha.

⁴⁹⁰ *Ibid.* Tradução minha.

⁴⁹¹ KRISTEVA, 1994.

⁴⁹² *Ibid.*

⁴⁹³ KEARNEY, 2003. Tradução minha.

busca de vingança. Somos os outros que temos medo, porque eles, como nós, também nos temem como outros.

Esse pensamento de Kearney é percebido no que é feito com a figura da Morte; por nos recusarmos a nos ver nela, ou vê-la em nós, representamos sua figura por uma aparência humana: por ser algo inalcançável, impossível de ser visto e sem forma, ela recebe essa aparência para que se assemelhe mais ao que é conhecido para nós, da mesma forma que os deuses gregos eram separados dos monstros por terem semelhanças com os humanos enquanto os monstros tinham semelhança com os animais. Quanto mais próximo do que é conhecido, mesmo que seja um outro, mais fácil é de se criar algum tipo de laço que aproxime o humano do inumano — em outras palavras, buscamos um conhecido em meio ao desconhecido mesmo que ele esteja longe do humano, porque qualquer semelhança, mesmo que nos seja estranha, nos agrada.

Ao contrário do estranho familiar, o trabalho *The uncanny valley*⁴⁹⁴, do professor japonês de robótica Masahiro Mori, aborda o familiar estranho. Ele afirma que os robôs de hoje em dia têm um design focado principalmente na sua funcionalidade e não se assemelham aos humanos, e isso é um fator que pode causar estranhamento ao ver uma máquina sem rosto, apenas com braços, fazendo o trabalho manual que um humano faria⁴⁹⁵. Mori relata que a robótica está em uma crescente de avanços que já tornaram possível a criação de membros do corpo muito realistas, mesmo que sejam robóticos, mas, ainda que certamente alguém sentiria empatia por quem não tem alguma parte do corpo e necessita de uma prótese, isso não muda a sensação sinistra ao descobrir que aquela parte do corpo que parecia muito real era, na realidade, falsa — como ao dar um aperto de mão, esperando tocar em pele, e sentir a frieza do metal ou a textura diferente, “perdemos o senso de afinidade e a mão se torna estranha”⁴⁹⁶.

Em suma, Mori defende a ideia de que quanto mais empatia sentimos por algo, mais humano ele se torna para nós, mas quando esse algo, no caso um robô — mas que também pode ser um manequim, um corpo reanimado, um monstro humanoide, um vampiro, lobisomem ou palhaço assassino —, *quase* se assemelha a um humano, mas não é, se cria esse espaço entre o humano e o não humano, essa área cinza que é o vale da estranheza; é essa falha na resposta empática, que Mori acredita ser causada integralmente por nosso “instinto de autopreservação”⁴⁹⁷, é o que causa o estranhamento. Sentimos empatia pelo que vemos como

⁴⁹⁴ MORI, Masahiro. *The uncanny valley*. In: WEINSTOCK, Jeffrey Andrew (ed.). **A monster theory reader**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2020. p. 89-96.

⁴⁹⁵ MORI, 2020.

⁴⁹⁶ *Ibid.* Tradução minha.

⁴⁹⁷ *Ibid.* Tradução minha.

nosso igual e desprezo por aquilo que se parece conosco, mas não é, é um outro. Um abjeto, um transgressor. Um estranho.

2.5 ANATOMIA DO MEDO: MONSTRO HUMANO

Em 1985, Jesse Walsh, interpretado por Mark Patton, e Freddy Krueger, interpretado por Robert Englund, se enfrentaram em *A hora do pesadelo 2: a vingança de Freddy*⁴⁹⁸; não em uma disputa em que o assassino perseguia o jovem para matá-lo, mas sim porque queria seu corpo para recuperar sua força e reviver, fazendo assim com que Jesse matasse por ele. Em uma cena emblemática do filme, Jesse mata seu amigo usando a luva de Freddy, que tem lâminas nos dedos, e, nesse momento, se olha no espelho e vê Freddy como seu reflexo, porém quem está sujo de sangue e segurando a arma do crime é o próprio Jesse. Essa cena foi o que me levantou a questão de quem é o monstro: aquele que mata ou simplesmente aquele que é o monstro por sua aparência? Freddy pode ser categorizado nos dois, ele não só é um assassino cruel, como tem seu rosto queimado, luva com garras e poderes dentro do mundo dos sonhos que o colocam em um patamar acima do humano; ele é, de fato, um monstro, por suas ações, por sua categorização como entidade sobrenatural e o repúdio pela vida humana, por já ter sido um dia humano e transgredido, por sua aparência⁴⁹⁹ causar ânsia como um abjeto e seus poderes o colocarem no papel de figura estranha invasora de sonhos, por ser um homem que morreu e ainda vive. Porém, ser possuído por esse ser e, contra sua vontade, matar, torna Jesse um monstro? Acredito que sim. Essa cena se faz necessária para a discussão da monstruosidade e para as reflexões criadas pelo espelho — aquele que revela os dois lados de um monstro em uma pessoa, dentro e fora dele, sendo como uma lente mágica que permite observar um outro lado, que é, mais precisamente, nosso interior, nossa psique com todas as suas nuances destacadas em nossa frente; quando Jesse joga a luva de Freddy em sua direção, quebrando o espelho que os separava, o reflexo-Freddy sai correndo, mesmo que Jesse continue parado. Acredito que essa cena explique bem minha visão do espelho para desbravar o monstruoso: Jesse, nesse momento sendo um assassino, fora de si, encara o monstro dentro do espelho e percebe ser apenas ele mesmo, o monstro do lado de fora, um ser propenso ao assassinato que, por mais que Freddy esteja o manipulando e o possuindo para matar, ele ainda é as mãos que destroem, é o corpo que transgride, que cria um espaço para que aquele estranho entre e tome para si um lugar em sua vida. O monstro fora do espelho, para mim, é a visão de que todos podem se tornar monstros simplesmente por existirem, e é por isso que Jesse, mesmo sendo, em seu interior, inocente, também é um monstro. Se

⁴⁹⁸ A HORA do pesadelo 2: a vingança de Freddy. Direção de Jack Sholder. Estados Unidos: New Line Cinema, 1985. (85 min).

⁴⁹⁹ A pele queimada de Freddy é usada para elevar seu caráter de monstro, apesar das problemáticas que podem ser levantadas sobre a associação de aparência física com o monstruoso.

monstrum significa alertar, avisar e relembrar, é porque o monstro coloca em vista a iminência do perigo que é viver, ele relembra que todos somos suscetíveis à monstruosidade na visão dos outros, sejam por ações ou sentimentos que não se enquadram naquilo que é esperado. É possível dizer que Jesse é suscetível a matar quem Freddy o faz matar porque as pessoas provocaram nele algum sentimento de raiva, e ele se demonstra insensível e sua rebeldia pode ser considerada monstruosa e até mesmo um motivador para que ele seja, sim, o assassino. Isso fica explícito quando o próprio pai do garoto acredita que ações cometidas por Freddy dentro da casa, como queimar uma torradeira que não estava ligada na tomada ou explodir os passarinhos dentro da gaiola, seriam na verdade pegadinhas que seu filho fez ou para chamar atenção ou porque ele é um jovem rebelde que acha divertido machucar, assustar e cruzar o limite dos demais. Jesse não é um monstro por nenhuma dessas coisas; no fim, ele é um monstro unicamente pela possibilidade de que ele poderia fazer todas elas.

Dito isso, se um monstro nada mais é do que a possibilidade de algo já pré-existente dentro de nós, e se o monstro exterior que assume uma forma grotesca e nos persegue é nada mais nada menos que um outro buscando em nós algo que o falta, o que, em si, faz o monstro ser intrinsecamente assustador para nós? Diferente do terror que é, sim, um medo estético, vejo o monstro, figura monstruosa, ser em si e não só a narrativa que o acompanha, nu de toda sua história, como grotesco, sim, mas não necessariamente um medo estético igual o gênero que muitas vezes o acompanha — veja bem, *Coraline*⁵⁰⁰ é um terror para crianças, uma animação belíssima, mas os monstros dentro da história não assustam só pelo caráter grotesco belo e estético que carregam, diferente do monstro em *Cloverfield*⁵⁰¹ que atrai o telespectador por seu mistério e a estética infamiliar que carrega; o monstro de *Coraline*⁵⁰² atinge uma camada mais profunda da psique humana, da mesma forma que o *facehugger*⁵⁰³ de *Alien*⁵⁰⁴ invade, de fato, o corpo, esse monstro, a Outra Mãe, invade algo primitivo na garota que se estende até nós, espectadores, e também sentimos medo.

Pego de exemplo John Kramer da franquia *Jogos Mortais*⁵⁰⁵, conhecido como o assassino Jigsaw. John descobriu um tumor no cérebro e, depois de uma tentativa de suicídio, encontrou um novo prazer pela vida, tornando sua missão estender esse prazer para as outras

⁵⁰⁰ GAIMAN, 2020a.

⁵⁰¹ CLOVERFIELD. Direção de Matt Reeves. Estados Unidos: Paramount Pictures, 2008. (85 min).

⁵⁰² GAIMAN, 2020a.

⁵⁰³ Segunda forma do Alien em seu ciclo vital, uma espécie de parasita que sai dos ovos do Xenomorfo e tem como único objetivo impregnar embriões de alien dentro de outras formas de vida. — ALIEN, 1979.

⁵⁰⁴ *Ibid.*

⁵⁰⁵ JOGOS mortais. Direção de James Wan. Estados Unidos: Lionsgate Films, 2004. (101 min).; JOGOS mortais II. Direção de Darren Lynn Bousman. Estados Unidos: Lionsgate Films, 2005. (93 min).

peessoas. Seu método? Colocar elas em testes que, se não tiverem o que é preciso para sobreviver, serão mortas de forma cruel por não terem aproveitado a vida que tinham. Cada jogo é feito meticulosamente para a pessoa que foi capturada, envolvendo sua história, seus erros, seja erros que cometeu para si mesma ou para os outros, e é isso que é colocado à prova durante os jogos: até onde ela iria para pagar por seus crimes e sair do teste uma pessoa melhor, disposta a mudar sua vida e a daqueles que destruiu no processo? Vejo o trabalho de John Kramer da mesma maneira que filmes *slasher* ou outras narrativas de terror que apresentam humanos perseguindo, torturando e caçando outros humanos; de fato, John e os demais assassinos, mascarados ou não, são monstros, assumem uma persona, um nome, um personagem que não obedece regras exceto as que ele mesmo cria (e cabe a ele julgar os outros que as quebram), são o ápice da transgressão. Porém, e é nesse porém que mora minha grande questão, eles são humanos acima de tudo. Posso chamá-los de monstros, mas isso seria mistificar algo que todo humano está propenso a fazer — machucar os outros, por sadismo, por prazer, por vontade própria. Os personagens sadianos matam, machucam, destroem, todas as suas atitudes transgressoras são monstruosas, mas, no final do dia, mesmo que dentro de suas mentes se vejam como superiores, são humanos. Griffith, de *Berserk*⁵⁰⁶, ele que se torna um monstro, de corpo e alma, apesar de assumir uma forma humana, mesmo entre monstros grotescos, ainda assim, em sua essência, faz o que faz porque já foi homem. Ghostface, Freddy Krueger, John Kramer, Jason Voorhees⁵⁰⁷, a família Sawyer⁵⁰⁸ e todos os outros assassinos que assumem um papel antagonico, mesmo os que tenham morrido e renascido como seres sobrenaturais, uma vez foram humanos, e levantam a questão do que é o monstro, porque atribuímos a nomenclatura de “monstro” como algo negativo para aqueles que cometem os mais terríveis atos feitos pela humanidade, quando, na realidade, eles são apenas pessoas — e, como Jesse, propensos a cometerem esses atos desde o início.

Luiz Eduardo da Silva Andrade e Josalba Fabiana dos Santos, em *De monstros e maldades*, dizem que o monstro “corporifica tudo que há de maléfico na experiência humana”⁵⁰⁹ e que, nessa figura monstruosa, estão inseridas as “características mais extremas, tanto no sentido físico quanto no subjetivo, como se personificasse o incomunicável pela

⁵⁰⁶ MIURA, 2019-2023.

⁵⁰⁷ Vilão de *Sexta-Feira 13*. De forma muito parecida com Freddy Krueger, um dia já foi humano, até morrer e ser ressuscitado como uma espécie de morto-vivo que tem como único objetivo matar. — SEXTA-FEIRA 13. Direção de Marcus Nispel. Estados Unidos: Paramount Pictures, 2009. (97 min).

⁵⁰⁸ Família canibal vilã de *O massacre da serra elétrica*. *Leatherface* é o vilão principal que comete a maioria dos assassinatos, mas sua família está sempre presente para se alimentar, torturar e aterrorizar as vítimas que conseguem fugir brevemente do assassino. — O MASSACRE da serra elétrica. Direção de Tobe Hooper. Estados Unidos: Bryanston Pictures, 1974. (84 min).

⁵⁰⁹ ANDRADE, Luiz Eduardo da Silva; DOS SANTOS, Josalba Fabiana. Apresentação. In: ANDRADE, Luiz Eduardo da Silva; DOS SANTOS, Josalba Fabiana (org.). **De monstros e maldades**. Curitiba: Appris, 2015.

linguagem ou fugisse à instituição de um nome”⁵¹⁰. Essa personificação pode muito bem ser o mal que Bataille vê como um fundamento do ser, da mesma forma que a morte é uma parte da vida⁵¹¹: existiria no homem um mal que faz com que ele seja quem é, e esse mal seria personificado no monstro criado por alguém que, dentro das suas limitações, dominou esse mal e o transformou em arte, corporificando, assim, tudo que há de maléfico na experiência humana dentro de um único ser — não o seu e nem do seu igual, mas de um outro, que se mascara para não ser visto como humano ou que tem uma forma que o distancia da humanidade. Todas as particularidades do mal no humano podem ser transformadas nas características dos monstros clássicos que já mencionei anteriormente: o canibalismo que se torna essência do zumbi, seu desejo por carne humana, mas por não ser mais humano, já não se alimenta do seu igual, independentemente da semelhança física, já não é mais igual no subconsciente; o ato de perseguir, invasão à vida privada, muito visto em assassinos que caçam suas vítimas, existe tanto no fantasma quanto no vampiro, que encontram uma vítima e transformam sua vida em um inferno enquanto a perseguem pelos mais vis motivos, mas já não são mais humanos, são algo além; e a desumanização do lobisomem, que vê em seu reflexo o monstro e torna sua fúria em morte de inocentes, poderia muito bem ser um homem normal, não lobo, em um dia ruim ou apenas que decidiu sair, cometer crimes pelo prazer disso, mas está aqui, no animalesco, longe do humano. O que todas essas figuras acabam por ter em comum é um desejo por morte, elas fazem parte do panteão que habita o limite entre esse lado e o próximo, elas são a personificação dos desejos mais extremos do humano de destruir seus iguais, beber seu sangue, comer sua carne, invadir sua vida, violar o corpo, a alma, o cotidiano e tudo que faz da pessoa uma pessoa, uma mais pura desumanização — e é essa desumanização a característica principal dos assassinos que citei anteriormente, que não se importam com limites porque para eles não existe limite. É o abjeto, morte infectando vida, é uma transgressão ilimitada, “uma volta à violência”⁵¹², é a realidade humana se tornando monstruosa pelo prazer de desestabilizar o limite, de um desejo de ver o que pode acontecer.

O que chamo de monstro humano é, na realidade, ideia vinda de Foucault em *Os anormais* para denominar o ser que combina o impossível e o interdito⁵¹³, e, mesmo que o próprio Foucault não ache que só a transgressão é o fator que constitui o monstro, ele cria uma lista de transgressões cometidas pelo humano que o colocam no papel de monstro

⁵¹⁰ ANDRADE; DOS SANTOS, 2015.

⁵¹¹ “A morte, sendo a condição da vida, o Mal, que se liga em sua essência à morte, é também, de uma maneira ambígua, um fundamento do ser”. — BATAILLE, 2015.

⁵¹² “Se a transgressão propriamente dita, opondo-se ao desconhecimento do interdito, não tivesse esse caráter limitado, ela seria uma volta à violência — à animalidade da violência”. — BATAILLE, 2020.

⁵¹³ FOUCAULT, 2010.

humano: “transgressão, por conseguinte, dos limites naturais, transgressão das classificações, transgressão do quadro, transgressão da lei como quadro; é disso que de fato se trata, na monstrosidade”⁵¹⁴ e, de fato, não é só isso, mas é algo bem próximo. Monstro humano é, a meu ver, aquilo que John Kramer prega ser para suas vítimas: uma força motora que causa uma superação dos limites. Quando o assassino mascarado ataca, ele faz com que o protagonista encontre no seu senso de sobrevivência uma força desconhecida que o faz ultrapassar seus próprios limites, uma espécie de transgressão que não torna o protagonista um monstro, mas o faz lembrar de sua humanidade. Afinal, se monstro significa lembrar, por que não também lembrar que somos humanos? O monstro humano transgressor coloca o humano nesse estado de perigo e de luta por sobrevivência; é por se encontrar fora do espelho, próximo do humano, que ele faz com que esses limites sejam quebrados, tanto por ele mesmo, apenas por existir, quanto por sua vítima, ao forçar nela uma nova vontade de viver. Esse monstro humano é o que Foucault chama de uma combinação do “impossível com o proibido”⁵¹⁵, por ser “o limite, ponto de inflexão da lei”⁵¹⁶ e, ao mesmo tempo, “uma exceção que só se encontra em casos extremos”⁵¹⁷, ou seja: um ser que só existe no auge da luta contra a morte, porque na morte ele se completa como monstro e na vida ele se garante como transgressor, servindo seu papel de reafirmar a humanidade de suas vítimas, mortalidades disfarçadas de desejo de sobrevivência, monstro disfarçado de humano. “O monstro sempre representa uma ameaça de alguma forma, seja ela uma ameaça literal ao corpo físico ou uma ameaça figurativa às normas sociais”⁵¹⁸.

Assim, vejo o medo de monstros vindo de um lugar profundo onde questões de conhecimento tomam uma forma distorcida; saber mais sobre o monstro o deixaria menos assustador? Pois, se ele é humano, qual seria a motivação para o medo? Thiago Maciel Guimarães vê nessa questão uma oportunidade para discutir o *eu* dentro do monstro, dizendo que essas criaturas “questionam a humanidade porque confundem a questão de não se saber se carregam humanidade em si e/ou se os outros carregam traços monstruosos deles”⁵¹⁹, sendo assim, um medo do que não se sabe, fundamentalmente um medo do desconhecido, como aquele trazido pelo *Eldritch* e muito utilizado por Lovecraft, em que o fator de não saber se torna vital para que a criatura assuma um papel monstruoso na trama; isso não exclui o

⁵¹⁴ FOUCAULT, 2010.

⁵¹⁵ *Ibid.*

⁵¹⁶ *Ibid.*

⁵¹⁷ *Ibid.*

⁵¹⁸ NESSETH, 2022. Tradução minha.

⁵¹⁹ GUIMARÃES, Thiago Maciel. O prisma e a voz: considerações sobre a monstrosidade metafórica em A hora da estrela. In: ANDRADE, Luiz Eduardo da Silva; DOS SANTOS, Josalba Fabiana (org.). **De monstros e maldades**. Curitiba: Appris, 2015.

monstro humano, porque essas narrativas monstruosas podem ser, como Guimarães diz, “espaços de desconhecimento e dúvidas acerca do homem e os limites de sua humanidade”⁵²⁰, o que é exatamente o ponto levantado por John Kramer quando prepara os jogos para suas vítimas. Qual o limite de sua humanidade quando colocadas em situações em que o limite a ser ultrapassado é a morte?

Portanto, [monstros] são uma ameaça sobre o saber de si e as fundações do próprio mundo humano. [...] Deste modo, o monstro vai além do testemunho sobre o desajuste, ele é uma acusação da perversão da humanidade e de sua crueldade ao renegá-lo. O monstro e sua monstruosidade oferecem ao observador uma denúncia sobre si e o seu lugar⁵²¹.

Essa fala de Guimarães coloca em destaque o poder do monstro de refletir um *eu* interno do humano que talvez ele próprio desconheça, e é esse poder que o monstro humano apresenta quando se aproxima da sua vítima: ele é quem tira sua vida e quem se alimenta da sua morte, ele usa do sangue do outro para se metamorfosear em um monstro, mas ele não é um ser místico, ele é humano e deve ser tratado como um, porque suas atitudes revelam a humanidade do outro na medida que o assassino transgredir a sua. Por isso ele se esconde atrás da máscara, do personagem, da ideia que criou, do jogo, para que ele seja mistificado, seja afastado do humano, mas, no fim, ele também é humano, e o monstro que ele mesmo criou não só revela o *eu* do outro, mas o seu próprio *eu*.

Assim, creio que o monstro deste lado do espelho assombra porque revela demais sobre nós. E por que não revelaria? Se, lá no fundo, é isso que ele é: nossa imagem antes de ser refletida no espelho. No espelho, vemos o reflexo deste outro, um ser diferente que carrega nossas memórias, nosso *eu*, nossa persona, enquanto deste lado do espelho, onde permanecemos de pé, somos agraciados pelo monstro humano, criador dos outros monstros, ser que aniquila olhando para o ser que assimila. O medo do monstro é o medo do *eu*, do *outro*, do humano, de se perder, de transgredir, do estranho, do diferente, do igual; pode ser o medo animalesco, primordial, descontrolado, que não encontra razão e tampouco se reflete, medo de não ser visto, do que há além do espelho e do que há aqui deste lado, medo de mim, de você mesmo. Medo da morte, porque, quando analisada com cautela, é ela que carrega todas as metáforas do monstro, é ela que abre as asas como o anjo da morte, se endeusa como Tântalos e abre espaço para que outros monstros sejam criados em sua imagem. Morte e monstros caminham juntos porque ambos nascem de nós, são criações do nosso medo mais

⁵²⁰ GUIMARÃES, 2015.

⁵²¹ *Ibid.*

antigo, são filhos do desconhecido, do outro lado do limiar, e eles, igualmente, se alimentam da mesma coisa: *nós*.

3 O MONSTRO DENTRO DO ESPELHO

Você volta a olhar para o espelho, você que já transgrediu, já aniquilou o abjeto que lhe protegia de si mesmo e já se tornou um estranho, você vê seu no próprio reflexo tudo aquilo que um dia já foi, que um dia já quis, que um dia fez com que você fosse *você*. No espelho, seu reflexo não acompanha seus movimentos, e não mexe os braços quando você mexe e nem se move como você quer — se você fora do espelho agora é um monstro, você dentro do espelho sempre foi. Um monstro que representa tudo aquilo que sua mente trancafiou na mais profunda cripta — e aqui coloco cripta da forma que Derrida coloca em *Fors*: “enquanto a cripta esconde, ela também guarda”⁵²², e ela esconde, guarda, protege esse monstro que nós somos, esses espectros, fantasmas, maldições, histórias que fazem da gente, gente. Esse espelho, vidro cristal, lente fantástica que transforma o humano em inumano, o anormal em normal, é nossa lápide, nossa última lembrança de quem somos, cripta guardando ossos, monstros, memórias — pois todo monstro é uma memória, toda memória é um monstro; dentro do espelho, só isso que resta de nós e só isso que nos resta.

Se antes me vi falando de um *eu* que já se foi, agora falo de um *eu* que está, mas ao mesmo tempo não. Esse *eu* verdadeiro dentro do espelho é uma persona, é o monstro que revela mais de nós do que o monstro que sai na rua para viver nossa vida, volta para casa e finge estar feliz. É, também, monstro que destrói, mas não destrói as leis ao seu redor como o monstro humano, ele destrói a própria noção do *eu*, ele pega todos os *você* que existem e os enterra, os destroça, os transforma em nada, só mais um reflexo de um monstro. Monstro persona, talvez seja assim que eu deva chamar esse ser dentro do espelho, o reflexo do monstro humano. Meu reflexo, meu monstro. E, ao mesmo tempo, um espectro da morte, o que se forma depois de tudo, depois que todos os monstros dormem, deixando só o humano, a morte e o luto.

Para falar do monstro persona, primeiro preciso explicar a visão de Carl Jung sobre o assunto. Jung foi um psiquiatra e psicoterapeuta suíço que trabalhava com a ideia de arquétipo, uma “espécie de aptidão para reproduzir constantemente as mesmas ideias míticas; se não as mesmas, pelo menos parecidas”⁵²³, assim como a de inconsciente pessoal e coletivo, sendo no pessoal onde estão as “lembranças perdidas, reprimidas (propositalmente

⁵²² DERRIDA, Jacques. *Fors: the english words of Nicolas Abraham and maria torok*. Traduzido por Barbara Johnson. In: ABRAHAM, Nicolas; TOROK, Maria. **The Wolf Man's Magic Word**. Minneapolis: University Of Minnesota Press, 2005. p. xi–xlvi. Tradução minha.

⁵²³ JUNG, Carl G.. O inconsciente pessoal e o inconsciente suprapessoal ou coletivo. In: JUNG, Carl G.. **Psicologia do inconsciente**. Petrópolis: Vozes, 2011, p. 81.

esquecidas)⁵²⁴ e o coletivo “representa a parte objetiva do psiquismo; o inconsciente pessoal, a parte subjetiva”⁵²⁵. Em suma, posso dizer que a importância do inconsciente coletivo é ser a morada dos arquétipos, feitos pelos fragmentos herdados⁵²⁶ do ser, é ser aquilo que “contém todos aqueles componentes psíquicos subliminais, inclusive as percepções subliminais dos sentidos”⁵²⁷, e se manifesta como essa parte que não conhecemos de nós mesmos, criada não das nossas próprias experiências, mas a partir das relações com os outros, de algo que absorvemos das pessoas ao nosso redor; já o inconsciente pessoal guarda a figura da sombra, que Jung vê como a parte negativa da personalidade, na qual a diferença do coletivo se mostra por este último ser “totalmente universal”⁵²⁸ e “seus conteúdos podem ser encontrados em toda parte, o que obviamente não é o caso dos conteúdos pessoais”⁵²⁹.

Trago esses conceitos porque, dentro da pesquisa, vi importância nas categorizações do arquétipo, especialmente a sombra e a persona de Jung. Esses conceitos podem ser facilmente ligados ao monstruoso pela forma que tratam da psique humana, e se encaixem dentro do espelho, em nosso reflexo, como Jung afirma: “aquele que olha o espelho da água vê em primeiro lugar sua própria imagem”⁵³⁰, assim também você, se olhando agora neste espelho que criamos juntos, se vê; porém, quem retribui o olhar é o monstro. Somos todos monstros conforme nossa existência se permite refletir no espelho, enquanto caminhamos em direção a nós mesmos correndo o risco de nos encontrarmos⁵³¹, corremos também o risco de encontrarmos nossos monstros, porque nós e eles somos os mesmos. O monstro no espelho é nossa sombra, mas essa sombra também é a Morte, nascida conosco, vivendo conosco e nos deixando para morrer sozinhos, uma sombra que reflete esse encontro com nós mesmos que “pertence às coisas desagradáveis que evitamos”⁵³², enquanto projetamos “o negativo à nossa volta”⁵³³. Evitamos a morte, os monstros, nosso verdadeiro *eu*, nossa verdadeira face. Só no espelho, refletindo quem pensamos ser, é que nos vemos de verdade, pois:

⁵²⁴ JUNG, 2011, p. 81.

⁵²⁵ JUNG, 2011, p. 77.

⁵²⁶ “Os conteúdos do inconsciente coletivo nunca estiveram na consciência, e, portanto, não foram adquiridos individualmente, mas devem sua existência apenas à hereditariedade”. — JUNG, Carl G.. **Os arquétipos e o inconsciente coletivo**. Tradução de Maria Luiza Appy e Dora Mariana R. Ferreira da Silva. Petrópolis: Vozes, 2014, p. 51.

⁵²⁷ JUNG, Carl. G.. **O eu e o inconsciente**. Tradução de Dora Ferreira da Silva. Petrópolis: Vozes, 2015, p. 15.

⁵²⁸ JUNG, 2011, p. 81.

⁵²⁹ *Ibid.*, p. 81.

⁵³⁰ JUNG, 2014, p. 29.

⁵³¹ *Ibid.*, p. 29.

⁵³² *Ibid.*, p. 29.

⁵³³ *Ibid.*, p. 29.

O espelho não lisonjeia, mostrando fielmente o que quer que nele se olhe; ou seja, aquela face que nunca mostramos ao mundo, porque a encobrimos com a *persona*, a máscara do ator. Mas o espelho está por trás da máscara e mostra a face verdadeira⁵³⁴.

Em primeiro lugar, a sombra. “O encontro consigo mesmo significa, antes de mais nada, o encontro com a própria sombra”⁵³⁵, sombra essa que Jung coloca como um dos arquétipos que mais influencia ou perturba o *eu*⁵³⁶, pois ela “constitui um problema de ordem moral que desafia a personalidade do *eu* como um todo”⁵³⁷, e isso pode ser visto, por exemplo, em *Final Fantasy XIV*⁵³⁸, quando um personagem, Fray, se releva a sombra do protagonista e se coloca em posição antagônica, apenas para defender que o herói que salva a todo precisa agir mais por si mesmo — o que me parece ser um dos efeitos da sombra: quando olhamos para o espelho e a vemos, por trás da *persona*, escondida no fundo do nosso *eu*, ela é esse desejo reprimido que acreditamos não ter espaço na nossa vida, mas conforme cresce e toma forma, ela desafia nosso *eu* a enfrentar a si mesmo. A sombra, nada mais nada menos, é um dos reflexos do nosso duplo, nosso *eu* escondido, nosso *outro* que carregamos, nossa Morte, nosso monstro, o desejo transgressor que não transgrediu, mas gostaria. Essa sombra já existe em nós, já que “não é o sujeito que projeta, é o inconsciente”⁵³⁹, afinal, “não se cria a projeção; ela já existe de antemão”⁵⁴⁰. Essa projeção é um efeito que pode ser colocado no outro, uma forma de admirar as próprias trevas escondidas no interior do *eu*; uma mídia que representa bem isso é a franquia de jogos *Persona*⁵⁴¹, que trabalha com os conceitos junguianos de sombra e *persona* para explorar aquilo que está escondido dentro da psique humana, aquilo que se mostra, mesmo contra nossos esforços, e aquilo que reprimimos, essa sombra que, quando a aceitamos, se torna parte da nossa *persona*, nossas trevas, nossa maldade, nossos sentimentos escondidos que sempre existem e temos vergonha, mas que, ainda assim, são nossos e apenas nossos, não do outro como acabamos projetando. Como Jung bem apresenta: “é bem possível que o indivíduo reconheça o aspecto relativamente mau de sua natureza, mas defrontar-se com o absolutamente mau representa uma experiência ao

⁵³⁴ JUNG, 2014, p. 29.

⁵³⁵ JUNG, Carl. G.. *Aion*: estudo sobre o simbolismo do si-mesmo. Tradução de Dom Mateus Ramalho. Petrópolis: Vozes, 2013, p. 19.

⁵³⁶ “Empiricamente, os arquétipos que se caracterizam mais nitidamente são aqueles que mais frequentemente e intensamente influenciam ou perturbam o *eu*”. — JUNG, 2013, p. 19.

⁵³⁷ *Ibid.*, p. 19.

⁵³⁸ FINAL fantasy XIV. 1st ed. Tóquio: Square Enix, 2013-2021. 1 jogo eletrônico.

⁵³⁹ JUNG, 2013, p. 20.

⁵⁴⁰ *Ibid.*, p. 20.

⁵⁴¹ Série de cinco jogos, dos quais irei me aprofundar no terceiro. — PERSONA 3 FES. 2nd ed. Tóquio: Atlus, 2006. 1 jogo eletrônico.

mesmo tempo rara e perturbadora”⁵⁴² — essa experiência, a meu ver, é o confronto com o monstro duplo, quando o monstro persona revela sua verdadeira face.

A ideia de arquétipo de Jung vem de “imagens universais que existem desde os tempos mais remotos”⁵⁴³, sendo elas primordiais para o inconsciente coletivo, com uma imensidão de padrões comportamentais e símbolos imagéticos que podem ser expressados das mais diversas formas, mas me mantereí no mito e conto de fadas utilizados por Jung⁵⁴⁴, não só por serem “formas cunhadas de um modo específico e transmitidas através de longos períodos de tempo”⁵⁴⁵, como são, em especial o mito grego, confecções já trabalhadas por mim aqui e que podem ser de mais fácil entendimento.

Todos os acontecimentos mitologizados da natureza, tais como o verão e o inverno, as fases da lua, as estações chuvosas etc., não são de modo algum alegorias, mas sim, expressões simbólicas do drama interno e inconsciente da alma que a consciência humana consegue apreender através da projeção — isto é, espelhadas nos fenômenos da natureza⁵⁴⁶.

Sendo assim, por que não acreditar que essas expressões simbólicas não podem ser também noções da Morte, enquanto personagem, que ganha forma nas civilizações antigas, projetada para espelhar o medo humano profundo do morrer? Por que não acreditar na projeção do yokai no Japão, que coloca o monstro como ponto central da cultura, sociedade e mitologia de um povo que espelha os fenômenos da natureza na forma de pequenas criaturas, outrora perigosas, agora desmarginilizadas para passarem mensagens de esperança, cuidado com a natureza e turismo? Se tais seres como a Morte e os monstros, principalmente sob a visão japonesa, recebem uma nova chance de se verem nesse espelho da vida em uma nova roupagem, o que isso diz de nós, humanos, enquanto monstros, olhando através da nossa persona?

A figura das divindades faz parte de uma abundância de imagens poderosas que anda com a humanidade desde seu alvorecer, protegendo, cuidando e guiando os humanos através da vida. Figuras como Tântatos, Anubis, e até mesmo Hermes, protegiam a alma dos humanos na travessia para o outro lado; figuras que por muito viveram no meio de nós e, como Jung coloca, inevitavelmente morreram e se tornaram apenas mitos, histórias, figuras que representam algo mais do que necessariamente *são* algo — “por isso os deuses morrem, porque de repente descobrimos que eles nada significam, que foram feitos pela mão do

⁵⁴² JUNG, 2013, p. 22.

⁵⁴³ JUNG, 2014, p. 13.

⁵⁴⁴ *Ibid.*, p. 13.

⁵⁴⁵ *Ibid.*, p. 13.

⁵⁴⁶ *Ibid.*, p. 14.

homem, de madeira ou pedra, puras inutilidades”⁵⁴⁷. Não concordo com o uso de inutilidade para as figuras da morte, psicopompos que de uma forma ou de outra podiam dar um aspecto de paz ao moribundo, porém entendo a questão de Jung de que, ao abandonarem as crenças nas divindades de outrora, os humanos passaram a caminhar em direção a si mesmos — esse, a meu ver, é o caminho natural, porque essa caminhada até si mesmo é, assim como o caminho trilhado seguindo os deuses, uma forma de se encontrar com a morte. Jung coloca a sombra como esse “desfiladeiro, portal estreito cuja dolorosa exiguidade não poupa quem quer que desça ao poço profundo”⁵⁴⁸, uma das ocasionais paradas no caminho até si é o de se perder, se achar e se entender, já que:

Para sabermos quem somos, temos que conhecer a nós mesmos, porque o que se segue à morte é de uma amplitude ilimitada, cheia de incertezas inauditas, aparentemente sem dentro nem fora, sem em cima, nem embaixo, sem um aqui ou um lá, sem meu nem teu, sem bem, nem mal⁵⁴⁹.

Essa sombra, então, pode muito bem ser nosso espectro, escondida na máscara que usamos fora do espelho, mas ao mesmo tempo se alimentando do nosso inconsciente, criando duplos, fantasmas, ideias imortais que definem quem somos. E, no fim de tudo, ainda nos escondemos. Esse esconderijo é a persona. Persona é nossa máscara, nossa personalidade a mostra para os outros, mas não é, de fato, quem somos. Jung vê o termo persona como muito bem colocado para essa imagem ideal “à qual o indivíduo aspira moldar-se”⁵⁵⁰ em que ele sacrifica “muito da sua humanidade”⁵⁵¹, afinal, persona é nada mais nada menos do que a “máscara usada pelo ator, significando o papel que ia desempenhar”⁵⁵². Persona, então, é isso: “máscara da psique coletiva, máscara que *aparenta uma individualidade*, procurando convencer a si mesmo e aos outros que é uma individualidade, quando, na realidade, não passa de um papel”⁵⁵³, máscara que é usada para esconder quem somos, mas que, ao meu ver, também revela quem somos, afinal, os personagens que criamos nada mais são do que uma parte da nossa psique coletiva, nossas memórias, nossos espectros; mesmo que a persona seja “uma aparência”⁵⁵⁴, ela ainda é **nossa** aparência, e no monstro persona ela é a face que revela quem nós somos por debaixo dessa máscara, o verdadeiro nome do ator, verdadeira face, verdadeira história, porque, quando se tira tudo, se tornando vazio, vemos que nossos

⁵⁴⁷ JUNG, 2014, p. 21.

⁵⁴⁸ *Ibid.*, p. 30.

⁵⁴⁹ *Ibid.*, p. 30.

⁵⁵⁰ JUNG, 2015, p. 46.

⁵⁵¹ *Ibid.*, p. 46.

⁵⁵² *Ibid.*, p. 46.

⁵⁵³ *Ibid.*, p. 47.

⁵⁵⁴ *Ibid.*, p. 47.

monstros, criados a partir da nossa coletividade, são só mais uma parte de nós que tentamos esconder.

Meu objetivo nessa segunda parte, dentro do espelho, é trabalhar com esse monstro que revela mais sobre nós do que gostaríamos, é trabalhar com nosso duplo, arauto da nossa morte, é, também, entender o processo cultural e literário que está por trás do nosso reflexo, é nossa vida que imita arte, é uma arte que constrói vida, é uma morte que nos faz completos na mesma medida que nos assombra. Dentro desse espelho, eu quero entender meus monstros porque, quando olho meu reflexo, sei que eles já me entendem.

3.1 MONSTRO: FANTÁSTICO

Primeiro, uma definição de fantástico: “a hesitação experimentada por um ser que só conhece as leis naturais, face a um acontecimento sobrenatural”⁵⁵⁵. Remo Ceserani diz que Tzvetan Todorov tem “grande mérito em ‘promover’, no final dos anos 60, [...] todo um filão literário intacto da modernidade, que é a literatura de modalidade fantástica”⁵⁵⁶, literatura essa que Todorov argumenta ser passada em um “mundo que é exatamente o nosso, aquele que conhecemos, sem diabos, sílfides, nem vampiros”⁵⁵⁷, mas que algo inacreditável acontece e cria em nós uma hesitação, deixando em nossas mãos a escolha de acreditar se o fantástico é real ou uma ilusão, se o monstro é um ser imaginário ou se, de fato, existe “como os outros seres vivos: com a ressalva de que raramente o encontramos”⁵⁵⁸. Por fim, como conclui Todorov, “‘cheguei quase a acreditar’: eis a fórmula que resume o espírito do fantástico. A fé absoluta como a incredulidade total nos levam para fora do fantástico; é a hesitação que lhe dá vida”⁵⁵⁹.

Deixo de lado o terror do Alien⁵⁶⁰ e a insegurança da Coisa⁵⁶¹, deixo para lá todos aqueles *serial killers* e seres gosmentos que outrora foram foco principal deste trabalho. Agora, estamos atravessando o espelho para ver o que há do outro lado, então precisamos destas lentes fantásticas que nos fazem hesitar, hesitar se isso que estamos vendo é real ou não, se esse monstro dentro do espelho é real ou não, se é nós ou não. Vejo essa hesitação não só como uma questão de real e imaginário, mas de um ser ou não ser; Silas, em *O livro do cemitério*⁵⁶², é apenas um guardião do cemitério ou é um vampiro? O vampiro, em um lugar repleto de fantasmas, que é, para a realidade da história, normal, é real ou imaginário? Faz sentido um humano no meio de seres sobrenaturais? No fim, não seria uma hesitação por parte dos seres do outro mundo e não exatamente uma hesitação humana quando, de frente com o que é fantasioso, nos vemos como diferentes? Como Alice quando entrou no país das maravilhas⁵⁶³ e se viu rodeada de seres excêntricos, que a relembavam de seres normais do seu mundo, mas que falavam e agiam de formas que ela não esperava, ou quem sabe

⁵⁵⁵ TODOROV, 2017, p. 30.

⁵⁵⁶ CESERANI, Remo. **O fantástico**. Tradução de Cezar Tridapalli. Curitiba: Editora UFPR, 2006, p.7.

⁵⁵⁷ TODOROV, 2017, p. 30.

⁵⁵⁸ *Ibid.*, p. 30.

⁵⁵⁹ *Ibid.*, p. 36.

⁵⁶⁰ ALIEN, 1979.

⁵⁶¹ A COISA, 2011.

⁵⁶² GAIMAN, 2010.

⁵⁶³ CARROLL, 2020.

Coraline⁵⁶⁴, no outro mundo, com sua Outra Mãe e Outro Pai, um mundo onde ela é diferente, e é necessário que os personagens a aceitem como diferente para que entendam que ela não é dali, que ela é de outro lugar; seria, hesitação, só um conceito humano?

Ceserani aponta que o fantástico foi um “modo literário que forneceu ao imaginário do século XIX a possibilidade de representar de maneira viva e eficaz os seus momentos de inquietação, alienação e laceração”⁵⁶⁵, e, de fato, inquietação é um termo interessante quando se fala do fantástico e da sua hesitação; como não se sentir inquieto com a possibilidade do monstro? Com a possibilidade da morte? Com a possibilidade, talvez, do que existe depois da morte? Ao contemplar esse lugar, tão distante e inexplorado, criar narrativas que transformam o morrer em um ato fantástico acaba por ser uma saída para acalmar essa inquietação. Fantástico é esse gênero no qual criamos respostas para perguntas que, na vida real, não há solução.

As narrativas de cunho fantástico abordam o diferente de forma que ele, de início, pareça inquietante dado o sistema de leis já pré-estabelecido em nossas mentes, mas, ao mesmo tempo, elas criam um espaço onde, considerando o inconsciente coletivo de Jung, temos certa familiaridade com o que é fantástico por ser, apesar de diferente, próximo a conceitos já estabelecidos em nossa vida. A ideia de um inferno já é algo conhecido, da mesma forma que o submundo e os deuses do Olimpo já são mitos existentes na nossa psique — seja por referências simbólicas em desenhos animados ou aulas de história —, então, quando um jovem lê *Percy Jackson*⁵⁶⁶ ou assiste *Os Cavaleiros do Zodíaco*⁵⁶⁷ e se vê de frente com a figura de Hades, com as representações do submundo e, assim como o personagem, ele se encontra em um ambiente diferente, mas entende que esse submundo grego está se referindo ao que já conhece sobre o inferno, ele entende a concepção do que é um deus e ele entende que Seiya e Percy estão ali porque precisam passar por um desafio, diferente do que aconteceria se, por exemplo, eles fossem tirar férias em um mundo mágico como o de *Nárnia*⁵⁶⁸, onde, por ser um lugar novo e desconhecido para o público, esse leitor pouco sabe os mistérios e perigos do lugar, mas que também contém figuras, como leões, humanos, seres mitológicos e até mesmo um Papai Noel, que são simbólicos por nos lembrar da nossa vida,

⁵⁶⁴ GAIMAN, 2020a.

⁵⁶⁵ CESERANI, 2006, p. 7.

⁵⁶⁶ Série de livros escrita por Rick Riordan sobre jovens semideuses filhos de divindades gregas, protagonizada por Percy Jackson, filho de Poseidon. — RIORDAN, Rick. **Percy Jackson e os olimpianos**: box set. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2014.

⁵⁶⁷ Anime da obra de Masami Kurumada, no qual Seiya e outros jovens recebem armaduras inspiradas nas constelações e precisam lutar para proteger a deusa Atena. — OS CAVALEIROS DO ZODÍACO. Direção de Kōzō Morishita e Kazuhito Kikuchi. Japão: Toei Animation, 1986-1989. 114 episódios (ca. 2280 min).

⁵⁶⁸ LEWIS, C. S.. **As crônicas de Nárnia**. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2009.

mesmo que estejam em um cenário fantástico. Por outro lado, quando o príncipe Próspero⁵⁶⁹ encontra a figura da Morte em seu baile e Victor Frankenstein quebra todos os tabus da existência criando uma nova vida, eles trazem para nosso mundo, conhecido e normal, algo do outro lado, fantástico e misterioso, que demonstram em si as questões de hesitação que Todorov já falava, mas, nesses casos, essa hesitação traz consigo um gosto do que Ceserani diz do terror, misterioso e esotérico: o sobrenatural tem um charme que faz com que mesmo a situação mais fantástica não crie uma dúvida entre o real e o imaginário, mas uma dúvida entre sentir ou não sentir medo, uma hesitação que vem acompanhada de ansiedade acima de qualquer outra coisa⁵⁷⁰.

No livro *Fantástico Brasileiro*⁵⁷¹, Bruno Matangrano e Enéas Tavares fazem uma breve linha do tempo de como o fantástico se moldou ao longo dos anos; tendo em vista, principalmente, o estudo de Todorov, eles resumem esse percurso como:

Nasce a religião dos mistérios não solucionados pela ciência e pela lógica; o tempo traz novas descobertas e conhecimentos; parte das crenças religiosas é posta de lado, tornando-as mitos e lendas que, de forma nebulosa, se mesclam com o passado histórico, permanecendo como crenças populares⁵⁷².

Isso acontece com a figura da Morte e suas ramificações na história, como, por exemplo, meu bom amigo Tânatos, que se torna essa figura mitológica para explicar aquilo que nem a ciência nem a lógica podem explicar, apenas a fé, mas uma fé voltada a um panteão de deuses, cada um com sua peculiaridade, uma mitologia; um deus da morte que não necessariamente mata, mas, ainda assim, é a morte. Matangrano e Tavares finalizam essa linha temporal afirmando que “com o tempo, os mitos cristalizam-se, surgem variantes e versões, perdendo toda relação com a realidade; por fim, tornam-se um tema ou *tópos*, que, invariavelmente, é aproveitado pela arte, sobretudo pela literatura e pela pintura”⁵⁷³. Com essas colocações dos autores, assim como as de Todorov e Ceserani, meu questionamento é: se me vejo falando de monstro fantástico, me vejo falando do monstro da fantasia, mas o que é, de fato, esse monstro? Porque ele é fantástico, quando muitos não são? E, por fim, qual o meu pensamento sobre o fantástico e seu modo de tratar o monstruoso?

⁵⁶⁹ Personagem do conto *O baile da morte vermelha*. — POE, Edgar Allan. O baile da Morte Vermelha. In: POE, Edgar Allan. **Medo clássico**: Edgar Allan Poe. Tradução de Marcia Heloisa. Rio de Janeiro: Darkside, 2017b. p. 75-81.

⁵⁷⁰ CESERANI, 2006.

⁵⁷¹ MATANGRANO, Bruno Anselmi; TAVARES, Enéas. **Fantástico Brasileiro**: o insólito literário do romantismo ao fantasismo. Curitiba: Arte & Letra, 2019.

⁵⁷² MATANGRANO; TAVARES, 2019, p. 18.

⁵⁷³ *Ibid.*, p. 18.

Dois autores que Ceserani resgata das ideias que inspiraram Todorov chamam minha atenção, cada um por motivos diferentes. Começo a buscar essas respostas com Pierre-Georges Castex, que coloca o fantástico como algo “caracterizado por uma invasão repentina do mistério no quadro da vida real”⁵⁷⁴ e que está ligado aos “estudos mórbidos da consciência, a qual, em fenômenos como aqueles dos pesadelos ou do delírio, projeta diante de si as imagens das suas angústias e dos seus horrores”⁵⁷⁵. Eu gosto dessa colocação, acho o uso da projeção da angústia e do horror algo bem monstruoso e bem junguiano, se pensarmos nas representações simbólicas do nosso inconsciente. Porém, Pierre-Georges Castex, antes de adentrar nesse trecho em questão, diz que o fantástico “não se confunde com as histórias das invenções convencionais, como as narrações mitológicas ou os contos de fadas, que implicam uma transferência da nossa mente para um outro mundo”⁵⁷⁶, algo do qual discordo um pouco — a meu ver, essa ida ao outro mundo é tão importante para o fantástico quanto a vinda do ser fantasioso para cá. A ideia de um humano em um mundo mágico abre espaço para desbravar o desconhecido e o misterioso, ponto que o próprio Ceserani implica ser de importância⁵⁷⁷; também acredito que o humano no outro mundo abre um leque de reflexões sobre humanidade, monstruosidade e *eu*, afinal, para os monstros, nós também podemos ser seres fantásticos.

Ceserani afirma que Roger Caillois insiste no conceito de “‘ruptura’, de escândalo da racionalidade sempre promovido pelo fantástico”⁵⁷⁸. O ponto de Caillois é que o fantástico manifesta, de fato, um escândalo, “uma laceração, uma irrupção insólita, quase insuportável, no mundo da realidade”⁵⁷⁹ e que, por conta disso, o fantástico seria uma “ruptura da ordem reconhecida”⁵⁸⁰; em suma, fantástico estaria essencialmente envolto em um conceito de aparição: “o que não pode aparecer, mas aparece, em um ponto e instante precisos, no coração de um universo perfeitamente peculiar em que se pensava, sem razão, que o mistério tivesse sido eternamente banido”⁵⁸¹. Eu particularmente aprecio a visão de ruptura trazida por Roger Caillois, ela me lembra de transgressão, da ideia de limiar, fronteira, terra de ninguém, me faz pensar que a morte, também, é uma ruptura. Morte nada tem de fantástica e fantasiosa, mas ainda é um mistério em um mundo normal, ainda é algo que quebra a banalidade da vida, e, apesar disso, vivemos, vivemos com o conceito de morte impregnado nas nossas vidas, como

⁵⁷⁴ CASTEX *apud* CESERANI, 2006.

⁵⁷⁵ *Ibid.*

⁵⁷⁶ *Ibid.*

⁵⁷⁷ CESERANI, 2006.

⁵⁷⁸ CAILLOIS *apud* CESERANI, 2006.

⁵⁷⁹ *Ibid.*

⁵⁸⁰ *Ibid.*

⁵⁸¹ *Ibid.*

se ela fosse uma invasora que existe unicamente para acabar com nossos dias normais, com nosso sono, com nossa paz; nada ela tem de fantástica, mas ainda assim é.

Em suma, posso dizer que narrativas, lugares e seres fantásticos se caracterizam por estarem envoltos de mistério, ruptura, hesitação, projeção de horrores e angústias, símbolos, questões do inconsciente que nos fazem questionar nossa humanidade, e, porque não, a própria noção de Cohen⁵⁸² de que o monstro não se delimita por nenhuma característica também pode encaixar na visão do fantástico, já que, como Caillois coloca, fantástico também rompe a própria categoria de gênero⁵⁸³ — ou, melhor dizendo, *modos*⁵⁸⁴, como Matangrano e Tavares colocam. É um modo de narrar em que há liberdade para romper tais características, mas ainda precisa delas para se caracterizar como o que é, em uma relação parasitária e talvez contraditória, mas fantástica. Rosemary Jackson vê o fantástico como um “fantasma que não está morto nem vivo”⁵⁸⁵ e que sua presença espectral se “suspende entre o ser e o nada”⁵⁸⁶; fantástico vem de um dualismo, de uma existência real e irreal, e a fantasia que provém desse irreal é, nas palavras de Jackson — também semelhante ao que Matangrano e Tavares acreditam —: “um modo literário do qual um número de gêneros relacionados emerge”⁵⁸⁷ e, também, que possibilita o que ela chama de “diferentes ficções em diferentes situações históricas”⁵⁸⁸, o que me faz crer, mais ainda, na visão de que essa liberdade criada pelo imaginário é uma ruptura nas barreiras da normalidade que nos permite observar a vida de uma nova perspectiva, afinal, essas narrativas “se recusam a observar unidades de tempo, espaço e personagem, eliminam a cronologia, a tridimensionalidade e as rígidas distinções entre objetos animados e inanimados, o *eu* e o *outro*, a vida e a morte”⁵⁸⁹.

O trabalho de Rosemary Jackson dá muitas aberturas para a construção do monstro fantástico, principalmente quando ela entra em uma enorme lista dos temas mais utilizados no meio das narrativas fantasiosas, dos quais surgem seres sobrenaturais como fantasmas, vampiros, lobisomens e zumbis ou seres transgressivos como canibais e assassinos⁵⁹⁰, todos os que estão presentes em histórias que se utilizam do sonho, da loucura, da possibilidade de um

⁵⁸² COHEN, 1996.

⁵⁸³ CESERANI, 2006.

⁵⁸⁴ “Por fim, importa dizer que o insólito, o fantástico e as diversas categorias sobre as quais esse trabalho se debruçar, serão vistos aqui antes como possíveis *modos* de narrar do que como gêneros literários”. — MATANGRANO; TAVARES, 2019.

⁵⁸⁵ JACKSON, 1982. Tradução minha.

⁵⁸⁶ *Ibid.* Tradução minha.

⁵⁸⁷ *Ibid.* Tradução minha.

⁵⁸⁸ *Ibid.* Tradução minha.

⁵⁸⁹ *Ibid.* Tradução minha.

⁵⁹⁰ “Os temas podem ser agrupados em diversas áreas relacionadas: (1) invisibilidade, (2) transformação, (3) dualidade, (4) bem vs. mal. Tais grupos geram inúmeras ideias recorrentes: fantasmas, sombras, vampiros, lobisomens, duplos, [...] monstros, feras, canibais”. — *Ibid.* Tradução minha.

outro plano, ser ou tempo que absorve o personagem e o coloca em uma situação de ruptura com a normalidade. A visão de Jackson da fantasia se alinha muito com o que eu acredito, pois se trata de um modo de ver histórias que utiliza a ideia geral de dramatizar a existência agonizante que vivemos, criando narrativas que funcionam como metáforas para tratar de assuntos complexos, como a morte; Jackson se usa da teoria de Freud do infamiliar e afirma que o ato de “projetar inconscientemente os desejos e medos em um ambiente ou em outra pessoa”⁵⁹¹ seria a chave para esse tipo de narrativa e cria uma percepção estranha da realidade onde vivemos, na qual “cenas aterrorizantes da literatura infamiliar são produzidas por uma ansiedade escondida por trás do assunto, que aí interpreta o mundo por meio de suas apreensões”⁵⁹². Robert Hood, em *A playground for fear: horror fiction for children*, trata deste assunto quando fala do horror infantil ser uma possibilidade da criança “perceber, pelo menos implicitamente, que enxergar o lado assustador da vida — perda, luto, medo, o monstro debaixo da cama — é possível”⁵⁹³, e, nessa possibilidade de uma narrativa na qual a ansiedade é colocada de forma fantástica, “crianças (e adultos) podem brincar com o medo”⁵⁹⁴, afinal, no fim do dia, nada realmente aconteceu, era só uma história, mas uma história em que a possibilidade criou espaço para a reflexão que criou espaço para entendimento. Nessas narrativas, é comum que o responsável por ser o guia do leitor, o psicopompo, por assim dizer, é o monstro; é o monstro que guia o jovem Connor pela antecipação do luto pela mãe em *O chamado do monstro*⁵⁹⁵, é o monstro que cuida de Shiva em *A menina do outro lado*⁵⁹⁶ e lhe ensina o que é o amor, é o monstro que ensina Ninguém Owens, em *O livro do cemitério*⁵⁹⁷, sobre a vida e a morte, e que ele pode viver sendo quem é, independentemente de onde for. É o monstro que me encontrou quando eu mais precisava e me deu uma segunda chance de viver, de ser *eu*. É o monstro que pode ajudar a lidar com a morte, esse medo primordial, e é através do monstro que ela é mais representada na ficção, é a imagem do vampiro, morto-vivo, fantasma e assassino que dá potência à imagem da morte⁵⁹⁸, mas morte, como monstro, como imagem alegoria, não representa só a ideia do morrer, ela trata de outros fins:

⁵⁹¹ JACKSON, 1982. Tradução minha.

⁵⁹² *Ibid.* Tradução minha.

⁵⁹³ HOOD, Robert. *A Playground for fear: horror fiction for children*. **Roberthood.net**, [s.l.], 1997. Disponível em: <https://www.roberthood.net/scribbles/children.htm>. Acesso em: 12 set. 2023. Tradução minha.

⁵⁹⁴ HOOD, 1997. Tradução minha.

⁵⁹⁵ NESS, 2011.

⁵⁹⁶ Mangá criado por Nagabe, no qual uma menina chamada Shiva, abandonada pelos humanos, é salva pelo monstro Sensei, que a ensina sobre os perigos do mundo em que vivem. — NAGABE. **A menina do outro lado**. Tradução de Renata Garcia. Rio de Janeiro: DarkSide, 2019.

⁵⁹⁷ GAIMAN, 2010.

⁵⁹⁸ HOOD, 1997.

“luto, incerteza, alienação, insegurança, embaraçamento, perda de crença ou imagem própria, mudança”⁵⁹⁹ e, por fim, “perda de controle”⁶⁰⁰.

Controle. Esse mesmo controle é o que nos aproxima do horror; controle do que nos dá medo, de poder pausar, mudar, mas a morte nos tira esse controle, então as narrativas que a incorporam, os monstros que ela representa, sempre são aqueles que nos bloqueiam do controle da nossa vida; o zumbi que nos obriga a se mover, mesmo mortos; o vampiro que nos impede de morrer, de controlar nossa própria morte; o fantasma que nos prende a um lugar e restringe nosso movimento; a própria Morte, em si, que controla nossa vida, nos torna seres da finitude, que sabem que vão morrer, mas não experienciam a morte, apenas a conhecem por narrativas e pelos outros, e só.

Assim, coloco o monstro fantástico como a personificação da metáfora, é ele que corresponde ao nosso medo do desconhecido, que é o próprio limite, é a própria noção de ruptura, imaginário, infamiliar, de olhar para os dois lados do espelho e refletir em ambos o que precisa ser refletido; nosso *eu*, nosso *outro*. A literatura fantástica “transforma o ‘real’ a partir da descoberta”⁶⁰¹, e, como disse Chesterton, bem escolhido por Neil Gaiman para abrir *Coraline*, “os contos de fadas são mais do que reais: não porque dizem que dragões existem, mas porque dizem que eles podem ser derrotados”⁶⁰². Por sabermos que o monstro existe e o vemos sendo derrotado nas telas ou nas páginas, se cria a possibilidade de derrotar o que ele representa na vida real. Pode ser utópico, mas é uma possibilidade, uma possibilidade que flerta com a imortalidade sem nunca a atingir, mas está ali, esperando.

⁵⁹⁹ HOOD, 1997. Tradução minha.

⁶⁰⁰ *Ibid.* Tradução minha.

⁶⁰¹ JACKSON, 1982. Tradução minha.

⁶⁰² CHESTERTON *apud* GAIMAN, 2020a.

3.2 MONSTRO: DUPLO

Freud aponta que o duplo é “o surgimento de pessoas que, pela aparência igual, devem ser consideradas idênticas, [e] a intensificação desse vínculo, [...] de modo que uma possui também o saber, os sentimentos e as vivências da outra”⁶⁰³. Duplo seria, então, esse outro que compartilha algo conosco — aparência, personalidade, sonhos, desejos, pensamentos —, mas que, ainda assim, é um outro; suas vivências podem ser as mesmas que a nossa até o momento do encontro com o duplo, mas, acredito, que elas se separam a partir desse encontro, afinal, como não mudariam com a simples experiência de encontrar a si mesmo? O encontro com o duplo é uma afronta à própria natureza do ser, é a identificação com um outro que cria, segundo Freud, um equívoco “quanto ao próprio Eu ao colocar outro Eu no lugar dele”⁶⁰⁴, em uma situação em que se cria uma repetição dos “mesmos traços faciais, caracteres, vicissitudes, atos criminosos, e até de nomes, por várias gerações sucessivas”⁶⁰⁵.

A questão do duplo enquanto ser semelhante ao humano é questionada no conto de Edgar Allan Poe, *William Wilson*⁶⁰⁶, no qual o protagonista, que possui o mesmo nome da história, encontra na escola alguém de mesmo nome, idade, data de nascimento e até voz. Um verdadeiro reflexo, tanto que, em sua narrativa, Wilson reitera diversas vezes que não são parentes e, caso fossem, seriam gêmeos por conta de tamanha semelhança. Após diversos confrontos com seu duplo, ele acaba o matando, o que resulta nos seguintes dizeres do seu duplo: “Venceste. Eu me rendo. Mas, a partir de agora, também estás morto. Morto para o Mundo, para o Céu e para a Esperança! Era em mim que existias! Agora que morro, vê nesta imagem, que é tua, como assassinaste a ti mesmo”⁶⁰⁷. O caso de William Wilson é um puro caso do duplo, encontro consigo mesmo que resulta em morte, resulta na descoberta de si mesmo em um outro.

Essa contemplação do reflexo do morto como nosso duplo é bem-vista no trabalho de Otto Rank, que atribui o “impulso de se livrar do sinistro adversário de forma violenta”⁶⁰⁸ como uma das características do duplo — o que entende ser interligado com o “espelho e a sombra, com o espírito protetor, a crença na alma e o temor da morte”⁶⁰⁹ —, como foi o caso de William Wilson e é também o caso de Victor Frankenstein com sua criação. O que difere

⁶⁰³ FREUD, 2010e, p. 351.

⁶⁰⁴ *Ibid.*, p. 351.

⁶⁰⁵ *Ibid.*, p. 351.

⁶⁰⁶ POE, Edgar Allan. *William Wilson*. In: POE, Edgar Allan. **Medo clássico v. 2**: Edgar Allan Poe. Tradução de Marcia Heloisa. Rio de Janeiro: Darkside, 2018. p. 31-52.

⁶⁰⁷ POE, 2018, p. 51.

⁶⁰⁸ RANK, 2013.

⁶⁰⁹ *Ibid.*

os dois é que, enquanto William Wilson tinha um duplo até em aparência, Frankenstein tinha em uma criatura feita à sua imagem; “são representados, a saber, duas existências diferentes da mesmíssima pessoa”⁶¹⁰ que tem como ligação os papéis de criador e criação, pai e filho, humano e monstro, isso não diminui a violência e a vontade que há de se livrar do duplo, afinal esse duplo é um arauto da morte, independentemente de ser fiel à aparência humana. Não, não há necessidade de se parecer humano para ser um duplo, como é visto na criatura de Frankenstein: ela reflete o conhecimento do criador e o relembra da sua vida, ela mata quem ele ama porque não pode ser amada por ele, ela busca vingança por ter nascido e ela revela, acima de tudo, quem, de verdade, Victor Frankenstein é; Godzilla, que já é um monstro, enfrenta seu duplo no filme de 1974, *MechaGodzilla*⁶¹¹, uma versão robótica e cruel do gigante, revertendo as expectativas colocando o duplo do monstro como algo feito pelo humano, mecanizado; os próprios Jekyll e Hyde⁶¹², que compartilham o mesmo corpo, ainda que Jekyll seja ignorante da natureza monstruosa de seu duplo (caso semelhante ao do Narrador de *Clube da Luta*⁶¹³ e Tyler Durden, que apesar de serem humanos e a contraparte não ser estritamente maligna, também compartilham do mesmo corpo); posso mencionar até mesmo a figura de Venom⁶¹⁴ como um duplo do Homem-Aranha, que, depois de habitar seu corpo, usou a forma do herói para criar a sua, gigantesca e distorcida, mas com o mesmo símbolo de aranha no peito. Todas essas contrapartes identitárias se encontram em duelos em que uma necessita da morte da outra para continuar vivendo, algo que não necessariamente se restringe a duplos monstruosos ou psicológicos: Sherlock Holmes e Moriarty, dois gênios, um detetive e um criminoso, constantemente se enfrentam até morrerem juntos⁶¹⁵; Jon Snow e Ramsey Bolton, de *Game of Thrones*⁶¹⁶, bastardos, filhos do norte que acabam se enfrentando em batalha na série, um heroico e nobre, enquanto o outro é depravado e cruel.

Freud afirma, retomando a concepção de Rank, que originalmente o duplo seria uma “garantia contra o desaparecimento do Eu”⁶¹⁷, seu guardião, uma lembrança para a sobrevivência de um *eu* imortal —, chame de alma, espírito ou consciência que persiste contra a morte —, mas que, inevitavelmente, passou a representar o exato oposto; de uma garantia

⁶¹⁰ RANK, 2013.

⁶¹¹ GODZILLA vs. Mechagodzilla. Direção de Jun Fukuda. Japão: Toho, 1974. (84 min).

⁶¹² STEVENSON, Robert. **O médico e o monstro**: O estranho caso do Dr. Jekyll e do Sr. Hyde. Cotia: Pandorga Editora, 2022.

⁶¹³ CLUBE da Luta. Direção de David Fincher. Estados Unidos: 20th Century Fox, 1999. (139 min).

⁶¹⁴ DEFALCO, 2023.

⁶¹⁵ DOYLE, Arthur Conan. O problema final. Tradução de Áurea Brito Wissenberg. In: DOYLE, Arthur Conan. **Sherlock Holmes**: volume 2. Rio de Janeiro: HarperCollins, 2017. p. 210-226.

⁶¹⁶ GAME of thrones. Criação de David Benioff e D. B. Weiss. Estados Unidos: HBO Entertainment, 2011-2019. 73 episódios (ca. 4800 min).

⁶¹⁷ FREUD, 2010e, p. 351.

contra a aniquilação do *eu*, veio a “lembrança da mortalidade de um indivíduo”⁶¹⁸, e, por consequência disso, um duplo é o “próprio anunciador da morte”⁶¹⁹. Esse monstro duplo não é o anjo guardião, nem apenas o rival *doppelgänger* inusitado, ele é a própria aniquilação de tudo aquilo que representa o *eu*, é o monstro destruindo a vida de Frankenstein, é o próprio Frankenstein destruindo a vida do monstro unicamente por criá-lo, é Hyde cometendo as maiores atrocidades às escondidas de Jekyll, é o Horlá⁶²⁰ que enlouquece a mente e torna tudo ao redor motivo de desconfiança, é um anúncio da morte, da sua própria morte, nunca a morte do outro, porque a morte que vem para o outro é apenas uma consequência da própria morte a ser enfrentada por aquele que vê seu duplo mais um peso nas costas, mais uma tortura do seu outro, do seu duplo, do seu monstro. “O duplo tornou-se algo terrível, tal como os deuses tornaram-se demônios após o declínio de sua religião”⁶²¹.

Rank vê o duplo em sua forma primitiva como “a sombra, representando tanto a pessoa viva quanto a morta”⁶²², isso é interessante porque, momentos antes, ele fala sobre o “constante simbolismo”⁶²³ do reflexo e da sombra como “a representação de um outro *eu*”⁶²⁴ que sobreviveu através das eras; isso, juntamente da questão da sombra trazida por Jung, de que ela “constitui um problema de ordem moral que desafia a personalidade do *eu* como um todo”⁶²⁵, coloca a sombra não só como a representação maligna do *eu*, mas também como a simbologia das marcas do *eu* no outro, aquele afetado pela maldade, que é tocado pela sombra de um — como é o caso do Venom⁶²⁶, que modifica a personalidade do hospedeiro, se alimenta da sua raiva, se transforma na sua sombra até que, derrotado pelo inconsciente de Peter Parker, assume sua própria forma, uma sombra que não é mais sombra, mas seu próprio *eu*, se tornando a antítese do que o Homem-Aranha representa. Outro caso da sombra dupla é em *Summer time rendering*⁶²⁷, de Yasunori Tanaka, em que, na ilha fictícia de Hitogashima, um pequeno vilarejo é assombrado por sombras que se transformam em pessoas e, por conta disso, começa uma lenda local de que quem ver essa sombra imitadora, vai morrer; essas sombras são humanoides, mas sem aparência definida, até roubarem a identidade de alguém

⁶¹⁸ RANK, 2011. Tradução minha.

⁶¹⁹ *Ibid.* Tradução minha.

⁶²⁰ Ser criado a partir da loucura de um homem no conto de mesmo nome escrito por Guy de Maupassant. — DE MAUPASSANT, Guy. **O Horlá**. Tradução de Sergio Flaksman. São Paulo: Grua, 2017.

⁶²¹ FREUD, 2010e, p. 354.

⁶²² RANK, 2011. Tradução minha.

⁶²³ *Ibid.* Tradução minha.

⁶²⁴ *Ibid.* Tradução minha.

⁶²⁵ JUNG, 2013, p. 19.

⁶²⁶ DEFALCO, 2023.

⁶²⁷ TANAKA, Yasuki. **Summer Time Rendering**. Tóquio: Shueisha, 2017-2021. Disponível em: <https://mangaplus.shueisha.co.jp/titles/100041>. Acesso em: 20 out. 2023.

para si — “Rochholz classificou a sombra que segue o corpo como o motivo original das histórias da segunda face, da visão de si mesmo, da sombra na poltrona, do duplo, do fantasma no quarto de dormir”⁶²⁸, e assim elas fazem, constantemente presentes, perseguindo suas vítimas. Essas sombras não gostam de serem pisadas, é algo que as irrita, as torna agressivas, e atacam quem o fizer mesmo que não seja seu alvo; a consequência de pisar em sombras é presente na fala de Rank, que comenta sobre a superstição, em algumas aldeias alemãs, de pisar na própria sombra ser sinal de morte⁶²⁹, mas não somente isso, “quem não faz sombra, morrerá; quem tem uma sombra pequena ou tênue está doente, ao passo que uma sombra mais nítida indica convalescença”⁶³⁰, sombra essa que Edgar Morrin vê como “um dos primeiros mistérios, uma das primeiras percepções”⁶³¹ do homem quando se percebeu humano, eventualmente se tornando “a aparência, a representação, a fixação, o nome do duplo”⁶³², que é, em todas as suas formas, também um nome da morte, um reflexo do morto, um arauto para o fim, um medo de si que nunca morre. Rank explica esse medo involuntário da sombra duplicada com a crença de folcloristas de que ela é um “equivalente da alma do ser humano”⁶³³, ou seja, seu duplo, uma alma do lado de fora, sombria, sempre nos seguindo, em contraste à visão de alma luminosa que existe dentro de todos nós, que nos protege, nos completa; a sombra está por fora, mais suscetível a ser pisada, machucada, criar vontade própria, “daí derivam tanto o particular respeito que é dedicado a ela, os tabus e credices a ela relacionados, quanto o medo de transgredi-los, já que o ferimento, o dano ou a perda da sombra são seguidos de morte”⁶³⁴.

Há diversas ocorrências da figura do duplo no imaginário japonês além de *Summer time rendering*⁶³⁵, e muitas delas devem sua existência a *William Wilson*⁶³⁶. Mesmo que a existência da figura do *doppelgänger* possa ser traçada, segundo Baryon Tensor Posadas, desde o ano de 1902, com a publicação da tradução que Ougai Mori fez do poema *Der Doppelgänger*, de Heinrich Heine⁶³⁷, acredito, e vejo que Posadas também, que foi com Edogawa Rampo, escritor de terror e mistério, e não por acaso duplo de Edgar Allan Poe⁶³⁸,

⁶²⁸ RANK, 2013.

⁶²⁹ *Ibid.*

⁶³⁰ *Ibid.*

⁶³¹ MORIN, 1970.

⁶³² *Ibid.*

⁶³³ RANK, 2013.

⁶³⁴ *Ibid.*

⁶³⁵ TANAKA, 2017-2021.

⁶³⁶ POE, 2018.

⁶³⁷ POSADAS, Baryon Tensor. **Double visions, double fictions: the doppelgänger in japanese film and literature.** Minnesota: The University of Minnesota Press, 2018.

⁶³⁸ “Mas além da prevalência de *doppelgängers* e similares em sua ficção, uma duplicidade ainda mais fundamental é imediatamente reconhecida pelo codinome escolhido por Rampo, que tinha objetivo de ressoar

que a figura do duplo se instaurou no Japão da forma que vemos hoje. Muitas das histórias de Rampo trazem o fantástico gótico que Poe também trouxe em sua época, “seus mais memoráveis trabalhos tocam em elementos do estranho que a corrida para modernidade após a Restauração Meiji [de 1868 até 1889] desencadeou no Japão”⁶³⁹, modernização esta que ajudou a alavancar o interesse pelo duplo, como afirma Posadas:

A eficaz tradução e popularização do *doppelgänger* no contexto japonês é consequência da experiência histórica do processo de modernização [...], rápido desenvolvimento urbano, consolidação imperial, e a ascensão de formas culturais de massa formadoras do desenvolvimento das tradições góticas alemãs e anglo-americanas, das quais emergiu a figura do *doppelgänger*.⁶⁴⁰

Nas histórias de Rampo, e no Japão da época, as pessoas se viam divididas entre os antigos costumes e a modernidade crescente, entre a duplicidade do antigo e do novo, assim como, Patricia Welch acredita, “o duplo sentido, junto dos deslizos e lacunas entre seu pseudônimo e suas referências, sugere cruciais ansiedades identitárias que ele, como outros moradores urbanos, experienciaram em sua juventude, um tempo de imensa mudança”⁶⁴¹, mudança que criou uma ruptura separando o *eu* da época, oficializando a figura do duplo.

Na concepção do monstro duplo de Rampo, era necessário uma mistura de dois elementos importantes, afinal, “para os japoneses do início do século 20, desconhecido incluía não só o familiar monstro do passado, mas também os monstros que nasceram da modernidade”⁶⁴², e, como Posadas coloca, “assim como o efeito estranho do *doppelgänger* é o produto do retorno familiar em forma alienígena, sua forma moderna é o duplo primitivo que se tornou estranho e ameaçador”⁶⁴³; ou seja, Rampo se utiliza das ansiedades modernas para criar uma reflexão não só do sentimento de mudança, insegurança e medo do futuro, mas também da própria ideia do *eu* fragmentado entre eras, aprendendo a lidar com tecnologia, consigo mesmo e com a ideia de existir neste mundo. Pego como exemplo o conto *The human chair*⁶⁴⁴, no qual um jovem se funde com uma cadeira, se tornando uma sombra na vida das pessoas, que viam apenas a cadeira, sem enxergar o homem. Esse homem se torna o duplo da

a transliteração japonesa de “Edgar Allan Poe” como uma invocação de seu status como pai da ficção de detetive, por consequência colocando a si mesmo como *doppelgänger* japonês de Poe”. — POSADAS, 2018. Tradução minha.

⁶³⁹ WELCH, Patricia. Excess, alienation and ambivalence: Edogawa Rampo’s tales of mystery and imagination. In: RANPO, Edogawa. **Japanese tales of mystery and imagination**. Rutland: Tuttle, 2012. Tradução minha.

⁶⁴⁰ POSADAS, 2018. Tradução minha.

⁶⁴¹ WELCH, 2012. Tradução minha.

⁶⁴² *Ibid.* Tradução minha.

⁶⁴³ POSADAS, 2018. Tradução minha.

⁶⁴⁴ RANPO, Edogawa. The human chair. In: RANPO, Edogawa. **Japanese tales of mystery and imagination**. Tradução de James B. Harris. Rutland: Tuttle, 2012.

cadeira, eles coexistem, mas ele é sua sombra e não existe para o resto do mundo enquanto ela existe, apenas quando ela não está sendo vista, assim, os dois se tornam intrinsecamente parte um do outro, pois no desejo de se esconder da sociedade, ele se fundiu com a única coisa que, ao seu ver, poderia existir com os outros e esconder sua existência: uma cadeira. O conto em si é muito interessante, e o que me afeta é essa mensagem de se esconder nas sombras por medo da nova sociedade, mas ainda querer vivê-la, e assim percebendo que a única forma de vivenciar esse novo mundo ao mesmo tempo que se mantém preso ao modo de vida antigo é deixando para trás sua humanidade e se tornando um objeto inanimado, um duplo.

A noção de duplo trazida por Posadas coloca a figura do *doppelgänger* como termo guarda-chuva para “sósias, projeções psicológicas, gêmeos malvados, alter egos, clones genéticos, disfarces perfeitos, almas desencarnadas e sombras”⁶⁴⁵, e é interessante como a presença de pelo menos alguma dessas figuras, lá no Japão, se tornou praticamente obrigatória em quase todas as grandes obras de sucesso. Mangás como *Naruto*⁶⁴⁶ e *Bleach*⁶⁴⁷ tratam dessa característica constantemente, mesmo que não sejam o ponto principal da obra; em *Naruto*⁶⁴⁸, o protagonista é a reencarnação de um outro homem, muito semelhante a ele, e carrega consigo um demônio que toma conta do seu corpo, muda sua aparência, mas que eventualmente ambos passam a se entender e se fundir em um só ser; *Bleach*⁶⁴⁹ apresenta deuses da morte que carregam espadas criadas especificamente para cada um deles, dentro das quais reside um espírito sobrenatural que representa quem o personagem é de verdade, e só entendendo esse espírito, conversando com ele e entendendo a si mesmo que conseguem controlar seu verdadeiro poder. Uma constante nas obras que trabalham o duplo no Japão, principalmente quando o público alvo são jovens, é a de aceitar sua própria sombra, aceitar seu outro *eu*, e tanto *Naruto* quanto *Ichigo* aceitam seu lado sombrio, se tornam um com ele e percebem que são feitos tanto de sentimentos bons quanto de sentimentos ruins: e é só aceitando ambos que podem ser pessoas livres de verdade, tornando o duplo uma metáfora para o amadurecimento desses jovens, aceitando quem eles são e seguindo para o futuro. A

⁶⁴⁵ POSADAS, 2018. Tradução minha.

⁶⁴⁶ Mangá sobre ninjas no qual o protagonista, *Naruto*, é isolado da sociedade por ter um demônio raposa dentro de si, então decide se tornar o maior ninja da sua vila para que não o vejam mais como um monstro. — KISHIMOTO, Masashi. **Naruto**. Tóquio: Shueisha, 1999-2014. Disponível em: <https://mangaplus.shueisha.co.jp/titles/100018>. Acesso em: 20 out. 2023.

⁶⁴⁷ História sobre shinigamis, deuses da morte, na qual um jovem chamado Kurosaki Ichigo precisa enfrentar espíritos vingativos que se alimentam da alma de inocentes. — KUBO, Tite. **Bleach**. Tóquio: Shueisha, 2001-2016. Disponível em: <https://mangaplus.shueisha.co.jp/titles/100004>. Acesso em: 20 out. 2023.

⁶⁴⁸ KISHIMOTO, 1999-2014.

⁶⁴⁹ KUBO, 2001-2016.

separação do *eu* com um outro se torna formativa para o Japão⁶⁵⁰, é um mecanismo literário que consegue trabalhar com a ideia do *eu* monstruoso, em um outro corpo, sendo possível refletir sobre o conceito de inconsciente coletivo de forma que se crie um paralelo entre aquele que *eu sou* e aquele que *vou ser*; é a crença do sobrenatural da antiguidade que se torna moderna, se torna parte da identidade do povo, se torna o que diferencia suas narrativas das do restante do mundo, é uma forma de ver o *eu*, mas não só o *eu* dentro de nós, mas o *eu* fora de nós também. Duplo se torna, como coloca Posadas, uma característica humana existente entre “identidade e diferença”⁶⁵¹.

Essa questão do duplo que cria uma reflexão de si mesmo através do monstruoso é trazida à tona em uma série de jogos japonesa que teve seu primeiro título lançado em 1998 e continua um sucesso até hoje: *Persona* acompanha a vida de estudantes do ensino médio com poderes de invocar suas personas, manifestações monstruosas da psique e do subconsciente que, na grande maioria das vezes, revelam alguma verdade escondida sobre os personagens. Eles precisam aceitar essa verdade para conseguir derrotar as sombras e conquistar, evoluir e entender seus personas. A série conta com cinco jogos principais, mas meu foco será unicamente no terceiro jogo⁶⁵²: Makoto Yuuki, um protagonista silencioso, se muda para cidade fictícia Iwatodai, onde, durante o dia, tudo aparenta ser normal, mas, durante a noite, existe um momento perdido no tempo, a Hora Sombria, em que os habitantes da cidade são fechados em caixões e aqueles que se veem livres são caçados e mortos pelas sombras habitantes desse espaço. Enquanto dura esse momento, sua escola se torna uma gigantesca torre repleta de sombras chamada Tartarus, e Makoto e seu novo grupo de amigos se aventuram por ela derrotar as sombras, entender suas personas e descobrir como salvar as pessoas que correm perigo quando presas dentro daquele mundo; isso, por boa parte do jogo, é o que move a história, até ser revelado que a grande culpada por trás do Tartarus e das sombras é uma entidade chamada Nyx, que trará a morte para toda a humanidade, assim encerrando a vida na Terra.

A temática da morte é igualmente forte à temática do duplo em *Persona 3*⁶⁵³, porque não só o próprio conceito da persona é a construção pessoal, social e intrínseca do ser, e o

⁶⁵⁰ “Por essa razão, acredito que a aparência do *doppelgänger* em texto japoneses é mais produtivamente entendida como uma formação especificamente histórica, tal pode ser visto no que Miri Nakamura identificou como discurso de corpos monstruosos que se proliferaram no Japão moderno, não como simples remanescentes do pré-moderno, mas como figuras que se tornaram visíveis precisamente pela visão de novos discursos científicos que buscavam demarcar a linha entre normal e anormal sob as condições da modernidade”. — POSADAS, 2018. Tradução minha.

⁶⁵¹ *Ibid.* Tradução minha.

⁶⁵² PERSONA, 2006.

⁶⁵³ *Ibid.*

molda a partir da sua trajetória durante sua vida, como a jornada do protagonista na história segue o conceito dos 22 arcanos: com o primeiro sendo O Tolo e o último sendo A Morte, ele passa por toda a escadaria de Arcanos enquanto sua alma se prepara para morrer, cada arcano fortifica sua persona da mesma forma que cada encontro com situações diversas na vida nos ajuda a moldar a máscara que usamos para enfrentar o mundo, até que morremos e encerramos essa jornada, deixando apenas nossa máscara para trás. Outro conceito chave que conecta morte com duplo é a forma que os personagens invocam suas personas: eles precisam dar um tiro em suas próprias cabeças com uma arma especial, morrendo para que seu verdadeiro *eu* seja invocado; assim eles controlam suas personas como querem e compartilham com elas dor, cansaço e sofrimento, além de qualquer tipo de habilidade que é usada na persona afetar seu dono, porque estão ligados por esse fio da morte que une seu inconsciente à sua máscara, de uma forma que eles podem, sim, morrer caso sua persona seja morta. Se “ferindo a sombra se fere o vivo”⁶⁵⁴, ferir a personificação do *eu* deve romper toda a estrutura da psique. O conceito junguiano da persona é a própria existência dos protagonistas, enquanto o conceito da sombra é os inimigos imorais que representam os arcanos e precisam ser derrotados; porém essas sombras não são más apenas por serem más, elas são um reflexo da maldade que existe dentro de todo ser humano, elas são o duplo que se esconde detrás das máscaras, aquilo que nossa persona não consegue ver e que faz dali sua morada. A persona principal do protagonista e sua evolução representam não só sua jornada, mas a morte que reside dentro dele, porque, no final das contas, esse protagonista é o próprio duplo da morte; de início, sua contraparte é Orpheus, que desceu ao submundo para salvar sua amada Eurídice, já sua evolução é Tânatos, o próprio deus da morte — essa evolução é a resposta que Makoto encontra ao descobrir que, dentro dele, existia uma outra alma, Mochizuki Ryoji, a Morte em pessoa, que se torna amigo e rival do nosso protagonista apenas para revelar suas verdadeiras intenções e pedir que ele o mate. A escolha de Makoto é deixar Ryoji viver, e Ryoji se transforma no avatar de Nyx na Terra, que só pode ser derrotado pela percepção da morte adquirida pelo protagonista durante sua jornada; ele entende que é o duplo da morte e o único que pode acabar com aquilo, assim ele mata Ryoji, Nyx, salva o mundo, mas acaba morrendo no processo, porque, sem seu duplo, ele não existe, igual William Wilson, ele não poderia viver em um mundo sem sua outra metade.

A criação do monstro duplo me é muito interessante porque revela algo escondido sobre nós, mas algo escondido enquanto ainda estamos vivos, diferente do espectro que revela algo para aqueles que ficaram; duplo é um alter ego, é aquilo que o “vivo sente em si durante

⁶⁵⁴ MORIN, 1970.

toda sua existência simultaneamente exterior e íntimo”⁶⁵⁵, é aquele que “não morre com a morte deste”⁶⁵⁶, aquele que vence nossa própria morte porque, quando matamos o duplo, morremos, mas nada impede que ele continue após a *nossa* morte, que ele prevaleça contra a morte, porque o duplo, monstro criado por nós e vivido por nós, é nossa resposta direta ao medo da morte. É nossa resposta ao morrer, ao não experienciar nossa própria morte, é um jeito de existir mesmo não mais existindo, é prevalecer nesta terra, sombras esperando por um dono, mesmo depois da morte. É ser o duplo da nossa própria morte, como Makoto e Ryoji são em *Persona 3*⁶⁵⁷. É saber que enfrentar nosso duplo é enfrentar a Morte, que enfrentar a si mesmo é um ato de ruptura da mortalidade, é, talvez, nosso pequeno vislumbre do que é ser imortal.

⁶⁵⁵ MORIN, 1970.

⁶⁵⁶ *Ibid.*

⁶⁵⁷ PERSONA, 2006.

3.3 MONSTRO: CULTURAL

Cohen, em sua primeira tese⁶⁵⁸, coloca o monstro como algo cultural, uma forma de revelar mais sobre a cultura do tempo, lugar e povo que o criou, de revelar os medos e angústias da pessoa que, em seu quarto escuro, idealizou a criatura que melhor representasse a sombra que pairava em sua mente. Há, no corpo cultural do monstro, uma narrativa, porém uma narrativa dupla, afinal, monstro é duplo não só da morte, mas da própria cultura que o criou; monstro é um ser cultural, monstro é a própria cultura. Monstro é parte de nós tanto quanto somos parte dele, porque, da mesma forma que se matarmos nosso duplo, morreremos, é bem capaz que o ato de matar nossos monstros nos mate, mate tudo aquilo que criamos e que representamos como espécie — eles são culturalmente nosso *outro*, nossa explicação para o que existe e o que não existe, eles são nós e nós somos eles.

A meu ver, o ápice dessa visão cultural do monstro se encontra no Japão com a figura do yokai. yokais são criaturas maravilhosas, eles englobam tudo o que chamo de aspectos do monstro, porque, ao mesmo tempo que são, por si só, criaturas transgressoras e abjetas, são aceitas como um duplo da sociedade, refletindo o passado e o presente ao mesmo tempo, estranhos no ambiente em que vivem, espectrais por trazerem consigo memórias de um passado distante, mas, acima de tudo, eles representam o que há de melhor no Japão: uma crença em um sobrenatural que ainda permanece vivo. É como bem define Michael Foster:

Como explicamos ocorrências que não se encaixam facilmente na nossa compreensão diária de como as coisas funcionam? Quando perguntamos quem ou o que ligou a televisão, estamos intimando que existe um ser vivo ou força animada interagindo conosco mesmo que não possamos vê-la. Nós podemos visualizar essa força como um monstro ou um espírito ou um fantasma ou um animal metamorfo. Tal força, no Japão, e a forma que ela toma, é normalmente chamada de yokai⁶⁵⁹.

Meu primeiro contato com esses seres aconteceu ainda na infância, através do anime *Histórias de Fantomas*⁶⁶⁰, que eu assistia toda noite mesmo que sentisse muito medo em todos os episódios; talvez este tenha sido meu primeiro contato com o sobrenatural, e por isso

⁶⁵⁸ COHEN, 1996.

⁶⁵⁹ FOSTER, 2015. Tradução minha.

⁶⁶⁰ No original, *Gakkou no Kaidan*. Em tradução direta ficaria *Histórias de fantasmas da escola*, já que “gakkou” é “escola” e “kaidan” é o nome do gênero que engloba as histórias de fantasmas contadas no Japão. O kanji de Kai (怪) representa o estranho, o misterioso, o infamiliar, e o de Dan (談) representa conversa. Por mais que sejam as histórias de fantasmas que lemos e assistimos, elas são, em essência, as histórias folclóricas contadas na antiguidade de boca a boca. A obra foi um anime lançado entre 2000 e 2001 no Japão, e recebeu uma versão dublada no Brasil pela Cartoon Network entre 2005 e 2006, com várias reprises nos anos seguintes (quando eu assisti). — HISTÓRIAS de fantasmas. Direção de Noriyuki Abe. Japão: Fuji TV, 2000-2001. 20 episódios (ca. 400 min).

essas criaturas se tornaram tão importantes para mim — mesmo que sejam de uma cultura do outro lado do mundo e que não afetem na minha vida diária, yokais, como eles bem fazem, acharam seu caminho até minha cripta e aqui ficaram, até hoje. *Histórias de fantasmas*⁶⁶¹ aborda uma visão mais moderna do yokai e também mais assustadora — principalmente no meio de animações em que, nesse mesmo período, outros monstros como Digimons⁶⁶² ou Pokémons⁶⁶³ faziam sucesso com o público infantil; a história acompanha jovens estudantes que precisam encontrar essas criaturas e selá-las novamente, cada uma mais assustadora que a outra, cada uma com sua história que remete ao passado antigo do local onde vivem e que, se vendo em um novo lugar, moderno, precisaram evoluir para assustar. *Histórias de Fantasmas*⁶⁶⁴ trabalha com a ideia de Rampo de que o monstro é um ser duplo, tanto antigo quanto moderno: ele passa a atacar pela internet ou pelo telefone, pela necessidade de se adaptar aos anos 2000, mas continua levando suas vítimas para templos antigos, para locais assombrados já abandonados, lugares que, em geral, retratam o velho Japão.

Apesar da forma assustadora que os yokais são representados em *Histórias de Fantasmas*⁶⁶⁵ ser, até certo ponto, verídica em como são suas lendas na vida real, eles são, em sua grande maioria, seres bagunceiros e divertidos, que entram na casa das pessoas para roubarem comida, dormirem ou apenas pregarem peças. É curioso como, eras mais antigas, boa parte dessas criaturas recebia uma roupagem para explicar fenômenos estranhos que podiam muito bem serem explicados por ações humanas, mas voltavam para o sobrenatural em busca de respostas e encontravam, na figura dos yokais, aquilo que procuravam. yokai é mais um dos monstros que habitam a terra de ninguém, seres fronteirços que vivem “nas bordas da cidade, ou nas montanhas entre vilarejos”⁶⁶⁶, e têm como principal característica, para Foster, a liminaridade: são seres intermediários do local onde vivem, nem aqui nem lá, não só duplos, como espectros, “eles costumam aparecer no crepúsculo, aquela hora cinzenta

⁶⁶¹ HISTÓRIAS, 2000-2001.

⁶⁶² As criaturas em *Digimon* não são todas yokais, mas em sua grande maioria são inspiradas neles. *Digimon* trabalha com a ideia de que dentro do mundo virtual aquilo que é cultural e aquilo que é moderno se juntam, criando seres que misturam o antigo com o novo. Há diversas histórias diferentes em *Digimon*, mas o que todas têm em comum é o uso da tecnologia, em principal a internet, costumes antigos, outros mundos e monstros que necessitam de parceiros humanos para chegarem em todo seu potencial, evoluindo conforme as crianças amadurecem, sendo, no fim, duplos delas. — DIGIMON adventure. Direção de Hiroyuki Kakudou. Japão: Toei Animation, 1999-2000. 54 episódios (ca. 1080 min).

⁶⁶³ Anime em que um jovem chamado Ash Ketchum captura monstros com poderes elementais para competir em campeonatos e se tornar um Mestre Pokémon, título de maior prestígio no mundo onde a história se passa. — POKEMON. Direção de Kunihiko Yuyama, Daiki Tomiyasu, Jun Owada, Saori Den. Japão: The Pokémon Company International, 1997-2023. 1267 episódios. (ca. 25340).

⁶⁶⁴ HISTÓRIAS, 2000-2001.

⁶⁶⁵ *Ibid.*

⁶⁶⁶ FOSTER, 2015, p. 5. Tradução minha.

quando o familiar parece estranho e os rostos se tornam indistinguíveis⁶⁶⁷. São, assim, seres crepusculares que, quando em grandes grupos conhecidos como Hyakkiyako⁶⁶⁸, transformam a terra de ninguém na terra dos monstros:

Quando a Hyakkiyako se movia, era algo para se evitar: de repente o espaço familiar da cidade era possuído por selvagens, imprevisíveis e perigosos demônios. Por um curto período de tempo, este mundo e o outro mundo interagem e as regras usuais da cultura humana se tornam inválidas⁶⁶⁹.

Assim, apresento os yokais: monstros que, independentemente da sua forma, são enraizados na cultura japonesa como parte do seu folclore popular, que existem enquanto ainda há quem acredite neles; em cada volta de era os yokais ganham mais força, alguns são esquecidos e outros são criados, mas nunca deixam de existir. Eles são a resposta para o que acontece de estranho⁶⁷⁰ e são parte das histórias boca-a-boca contadas e recontadas pelo povo; da mesma forma que eles mexem com a cultura dos humanos, os humanos mexem com sua cultura, criando, recriando e tornando possível que o yokai seja, de fato, um monstro imortal.

O estudo do yokai, o Yokaigaku, uma monstrologia focada unicamente nesses seres, foi criado por Enryo Inoue em 1891⁶⁷¹. Inoue era um filósofo japonês que, apesar da descrença no sobrenatural, viu uma oportunidade de estudo na cultura do seu país ao observar como essas criaturas eram difundidas, e as separou em dois tipos de yokais: aqueles físicos, explicados pela ciência, e os psicológicos, em um patamar além das explicações racionais, entrando no campo do sonho e dos problemas da mente humana. Ainda que Inoue pareça ser contra a existência dessas criaturas, ele acreditava que o coração do estudo dos yokais era a busca pela verdade, que “o que faz com que esses yokais se manifestem que é o verdadeiro yokai⁶⁷²”, pois “geralmente, quando alguém cansa de pensar e falha em explicar algo, proclama ‘yokai’ e para de investigar⁶⁷³”. A busca pela verdade é uma constante no campo do monstruoso, é ela que transforma o monstro de fantástico a cultural, é ela que encontra no folclore e na mitologia uma fagulha de esperança em um mundo além do nosso; Inoue pode

⁶⁶⁷ FOSTER, 2015, p. 5. Tradução minha.

⁶⁶⁸ Em uma possível tradução, *O cortejo noturno dos cem demônios*. Utilizo o termo “cortejo” para representar um Hyakkiyako por sua significação pomposa, por ser o momento em que os yokais caminham pelas ruas das cidades e a tomam para si por um breve período de tempo.

⁶⁶⁹ FOSTER, 2015, p. 15. Tradução minha.

⁶⁷⁰ “No Japão, como em outros lugares, ocorrências inexplicáveis e criaturas sobrenaturais fazem parte da imaginação cultural desde que a história começou a ser registrada. Em geral, esses diversos fenômenos misteriosos e ‘coisas’ estranhas começaram a ser chamados de yokais”. — *Ibid.*, p. 14. Tradução minha.

⁶⁷¹ *Ibid.*, p. 52. Tradução minha.

⁶⁷² ENRYO, Inoue. **Introduction to yokai studies and on kokkuri**. Tradução de Hiroko Yoda e Matt Alt. [s.l.]: KPD, 2016. Tradução minha.

⁶⁷³ ENRYO, 2016. Tradução minha.

acreditar que esses seres são inexistentes e que seu estudo é puramente cultural — não discordo dele —, mas é por iniciar essa busca pela verdade que ele inspirou estudiosos como Foster a irem atrás do estudo do monstro e transformou esse estudo em uma possibilidade viável, não só uma caça sem rumo. Uma busca por uma verdade, uma lembrança, um espectro⁶⁷⁴, de que sempre há espaço para continuar buscando a verdade naquilo que já é cravado como “verdade”.

*A viagem de Chihiro*⁶⁷⁵ é um exemplo do uso do yokai como ser fronteiro que serve como um duplo cultural nosso. O filme mostra dois mundos, o mundo humano e o mundo sobrenatural, divididos por um túnel que, quando ultrapassado, mesmo que não se queira, transporta quem o cruzou para o mundo dos yokais. De um lado, os humanos, com seus costumes japoneses, em uma narrativa que os coloca como os “estrangeiros” — no sentido mais completo do termo “alien”⁶⁷⁶ — em um mundo diferente, onde eles não pertencem, com seus trejeitos únicos e um “cheiro humano” que atrai o sobrenatural. Do outro lado, os espíritos, seres que compartilham da visão arquetípica da Sombra, sendo alguns, como os moradores da cidade e até o famoso Sem Face, de fato sombras espirituais sem muita forma definida — mesmo que, honestamente, veja o Sem Face como uma representação distorcida da persona, que absorve a personalidade daqueles que come: tudo que o Sem Face é não é uma máscara própria, é a do outro, mas ainda assim uma máscara. As diversas outras criaturas coloridas desse mundo, que remetem muito a visão de yokai, vão desde sapos falantes até seres antropomórficos que, apesar de semelhantes a humanos, não os são; nessa categoria se encontram as feiticeiras principais da história, Yababa e Zeniba, que assumem uma forma humana, mas podem virar um pássaro e um shikigami⁶⁷⁷, respectivamente, e um personagem

⁶⁷⁴ Um fantasma do passado, que se recusa a morrer. Para Derrida, mais do que uma aparição, um espectro é uma representação da memória cultural de alguém ou de algum lugar, e, no caso dos yokais, eles são esse eco da cultura japonesa que se recusa a morrer. Falarei mais disso adiante. — DERRIDA, 1994.

⁶⁷⁵ Filme em que uma menina se perde no mundo dos espíritos e precisa servi-los em uma casa de banho, lidando com os mais diversos monstros. Sem Face, um dos mais conhecidos, é uma sombra sem forma que se esconde atrás de uma máscara branca. — A VIAGEM de Chihiro. Direção de Hayao Miyazaki. Japão: Studio Ghibli, 2001. (125 min).

⁶⁷⁶ “Discutir o alien na fantasia japonesa é trazer à luz problemas de identidade, desejo e também de poder. O alien é o Outro em sua forma mais fundamental, o forasteiro que simultaneamente pode ser um conterrâneo, e é esse potencial polissêmico que é tão perturbador e apaixonante para o leitor. O alien ameaça a coletividade mais do que qualquer outra presença”. — NAPIER, Susan J.. **The fantastic in modern Japanese literature: the subversion of modernity**. Abingdon: Routledge, 1996. Tradução minha.

⁶⁷⁷ Uma espécie de familiar para feiticeiros. Sacerdotes e sacerdotisas costumam usar shikigamis para se proteger das criaturas sobrenaturais. Eles, em boa parte de suas representações, são pedaços de papel que assumem formas distintas para proteger seu usuário. Em *A viagem de Chihiro*, Zeniba controla seus shikigamis para atacar Haku e para, mais tarde, materializar uma espécie de holograma seu para conversar com os personagens. — A VIAGEM, 2001.

que ajuda Chihiro e que assume essa forma infamiliar, humano em primeira vista, monstro assim que se chega perto, o *tsuchigumo*⁶⁷⁸ Kamajii.

Susan J. Napier, em seu livro sobre o fantástico japonês, separa a figura do “alien” nas narrativas fantásticas japonesas em dois tipos: o fantasma e o monstro. Os monstros são “forasteiros que ameaçam a coletividade, mas que podem ser evitados ou apaziguados”⁶⁷⁹, e a história de Miyazaki trata desse monstro de duas formas: primeiro, Chihiro lidando com o sobrenatural, com esses que para ela são forasteiros, diferentes de tudo que ela já viu, os evitando e os apaziguando (como acontece com o Sem Face), mas também com a própria Chihiro sendo uma forasteira que tenta se encaixar no estilo de vida dos monstros. É importante notar que, em narrativas de yokais, essas duas visões são muito presentes, afinal, um dos pontos principais é o contato do plano dos yokais, aquele conceito de *borderland*, terra na fronteira entre aqui e lá, com o plano dos humanos, nosso mundo, e qualquer um dos dois lados pode receber uma figura estrangeira que precisará ou ser evitada ou apaziguada, ou, em uma busca pela verdade do modo que Inoue escreve, “descobrir a verdade sobre os yokais via os princípios universais através do estudo de mundos internos e externos”⁶⁸⁰.

Além da busca pela verdade de Inoue, outro conceito importante para este aspecto é a figurado yokai na visão de Komatsu Kazuhiko. Kazuhiko acredita que o termo yokai é ambíguo e, para eliminar essa ambiguidade, separou o termo no que ele chama de “três domínios”: o yokai como incidentes ou fenômenos, yokai como entidades sobrenaturais e o yokai como representações⁶⁸¹. Enquanto incidentes, as criaturas surgem a partir do “medo, reverência e admiração”⁶⁸² e inspiram histórias envoltas nesses sentimentos temerosos, sendo assim a famosa história oral, ouvida de um amigo de um amigo. Kazuhiko enfatiza que a “principal coisa a se notar aqui é que esses fenômenos específicos são nominados [...] Nesse ato de nomear, ou seja, compartilhar vários fenômenos estranhos, eu encontro a fundação em que a rica cultura do yokai no Japão floresceu⁶⁸³”, ou seja, além de partilhar a história, é importante nomear o monstro, para que ele não se torne aquilo que a criatura de Frankenstein

⁶⁷⁸ Em uma tradução direta, “*Tsuchigumo*” significa “aranha da terra”, um yokai aranha que vivia nas florestas e montanhas. Kamajii não é uma aranha em aparência, mas o velinho amigável possui oito braços que se esticam e parece ser inspirado no yokai em questão.

⁶⁷⁹ NAPIER, 1996. Tradução minha.

⁶⁸⁰ ENRYO, 2016. Tradução minha.

⁶⁸¹ KAZUHIKO, Komatsu. **An Introduction to Yokai Culture: monsters, ghosts and outsiders in japanese history**. Tradução de Hiroko Yoda e Matt Alt. Chiyoda: Japan Publishing Industry Foundation for Culture, 2019.

⁶⁸² KAZUHIKO, 2019. Tradução minha.

⁶⁸³ *Ibid.* Tradução minha.

se tornou ao não ser nomeada por seu criador⁶⁸⁴, sendo vista apenas como demônio. É no ato de nomear que o monstro se eterniza e se torna conhecido para as pessoas, que ele se torna mais do que uma sombra, ele se torna uma parte inseparável da cultura.

De fato, o recurso frequente de se referir a monstros por termos como ‘coisa’ ou ‘eles’ sugere que tais criaturas não são classificáveis de acordo com categorias existentes. Mais ainda, essa interpretação também é corroborada pela frequência com que monstros no terror são ditos indescritíveis ou inconcebíveis⁶⁸⁵.

É com esta citação de Carroll que finalizo este primeiro domínio feliz pelos yokais terem sido nomeados e compartilhados da forma que foram, afinal, mais do que monstros, eles são figuras que representam a essência da contação de histórias, sendo classificáveis de acordo com a categoria folclórica que permanece viva até hoje dentro da memória cultural, espectros que não morrem, espectros da morte que, no fim do dia, nos lembram que vamos morrer, mas, da mesma forma que eles, também temos a chance de permanecer nas histórias que ficam.

O segundo domínio, em que o yokai é visto como entidade sobrenatural, é uma extensão do primeiro, já que os yokais são “misteriosas presenças que causam estranhos acontecimentos, em vez dos acontecimentos por si próprios”⁶⁸⁶, e seus nomes geram formas mais concretas para eles. Formas essas que se eternizaram no imaginário popular, principalmente, nos dias de hoje, graças às histórias de Shigeru Mizuki, autor de *GeGeGe no Kitaro*⁶⁸⁷, que espalhou a cultura do yokai moderno pelo Japão, não mais como um acontecimento, mas como o monstro de fato, deixando seus nomes marcados nas páginas dos mangás e eventualmente sendo adaptados para diversas versões em anime — a mais recente, e a que será abordada neste trabalho, lançada em 2018. Então, em ordem: fenômenos estranhos aconteciam, eles eram reconhecidos como yokais e esses yokais recebiam nomes, assim ganhando formas e sendo vistos como entidades sobrenaturais. “Os yokais se espalharam ao serem nomeados”⁶⁸⁸, diz Kazuhiko, e, por fim, depois de serem nomeados, eles se tornaram representações, muito disso graças ao mangá de Shigeru.

⁶⁸⁴ “Aqui, o monstro é tão fortemente abordado como conceito que sequer tem um nome próprio, sendo apenas chamado — e autodenominado “monstro”, “demônio”, “criatura”, entre outros substantivos que o generalizam e tipificam como um ser sem identidade, tão fragmentado e renegado que todas as formas de identificação com a sociedade lhe são negadas. Nem ele mesmo se reconhece”. — RIBAS, Maria Cristina Cardoso; DA CRUZ, Thiago dos Santos Braz. O passageiro das trevas: estética e psicologia do monstro em Frankenstein. *Soletras*, Rio de Janeiro, v. 27, n. 4, p. 45-61, jan./jul. 2014.

⁶⁸⁵ CARROLL, 1999, p. 33. Tradução minha.

⁶⁸⁶ KAZUHIKO, 2019. Tradução minha.

⁶⁸⁷ MIZUKI, 1960-1969.

⁶⁸⁸ KAZUHIKO, 2019. Tradução minha.

O último domínio, esse em que os yokais são vistos como representações, é no qual estamos hoje. Eles começaram a ser vistos como entretenimento, “o próprio ato de representar o yokai falava da vantagem em ser aproveitado pelo ‘lado humano’”⁶⁸⁹, e vários artistas começaram a mostrar suas próprias versões dos yokais, até mesmo criando monstros particularmente seus — como foi o caso de Shigeru em *GeGeGe no Kitaro*⁶⁹⁰ — e, ao fazerem isso, fixaram na população a visão que eles tinham dessas criaturas. Kazuhiko via em Inoue alguém que queria erradicar a ideia de yokai como era conhecida, e, por isso, caminhava na direção oposta, abraçando o estudo do simbolismo do yokai na cultura japonesa, mas acredito que os estudos dos dois é os que mais se complementaram para que estudiosos como Foster pudessem fazer o seu trabalho: eles são duas mentes que, de formas diferentes, buscam a verdade e gostam do que estudam — isso é perceptível tanto no texto de Inoue quanto no de Kazuhiko —, por isso, apresento a visão dos dois como complementos uma da outra. As duas divisões de Inoue (físicos e psicológicos) e as três de Kazuhiko (incidentes, entidades sobrenaturais e representações) são a base do estudo da cultura do yokai até hoje.

Essas aventuras de yokais ainda são fortes no Japão porque, como Napier diz, “a literatura e a arte japonesa destacaram a noção de que a membrana entre o Eu e o Outro é altamente permeável”⁶⁹¹. De um lado, nós, com nosso *eu* conhecido, do outro lado, o estrangeiro, o *outro*, e, entre todos esses conceitos que formam o mundo em que vivemos, sempre existem guardiões: seja Tânatos ou Anubis, esses psicopompos que atuam como mortes delimitam a fronteira do ser e do não ser. No Japão, o guardião mais conhecido dessa fronteira é o Kitaro, de Shigeru⁶⁹². Ele não é nem uma caracterização da morte e nem um monstro assustador; ele é o último sobrevivente de sua tribo, que enfrenta yokais malignos para proteger humanos e outros yokais, enfrenta humanos malignos para proteger yokais e outros humanos, e enfrenta seres sobrenaturais de outras culturas para proteger a sua. A história de Kitaro é simples e bem direta ao ponto: existe um limiar entre o mundo dos humanos e dos yokais, alguns desses monstros são bons e outros não são, às vezes eles passam para o mundo humano, as vezes um humano passa para o mundo yokai, e Kitaro é quem está nesse limiar, protegendo os dois lados. Shigeru é um pesquisador de Yokaigaku, e sua obra também pode ser vista como uma enciclopédia dessas criaturas, mesmo que nela existam criações originais do autor — como o próprio Kitaro e seu pai, Coroa Olho, um yokai olho que segue o garoto por aí. Dá até para dizer, como Kazuhiko coloca, que “no Japão de

⁶⁸⁹ KAZUHIKO, 2019. Tradução minha.

⁶⁹⁰ MIZUKI, 1960-1969.

⁶⁹¹ NAPIER, 1996. Tradução minha.

⁶⁹² MIZUKI, 1960-1969.

hoje em dia, ‘yokai’ significa o que autores como Mizuki querem que signifique”⁶⁹³ e isso não estaria errado. A influência do autor foi tão grande que sua cidade natal, Sakaiminato, se tornou um ponto turístico para os estudiosos e fãs de yokais, com estátuas dos personagens de *GeGeGe no Kitaro*⁶⁹⁴ espalhadas por lá⁶⁹⁵.

Grande parte da história da versão de 2018 mostra os conflitos entre a modernidade e a antiguidade no Japão; os yokais, que vivem na floresta, desconhecem muitas das tecnologias dos humanos. Um exemplo disso é a confusão de Coroa Olho quando Mana, a humana protagonista, usa seu smartphone, mas, aos poucos, percebe a utilidade do aparelho para ajudá-los a resolver muitos dos problemas dos yokais. Conforme eles vão conhecendo mais da modernidade humana, Mana também vai conhecendo mais da cultura dos yokais. É uma troca equivalente, em que ambos os lados buscam verdades distintas, passando por todos os três domínios de Kazuhiko: o yokai como fenômeno (os acontecimentos estranhos que assolam a cidade e Kitaro precisa resolver), o yokai como ser sobrenatural (depois da pesquisa de Mana sobre os acontecimentos, eles descobrem o yokai por trás de tudo e precisam derrotá-lo, tendo uma grande base cultural do folclore para isso) e o yokai como representação (o yokai, após ser derrotado, continua com seu espectro presente no dia a dia dos humanos, que aproveitam desses acontecimentos para crescer como sociedade). Outro ponto que reforça essa dualidade é o conflito entre yokais e monstros ocidentais, no qual o grupo de Kitaro enfrenta o grupo de Backbeard, um impasse que coloca duas grandes visões diferentes sobre monstros uma contra a outra. Backbeard é um monstro sombra que me lembra muito um bicho-papão, e talvez seja esta a ideia geral desse conflito: como essas duas forças de medo, oriental e ocidental, refletem os temores da sua própria sociedade — o que me remete o arquétipo da sombra — e Backbeard mostra o lado sombrio da cultura ocidental e sua relação com as guerras. Enquanto um lado invade, o outro luta para não ser destruído e esquecido, uma luta não somente pela sobrevivência do monstro em si, mas pela sobrevivência da cultura.

Nomeado *A grande guerra dos yokais*, esse arco narrativo reflete o trauma da guerra, presente em diversas obras de Shigeru. Essa questão é abordada no trabalho de Suzuki, quando diz que “a guerra é um mal não porque mata humanos, mas porque cria uma condição

⁶⁹³ KAZUHIKO, 2019. Tradução minha.

⁶⁹⁴ MIZUKI, 1960-1969.

⁶⁹⁵ A cidade tem uma “caça ao tesouro dos yokais” assim que você sai do trem, com pelo menos 150 pequenas estátuas de bronze das criaturas espalhadas, junto de QR codes para que os turistas saibam mais sobre elas conforme exploram a cidade. Isso é apenas um dos exemplos da influência dos yokais na cultura japonesa, uma homenagem lindíssima ao autor que recriou todo um conceito com suas histórias. Até o trem para a cidade é conhecido como o “trem fantasma” e é estilizado para referenciar a obra.

em que humanos e criaturas não humanas não podem abraçar completamente suas vidas”⁶⁹⁶, e acredito que esse seja o grande ponto da guerra dos yokais: enquanto nem mesmo o mundo sobrenatural encontrar a paz, os humanos também não a encontrarão; é por isso que *GeGeGe no Kitaro*⁶⁹⁷ é uma obra importante ao meu ver, ela coloca os seres sobrenaturais na mesma categoria que os humanos. Os yokais também sofrem com a guerra e com a discriminação, eles também precisam de auxílio e estão dispostos a estender a mão para os humanos, mesmo que não recebam nada em troca. Por isso, personagens como Mana, que abraçam a cultura do yokai, e estudiosos como Inoue, Kazuhiko, Foster e o próprio Shigeru, ao estenderem a mão aos monstros para tirá-los do esquecimento, são tão importantes para que não existam barreiras que separem os dois mundos. Suzuki compara *GeGeGe no Kitaro*⁶⁹⁸ com *A viagem de Chihiro*⁶⁹⁹ quando diz que, em *Chihiro*, o outro mundo é separado por um túnel, enquanto em *Kitaro* não existe essa delimitação⁷⁰⁰; é quebrando essas barreiras entre mundos que os dois lados entendem melhor o *eu* e o *outro*.

Conforme o tempo foi passando, os yokais deixaram de ser apenas um *outro* e se tornaram uma parte importante do *eu* da sociedade japonesa. Pego como exemplo a figura do Kappa, que Foster dá grande ênfase em seu trabalho. O Kappa é uma criatura aquática que se escondia em rios para agarrar pessoas pelos pés, principalmente crianças, e puxá-las para dentro da água; “[ele] é reconhecido como uma perigosa e maliciosa criatura com tendências letais, de muitos jeitos uma metáfora para o potencial violento da natureza humana”⁷⁰¹, diz Foster sobre a criatura, que passou por uma metamorfose ao passar dos anos, se tornando um objeto de estudo e de contos fantásticos, como em uma das histórias que a popularizou: *O Kappa*⁷⁰², de Akutagawa, conto sobre um homem em um manicômio que acreditou ter ido ao mundo dos Kappas. Ocasionalmente vistos como objetos fantásticos que geram hesitação, um dos pontos marcantes da literatura fantástica japonesa, segundo Napier ao analisar a obra de Akutagawa, é a “natureza ambígua da verdade, realidade e fantasia”⁷⁰³, e é a natureza ambígua do Kappa que o fez enfrentar culturalmente a si mesmo e se encontrar no meio cultural japonês. Agora, não mais um ser maligno, o Kappa é um símbolo turístico que atua como

⁶⁹⁶ SUZUKI, Shige. Learning from Monsters: Mizuki Shigeru's yokai and war manga. **Image [&] Narrative**, Leuven, v. 12, n. 1, p. 229-244, 21 mar. 2011. Tradução minha.

⁶⁹⁷ MIZUKI, 1960-1969.

⁶⁹⁸ *Ibid.*

⁶⁹⁹ A VIAGEM, 2001.

⁷⁰⁰ SUZUKI, 2011.

⁷⁰¹ FOSTER, Michael Dylan. The Metamorphosis of the Kappa: transformation of folklore to folklorism in japan. **Asian Folklore Studies**, Nagoya, v. 57, n. 1, p. 1-24, jan. 1998. Tradução minha.

⁷⁰² AKUTAGAWA, Ryunosuke. **Kappa**: e o levante imaginário. Tradução de Shintaro Hayashi. São Paulo: Estação Liberdade, 2010.

⁷⁰³ NAPIER, 1996. Tradução minha.

protetor das águas e inspira os outros a cuidarem do meio ambiente, não mais por medo de sua ira, mas pela quantidade de *merchandising* criado ao redor dessa persona. A máscara atual do Kappa é a de um protetor, não mais um trickster — pela definição de Jung: aqueles que praticavam “travessuras astutas, em parte divertidas, em partes malignas”⁷⁰⁴ —, como todos os outros yokais; agora ele se tornou uma parte importante da cultura, sua personalidade passou por uma metamorfose e sua figura não só protege as águas, mas também o “turismo, orgulho local e acesso comercial”⁷⁰⁵.

yokais me interessam — e interessam a este aspecto — porque eles englobam tudo que faz do monstruoso interessante: uma busca pela verdade, pela crença no que parece impossível, uma reflexão e delimitação do *eu*, do *outro*, daquilo que se esconde e daquilo que se mostra. Cohen diz que monstros são corpos culturais⁷⁰⁶ e o yokai é a prova viva disso porque, sem eles, muitas histórias japonesas não seriam o que são hoje. Eu, também, não seria o que sou hoje.

⁷⁰⁴ JUNG, 2014.

⁷⁰⁵ FOSTER, 1998. Tradução minha.

⁷⁰⁶ COHEN, 1996.

3.4 ANATOMIA DO MEDO: MONSTRO PERSONA

É inevitável olhar para o espelho e não ver o monstro, esse *eu* incubado no meu ser, renegado por mim até meu último instante, apenas objeto de interesse quando necessário para explicar quem eu sou, por que eu sou e como eu sou, mas que, nos outros momentos, permanece atrás de um cristal lapidado pelo tempo da minha vida, por aquilo que li, assisti, consumi, por aquilo que me é outro, por aquilo que me faz ser vivente, cultural, que respirou o ar de onde vivo, respirou tudo aquilo que me formou, que me trouxe aqui, escrevendo, respirando, vivendo. Isso é o monstro.

Não faz muito tempo que eu assisti *Oldboy*⁷⁰⁷, dirigido por Park Chan-wook. Durante todo o filme há uma metáfora do protagonista, Oh Dae-su, ser um monstro, sendo essa uma das principais questões da obra: ele, como um monstro, merece ou não viver? Apesar de tudo que fez, todas as vidas que estragou, aqueles que matou e as coisas que se viu forçado a fazer perante a situação que estava; mesmo com tudo isso, esse monstro criado pelo antagonista, esse monstro que foi alimentado 15 anos sozinho em uma sala, sem ver ninguém, sem falar com ninguém, longe da sua esposa e da sua filha, esse ser que restou, ele é apto a viver apesar do monstro que é? No fim, quando Dae-su se vê, na neve, em frente a uma mulher que pode hipnotizá-lo e fazer com que esqueça de tudo que fez, ela o separa em dois: um é a pessoa que não sabe o segredo, que não sabe o que Dae-su fez em sua jornada de vingança, que não sabe a verdade de que a mulher por quem está apaixonado é, na realidade, sua filha; o outro é o monstro, aquele que sabe o segredo, aquele que sabe tudo que aconteceu e que continuaria nesse caminho de dor, sofrimento e morte até o fim da sua vida, se culpando pelo que fez e vivendo, de fato, como um monstro. Assim, ao separar Dae-su em dois, a mulher ordena que o monstro comece a andar e que a cada passo ele envelheça, até fazer 70 anos e morrer uma morte pacífica, deixando apenas Dae-su vivo, aquele que não sabe o segredo. Dae-su, então, abraça sua filha e chora, talvez pela morte do seu duplo monstro, talvez porque, no fim, ele é e sempre vai ser o monstro, nunca podendo de fato esquecer aquilo que fez. Cabe ao telespectador decidir. Uma questão que se esvai com o monstro, porque o que fica é o choque do que foi assistido.

Trago a reflexão de *Oldboy*⁷⁰⁸ porque, mais uma vez, me vejo questionando o que é o monstro. Posso dizer mil vezes o que ele é e o que ele não é, mas sempre voltarei para a mesma questão porque, como Inoue, busco pela verdade, abandono minhas crenças e foco

⁷⁰⁷ OLDBOY. Direção de Park Chan-wook. Coréia do Sul: Egg Film; CJ Entertainment, 2003. (120 min).

⁷⁰⁸ OLDBOY, 2003.

unicamente no que é palpável, no que consigo ler, pesquisar, entender, porém todas as questões do monstruoso e da morte me separam de mim mesmo, separam aquele que escreve daquele que pensa, separam o humano do monstro, ao mesmo tempo que os fazem seguir caminhos distintos que sempre acabam no mesmo lugar, nessa velha questão, nessa velha complexidade que me rodeia desde que me sentei para escrever: o que é um monstro? Drácula, de *Castlevania*⁷⁰⁹, representação que muito me agrada do lendário vampiro, faz a questão contrária: *o que é um homem?* E ele mesmo responde que um homem é só uma pilha de segredos. Talvez eu possa dizer, com essa busca pela verdade, que um monstro também seja só uma pilha de segredos, talvez um monstro seja só um reflexo, seja nós e aquilo que vemos no espelho, os nossos segredos — nossas memórias? Nosso espectro. O sétimo e último aspecto do monstro, que merece um capítulo unicamente para si; é espectro que todas essas partes culminam, é no espectro que a morte, o monstro — com todos os seus aspectos, suas diferentes versões e suas diferentes perspectivas — e *eu* culminamos, juntos, depois de sermos separados pela mesma hipnose que separou Dae-su do seu monstro, que o fez andar, envelhecer e morrer. Assim como nós faremos.

Por agora, quero responder minha primeira e última pergunta. Não com uma resposta definitiva, não, estou bem longe dela, mas quero responder de forma que me deixe satisfeito, porque é sobre isto este trabalho: minha própria satisfação, meus desejos escritos, já que, se vamos todos morrer, só me resta transgredir aquilo que me faz humano, abraçar meu lado monstruoso, meus desejos, deixar que meu cadáver abjeto apodreça enquanto me torno infamiliar, abraço toda e qualquer forma de definição que encontrar enquanto tento, na realidade, **me** encontrar, seja fantástico, seja real, eu olho para mim mesmo e me vejo, eu me procuro, eu me acho, eu me duplico porque é isso que fazemos, enquanto humanos, toda vez que nos separamos dos nossos monstros e os deixamos se tornarem histórias, aspectos culturais que nos moldam, que vivem ao nosso redor, e aí morremos. Só aí, depois que nosso monstro já se tornou o monstro de outra pessoa, é que morremos; enfim ele nos deixa e enfim estamos livres, seja lá para o que for que a liberdade nos deseje, nós também desejamos ela.

Monstro é... tudo. Tudo pode ser um monstro e tudo é, dependendo da perspectiva, um monstro. Um palhaço pode ser um monstro tanto quanto um alien pode ser, da mesma forma que um bicho preguiça se tornou um monstro sanguinário em um filme lançado recentemente⁷¹⁰, enquanto a própria concepção do escuro e do desconhecido permanece como o mais antigo, primordial e definitivo monstro existente, junto, é claro, do medo da morte.

⁷⁰⁹ CASTLEVANIA: symphony of the night. Tóquio: Konami, 1997. 1 jogo eletrônico.

⁷¹⁰ SLOTHERHOUSE. Direção de Matthew Goodhue. Estados Unidos: Gravitas Ventures, 2023. (93 min).

Tudo pode ser um monstro porque o monstro é maleável dessa forma, ele não se prende a nenhuma das definições que dei para ele, mas ao mesmo tempo são elas que o tornam maleável.

Monstro é gótico porque Christina Schneider os vê como “representações dos medos sociais”⁷¹¹ e Jack Halberstam, que vê o gótico como produto do medo, do desejo e do *eu* enquanto corpo vivo, afirma que a “experiência do horror vêm da compreensão de que o próprio significado se rebela”⁷¹² em um lugar onde o monstro é o “símbolo desse caos”⁷¹³. De fato, monstro é caótico; seja porque ele não pode ser reduzido a um significado ou porque ele cria uma ruptura no gênero e na condição que habita uma narrativa, monstro carrega consigo o caos e brilha no gótico. Ou seja, quanto mais nas profundezas do estudo gótico, mais abertura se cria para abordar novas formas de ver o monstro com novos estudos, impossíveis de serem todos abordados neste único trabalho, mas que merecem ser mencionados. Talvez um oitavo aspecto, talvez uma nova busca pela verdade, mas, no momento, apenas uma forma de ver o monstro que se mantém obscura.

Monstro também é Sentido⁷¹⁴, porque, olhando pela perspectiva de Nancy Huston, quando nós “tivermos desaparecido, mesmo se o sol continuar emitindo luz e calor, não haverá mais Sentido algum”⁷¹⁵, e, se ela diz que nenhuma lágrima será derramada em nossa ausência e que o significado terminará conosco, é porque o Sentido nasce de nós, e desse Sentido surgem nossas crenças, nossa ficção; da mesma forma que Deus, como ela afirma, é nossa ficção, também são os monstros. Seria Deus, talvez, um monstro? Não sabemos sua forma, ele apenas foi criado e existe, e existe talvez semelhante à nossa imagem, mas onde está a garantia disso? “Ninguém pôs Sentido no humano, ninguém além de nós. O Sentido depende do humano, e o humano depende do Sentido”⁷¹⁶, assim como ninguém colocou o monstro no humano, ninguém além de nós; o monstro depende do humano, e o humano depende do monstro. O monstro é nossa ficção mais reveladora, mais profana, mais escondida nas profundezas da nossa mente para que ninguém conheça esses pensamentos, mas, quando

⁷¹¹ SCHNEIDER, Christina. Monstrosity in the english gothic novel. *The Victorian*. Sharjah, v. 3, n. 1, 2015. Tradução minha.

⁷¹² HALBERSTAM, Jack. Parasites and Perverts: an introduction to gothic monstrosity. In: WEINSTOCK, Jeffrey Andrew (ed.). *A monster theory reader*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2020. p. 148-172. Tradução minha.

⁷¹³ HALBERSTAM, 2020. Tradução minha.

⁷¹⁴ “A narrativa confere à nossa vida uma dimensão de sentido que os outros animais ignoram. Por isso, passei a utilizar, tratando-se desse sentido, uma letra maiúscula. O Sentido humano se distingue do sentido animal, pelo fato de que ele se constrói a partir de narrativas, de histórias, de ficções”. — HUSTON, Nancy. *A espécie fabuladora: um breve estudo sobre a humanidade*. Tradução de Ilana Heineberg. Porto Alegre: L&PM, 2010.

⁷¹⁵ HUSTON, 2010.

⁷¹⁶ *Ibid.*

mostrados, eles revelam os símbolos do nosso trauma, das histórias criadas a partir da nossa dor; monstro é ferida aberta, tortura feita por nós em nós, vista por outros, um festival de sangue, mas ao mesmo tempo é a beleza da nossa mente, é a verdade encarnada, é nós, em nossa totalidade, vivos, pulsando na existência como um coração sem dono, vendo no monstro aquilo que há em nós e falta nele, e aquilo que há nele e falta em nós. O monstro é nossa ficção mais antiga porque desde que existimos temos medo, confabulamos, criamos, damos forma ao que tememos e, assim, nasce o monstro.

Monstro é tudo porque sem ele somos nada. Se o tememos é porque ele revela algo sobre nós, se o amamos é porque ele revela algo sobre nós, e se ele revela algo sobre nós é porque existimos e damos vida ao monstro. Monstro é tudo, principalmente morte: morte nossa, morte dele, morte dos outros, é o cadáver do mal-enlutado, herança perdida, reflexo de um *eu* que deseja morrer e de um que já morreu, monstro é espectro, mas não espectro apenas por ser espectro; monstro é espectro da morte, é o filho da sombra com a profanação mais pura que é também sua avó, é neto do diabo, cria vinda de um paraíso há muito tempo perdido⁷¹⁷. Se o monstro é tudo, espectro da morte é sua verdadeira face, sua persona escondida na sombra, seu reflexo piscando no canto do espelho. Sua própria morte.

⁷¹⁷ Pecado e Satã são os pais da Morte em *Paraíso Perdido*. A Morte estupra sua mãe, Pecado, e acredito que esse monstro espectro é o que nasceu desse ato de violência. — MILTON, 2021.

4 UMA ANÁLISE DO ENLUTADO SOBRE O ESPECTRO DA MORTE

O monstro criou uma ruptura entre os humanos.

Bruno Silva de Oliveira diz, em seu trabalho sobre *Fullmetal Alchemist*, que o monstro o leva a “questionar e problematizar as relações que estabelecem com o mundo por eles conhecido e domesticado”⁷¹⁸ e isso, de fato, pode ser visto na obra de Hiromu Arakawa com um dos personagens principais: Alphonse Elric. No mundo de *Fullmetal Alchemist*⁷¹⁹, repleto do poder da troca equivalente da alquimia, não é incomum pessoas tentarem criar vida do zero ou até reviverem alguém amado, porque, dentro da própria narrativa, na teoria, é possível conceptualizar a fórmula de se criar um humano, Edward, irmão de Alphonse, tem até mesmo anotado em seu caderno todos os ingredientes do que fazem do humano, humano⁷²⁰, porém, na prática, é impossível criar vida. Aqueles que tentam criar vida do zero são punidos por Deus. Os únicos seres criados a partir de nada são homunculus que representam os sete pecados capitais e são, em teoria, criaturas de Frankenstein, com um pai que desafiou Deus para criar vida, tirando do seu próprio corpo seus aspectos negativos para que os homunculus nascessem. Alphonse, irmão mais novo de Edward, foi vítima da punição de deus após a transmutação humana que os irmãos tentaram fazer para reviver a mãe, perdendo todo seu corpo no processo, mas tendo, no último segundo, sua alma presa por Edward dentro de uma armadura, onde agora ele vive, sem conseguir comer, dormir e sentir nada; por definição, Alphonse é um monstro, ele quebra as leis do que um humano é de verdade, ele é apenas uma alma presa em um monte de metal. Porém, a grande questão trazida por *Fullmetal Alchemist* é como esse ser que quebra todas as leis consegue ainda ser gentil e sobreviver contra as diversas adversidades jogadas em seu caminho. Minha visão é muito simples. Ora, ele é um monstro espectro. Ele é a metáfora para o que o luto faz com a mente e o corpo humano, ele é o monstro que não pode ser derrotado porque, agora, faz intrinsecamente parte do fluxo do mundo, ele é o espectro que lembra Edward diariamente da morte da mãe, do próprio fracasso, da sua tentativa de ser Deus, ele é a memória geracional de que humanos não podem cruzar o limite dos monstros.

⁷¹⁸ DE OLIVEIRA, Bruno Silva. Homens, homúnculos e armaduras ocas: o monstruoso no mangá *Fullmetal alchemist*, de Hiromu Arakawa. **Hon no Mushi**. Manaus, v. 2, n. 2, p. 48-60, 2017. Disponível em: <https://www.periodicos.ufam.edu.br/index.php/HonNoMushi/article/view/3954>. Acesso em: 31 ago. 2023.

⁷¹⁹ ARAKAWA, Hiromu. **Fullmetal alchemist**: volume 1. São Paulo: JBC Mangás, 2016.

⁷²⁰ “35l de água, 20kg de carbono, 4l de amônia, 1,5kg de cal, 800 gramas de fósforo, 250g de sais, 100g de nitrogênio, 80g de enxofre, 7,5g de flúor, 5g de ferro, 3g de silício e um pouco mais de outros 15 elementos químicos. Esta é a quantidade média das substâncias que compõem o corpo de um ser humano adulto. Apesar de a ciência moderna conhecer detalhadamente a composição do corpo humano, não há relatos de um único caso de sucesso de ‘transmutação humana’. E mesmo depois de centenas de anos de pesquisa, os cientistas ainda não conseguem descobrir o que está faltando”. — ARAKAWA, 2016.

Por isso, levanto o questionamento:

O que é um espectro?

Me vejo questionando isso da mesma forma que Derrida⁷²¹ questiona o que é uma cripta, mas sem pretensão de filosofar como ele. Existem muitas respostas para o que pode ser um espectro: um ser que retorna, um ser que nunca se foi, um ser que coexiste conosco por gerações, ou desde que nascemos, um ser que faz nosso corpo de cripta e se mantém ali dentro, nem vivo nem morto, um abjeto que delimita quem somos perante os outros humanos e o restante do sobrenatural. Dito isso, pergunto: o que é um espectro *para mim*? À primeira menção de espectro, penso na trilogia *His dark materials* e nas duas visões de espectro que encontramos nessa narrativa. A primeira, em *The subtle knife*⁷²², seres sem forma são chamados de Espectros e se alimentam das almas dos adultos, deixando as crianças sozinhas até que tenham idade o suficiente para serem atacadas também. Já a segunda, ela não recebe o nome de espectro, mas sempre me pareceu mais spectral do que os seres acinzentados que se alimentam de almas: falo da Morte e a visão que Philip Pullman tem dela em *The amber spyglass*⁷²³. A Morte de Pullman existe com os humanos desde seu nascimento, ela nasce com eles, cresce com eles e, quando eles morrem, ela os pega pela mão e os leva para a terra dos mortos, onde finalmente podem descansar. Ela, mais do que os seres chamados de Espectros, me parece um espectro. Ela está lá, coexistindo com as memórias dos humanos, escondida em sua sombra, sempre esperando o momento em que poderá levar seu duplo para dentro do abismo. Um Espectro da Morte, da nossa morte, da nossa finitude, sempre ali, sempre sabendo o momento do nosso fim, sempre assombrando e sempre em silêncio, sem nome, sem forma, sem propósito além de *espectrar* nossa vida até que ela se acabe. Uma lembrança, uma armadura com uma alma presa dentro, sempre nos lembrando:

Memento mori. Não há como escapar da morte.

Primeiro, precisamos avançar mais fundo dessa cripta onde se esconde o espectro e dar uma forma para ele. O que é um espectro? No que de fato consiste o espectro da morte? O que é essa cripta onde ele se esconde? Marcos Vinícius Lima de Almeida afirma, em a *Lógica do espectro*⁷²⁴, que ele seria “uma memória histórico-cultural marcada pela culpa”⁷²⁵, se

⁷²¹ “O que é uma cripta? E se eu estivesse escrevendo em uma agora?” — DERRIDA, 2005. Tradução minha.

⁷²² PULLMAN, Philip. *The subtle knife*. Nova York: Scholastic, 2021b. (*His Dark Materials*, 2).

⁷²³ PULLMAN, Philip. *The amber spyglass*. Nova York: Scholastic, 2021a. (*His Dark Materials*, 3).

⁷²⁴ DE ALMEIDA, Marcos Vinícius Lima. *A lógica do espectro: romance histórico, necromancia e o lugar do morto*. 2018. Dissertação (Mestrado em Literatura e Crítica Literária) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2018.

⁷²⁵ DE ALMEIDA, 2018.

utilizando das tragédias que marcaram nosso país⁷²⁶ para exemplificar como o espectro sempre retorna de uma forma ou de outra para nos assombrar, em uma “operação sintomática daquilo que foi recalçado”⁷²⁷. Assim como Derrida⁷²⁸, De Almeida retoma Hamlet para explicar que o passado sempre volta, que o espectro nunca desaparecerá enquanto não for feita a justiça. O espectro se recusa a morrer⁷²⁹. A morte é a definitiva expulsão do *eu*, um cadáver é o abjeto que nos coloca de frente com a compreensão da nossa finitude e nos faz renegar a morte, assim se forma o medo e assim o abjeto nos protege. E o que acontece com esse cadáver que nos assombrou? Ele vira um espectro, ele delimita, junto do abjeto, quem nós somos enquanto seres humanos mortais, contemplando o fim da nossa existência. Ele nos assombra na mesma medida que nos protege, nos avisa e nos guia até a morte. Nos protege porque, enquanto assombrados por essa figura que se recusa a morrer, sonhamos com a imortalidade. Nos avisa porque, enquanto presente em nossas vidas, nos lembra de que tudo ao nosso redor é finito, e, mesmo que sonhemos com a imortalidade, percebemos a certeza do fim. Nos guia porque nos acompanha, porque nos protege, para que um dia possamos ser os espectros, símbolos da culpa, do luto interrompido, da imortalidade que não chega, e assim nos leva até a morte. Espectro é um eco do nosso futuro, da nossa própria morte, um espectro que pode ser nosso duplo, nossa personificação do medo. Nosso espectro. Nós, espectros.

Então, o que é o espectro? Me volto a Derrida, que vê os espectros como imagens fantasmagóricas enraizadas na nossa memória cultural⁷³⁰, nas histórias que contamos para explicar os motivos das coisas serem como são, na nossa família e no legado que coexiste dentro de nós, no que precisamos pagar pelo que nossos antepassados fizeram, às vezes sem sabermos o real motivo. Derrida afirma que o espectro, o fantasma, a aparição da morte que não morre, sempre vai achar uma forma de retornar, de continuar existindo sem existir⁷³¹. De cobrar o que precisa ser pago. Ao ver essa figura espectral como esse ser nem vivo nem morto, nem aqui nem lá, muito menos presente ou ausente, nem no presente e nem no passado, comecei a entender como os espectros são parte inerente da figura da morte: ora, a morte não está viva nem morta, nem presente nem ausente, ela só existe conosco desde o momento em que nascemos. Nascemos cheios de vida e já nos encontramos com a morte

⁷²⁶ Ele usa de exemplo a ditadura militar, sempre retornando para nos assombrar em tempos sombrios. — DE ALMEIDA, 2018.

⁷²⁷ *Ibid.*

⁷²⁸ “Se me apresto a falar longamente de fantasmas, de herança e de gerações, de gerações de fantasmas, ou seja, de certos outros que não estão presentes, nem presentemente vivos, nem para nós, nem em nós, nem fora de nós, é em nome da justiça”. — DERRIDA, 1994, p. 11.

⁷²⁹ DE ALMEIDA, 2018.

⁷³⁰ “E este estar-com espectros seria também, não somente, mas também, uma política da memória, da herança, e das gerações”. — DERRIDA, 1994, p. 11.

⁷³¹ *Ibid.*

assim que começamos a existir, ela está conosco em todos os momentos da nossa breve existência, mas nem por isso ela torna nossa existência menos importante. Acredito que a presença do espectro da morte em nossas vidas, esse assombro que não morre, na realidade nos ensina a viver. “Eu quero aprender a viver enfim”⁷³² começa Derrida em *Os espectros de Marx*, e logo engata a falar de fantasmas, de espectros, de memórias que não morrem e assombram gerações. “Mas aprender a viver, aprender por *si mesmo*, sozinho, ensinar *a si mesmo* a viver [...] não é, para quem vive, o impossível?”⁷³³, ele questiona, e entende que não se aprende a viver por si mesmo, apenas pela morte⁷³⁴. Se aprende a viver graças a morte do outro, da ideia da nossa própria morte, da nossa mortalidade. Viver, no fim, não seria conviver com nosso espectro até que ele nos leve embora? Para além da porta da cripta, para além do mundo dos mortos, para nós, também, sermos memórias. Espectro nosso, da nossa história, não preso ao tempo linear que vivemos, nossa morte já existe e já está conosco, ela é um espectro, nem vivo nem morto, nos ensinando a viver para aceitarmos morrer, nos ensinando a morrer para aprendermos a viver.

O que é um espectro *para mim*? Um eco da memória, morando dentro dessa cripta que chamo de corpo. O que é uma cripta? Voltamos para o início, para a questão de Derrida em *Fors*: “o que é uma cripta?”⁷³⁵. Esta em que escrevo agora, que me motiva a ligar morte à escrita, escrever sobre morrer, escrever para morrer. “Escrever é aprender a morrer”⁷³⁶, é o que diz Hélène Cixous. Se a morte nos ensina a viver, é porque escrevemos e aprendemos a morrer, aprendemos a viver porque é o que “os mortos nos dão”⁷³⁷ quando vão embora. E esses mortos vão para a cripta. A cripta não só esconde o corpo⁷³⁸, mas parece sempre esconder alguma coisa que envolve um corpo — segredos, desejos, mortos que continuam vivos dentro de nós⁷³⁹. Amar o morto como parte de nós conta nossa história, os mortos,

⁷³² “Alguém, você ou eu, se adianta e diz: *eu queria aprender a viver enfim*. Mas, por que enfim? *Aprender a viver*: Estranha palavra de ordem: Quem pode dar lição? A quem? Que isto sirva de lição, mas a quem? Servirá, alguma vez? Saber-se-á alguma vez viver, e, primeiramente, o que quer dizer “aprender a viver”? E por que “enfim”?” — DERRIDA, 1994, p. 9. Grifos do texto.

⁷³³ *Ibid.*, p. 10. Grifos do texto.

⁷³⁴ “Viver, por definição, isto não se aprende. Não por si mesmo, da vida pela vida. Somente do outro e pela morte. Em todo caso, do outro limite da vida”. — *Ibid.*, p. 10.

⁷³⁵ “O que é uma cripta? Não uma cripta no geral, mas essa, em sua singularidade, essa para qual eu continuo voltando”. — DERRIDA, 2005. Tradução minha.

⁷³⁶ “Escrever é aprender a morrer. É aprender a não sentir medo, em outras palavras, viver a vida ao extremo, o que é o que os mortos, a morte, nos presenteia”. — CIXOUS, Hélène. **Three steps on the ladder of writing**. Nova York: Columbia University Press, 1994. Tradução minha.

⁷³⁷ CIXOUS, 1994. Tradução minha.

⁷³⁸ “Os fundamentos estão dispostos a disfarçar e esconder: alguma coisa, sempre um corpo de alguma forma. Mas também para disfarçar o ato de esconder e esconder o disfarce: enquanto a cripta esconde, ela também guarda”. — DERRIDA, 2005. Tradução minha.

⁷³⁹ “Eu finjo manter os mortos vivos, intactos, seguros dentro de mim, mas apenas na tentativa de me recusar, de um modo necessariamente equivocado, a amar o morto como uma parte viva de mim, o morto seguro em mim, através do processo de introdução, como acontece no chamado luto normal”. — *Ibid.* Tradução minha.

aqueles que perdemos, contam nossa história, delimitam quem nós somos. Eles nos ensinam a viver enfim.

A cripta, a meu ver, assume um efeito muito parecido ao do abjeto, ao do espectro, ao da porta do mundo dos mortos. É nela onde estão os mortos-vivos, e, se nós somos nossas próprias criptas, nossos mortos morrem no exterior, mas vivem no nosso *eu*. Como diz Derrida, “o habitante da cripta é sempre um morto-vivo, uma entidade morta que estamos dispostos a manter viva, mas como morta, uma que estamos dispostos a manter dentro de nós, intacta, de qualquer forma menos como viva”⁷⁴⁰; nada mais do que o espectro da memória, do legado deixado dentro de nós por aqueles que se foram. A cripta protege o morto conosco, protege a memória, protege o luto. É um abjeto, é na cripta que encontramos nosso limite enquanto humanos, enquanto seres que sofrem com o luto e com a morte, assombrados pelo espectro que assombra a cripta, assombra nós. Assombra, assiste, espera, nos leva.

Tendo ideia da visão de espectro (Outro) e da cripta onde ele vive (Eu), busco agora entender como é a visão da morte onde esse espectro se encaixa. Preciso, então, relembrar duas das mortes de Ariès⁷⁴¹. Relembro a *morte domada*, a morte que anuncia sua presença, cria um laço com o morto já conformado com seu fim. A *morte domada* vem com fantasmas, avisos da aproximação do fim que ajudam o moribundo a aceitar a morte. Aceitando a morte, ele compreende a vida, ele se esconde na cripta e torna a si um espectro. Relembro a *morte invertida*, a morte que já não é mais uma certeza da vida, um acontecimento natural. A morte que deixa de ser uma resposta para a vida. Os fantasmas são resultados naturais da *morte invertida*, não mais superstições, mas sim acontecimentos naturais de uma morte mal enlutada, de uma cripta com a porta entreaberta, de um espectro que ainda busca reparação para o que lhe aconteceu em vida. Quanto mais a morte é renegada como uma doença, mais ela volta como o que ela realmente é: espectro.

Assim, posso situar melhor o que seria o espectro *para mim*. O espectro da morte é um resultado natural da *morte domada* e *invertida*: ao mesmo tempo que ele é afastado depois que morre, ele retorna, e ele avisa sobre a morte, sobre o que ficou escondido dentro da cripta, aquilo que foi levado com ele. Ele é feito de memória, nem vivo e nem morto, nem presente nem ausente, apenas é. Ele é, por ser algo, por ser morte, por ser espectro, por ser cripta. Esta é a resposta natural para o que me seria um espectro: nossa sombra, sempre conosco, até o dia em que morrermos. Espectro da morte. E assim, seguimos.

⁷⁴⁰ DERRIDA, 2005. Tradução minha.

⁷⁴¹ ARIÈS, 2014.

4.1 ESPECTRO DA MORTE: NA BARRIGA DO MONSTRO GÓTICO

Começo pelo espectro da morte em Poe, mais precisamente em *O baile da morte vermelha*⁷⁴². Aqui, a Morte até faz uma aparição física, no fim do conto, para ceifar a vida dos humanos que se esconderam dela, mas o interessante é como seu espectro, antes da sua personificação, está presente desde o início do conto. Poe já começa com “a Morte Vermelha há muito devastava o país”⁷⁴³, mostrando que antes mesmo do início da história, o espectro da morte já assolava o mundo da história. Sua aparição é como a aparição da morte em *O sétimo selo*⁷⁴⁴, é só um reflexo da *morte domada* que já avisava há muito o que aconteceria com todos ali; a morte toma para si a cripta do *eu*, infecta a vida do *eu* com a morte, transforma o *eu* em cadáver. O espectro da morte está ali, no abjeto, na ideia do próprio corpo expulsar o *eu* pelo sangue, efeito da Morte Vermelha. Porém, o príncipe Próspero “seguia feliz”⁷⁴⁵. Ele havia convocado mil amigos sadios e se retirou com eles, se escondendo da morte. A morte aparece como personagem desde o início: enquanto os humanos festejam, esse espectro da morte está lá fora, assolando o país. É lembrado que a morte não deixa de estar presente mesmo que as pessoas estejam, como diriam, “felizes”. “Lá fora, a Morte Vermelha”⁷⁴⁶. Lá fora, ela não deixa de existir.

Enquanto as pessoas vivem dentro da história — essas pessoas, no caso, falo de Próspero e seus convidados —, elas só pensam em viver e ignoram a morte. Mesmo assim, isso não tira o efeito do espectro da morte que permanece forte dentro da narrativa do conto: no fim, todos morrem, no fim, todos vamos morrer, mesmo que a morte seja mais um acontecimento do que uma forma física, ela assume a forma do espectro na *morte invertida* de Ariès⁷⁴⁷, que, mesmo afastada dos humanos, que vivem em sua ignorância, ela aparece, ela está ali. Lá dentro, a Morte Vermelha também.

Também escrito por Poe, *A queda da casa de Usher*⁷⁴⁸ aborda o espectro dentro da cripta; Roderick Usher, habitando a cripta que chama de casa, é um espectro da morte que ainda vai vir. Ele, ainda vivo, lembra muito um cadáver, a descrição feita por seu amigo anuncia esse espectro que o agarra: “era com muita dificuldade que eu conseguia conciliar a aparência do ser *pálido* à minha frente com a do meu velho amigo de infância”, “[sua] pele

⁷⁴² POE, 2017b.

⁷⁴³ *Ibid.*, p. 75.

⁷⁴⁴ O SÉTIMO, 1956.

⁷⁴⁵ POE, 2017b, p. 75.

⁷⁴⁶ *Ibid.*, p. 76.

⁷⁴⁷ ARIÈS, 2014.

⁷⁴⁸ POE, Edgar Allan. A queda da casa de Usher. In: POE, Edgar Allan. **Medo clássico**: Edgar Allan Poe. Tradução de Marcia Heloisa. Rio de Janeiro: Darkside, 2017a. p. 53-72.

tinha um aspecto *cadavérico*⁷⁴⁹. Roderick sabia da sua morte, ele temia os acontecimentos futuros por suas consequências, falava: “hei de perecer, devo perecer desta loucura deplorável”⁷⁵⁰. E não temia só sua morte, mas a da sua irmã gêmea, sua única companheira, morte que o tornaria o último vivo da antiga casa Usher. Esse espectro dominou a cripta em que eles vivem — vivem respirando a própria morte, existindo apenas para morrer —, e, nessa ocasião, o narrador presencia esse espectro de perto, um espectro que, para ele, vem da memória de um passado, de um velho amigo que o convidou para uma visita e o assombra com as visões da queda da casa de Usher. Por fim, quando a irmã morre, Roderick decide preservar seu cadáver por duas semanas, mantendo o morto, assim, vivo e próximo. Domando a morte, Roderick cada vez mais se aproximava do próprio morto, mais se parecia com um morto. Se tornando ele mesmo o espectro da sua própria morte. Deixada na cripta, sua irmã se torna o morto-vivo que assombra a vida do irmão. O morto precisa continuar morto, precisa continuar em sua cripta como morto, é o que Derrida⁷⁵¹ diz. Ela não pode voltar. Se ela voltar, vai trazer de volta o trauma da perda, trauma que já assombra seu irmão, que já o transformou em espectro.

A porta monumental⁷⁵² da cripta da casa Usher servia como limiar entre a vida e a morte. Em seu trabalho, no qual ela relaciona a escrita do espectro de Derrida com a literatura gótica, Jodey Castricano analisa a figura dessa porta:

Nós entendemos que uma barreira — isto é, uma porta — *necessariamente* existe entre Roderick Usher e sua irmã, Madeline, porque quando as portas são finalmente arrombadas, e Madeline Usher cruza o limiar, Roderick se junta à sua irmã na morte⁷⁵³.

Entre nós e os mortos existe uma porta, um limiar que nos protege do cadáver. Abjeto, espectro, cripta. A casa de Usher, a cripta onde a irmã morta foi guardada, se transforma em ruínas no final, pois o morto não pode retornar, se o morto retornar, ele vai trazer de volta o trauma da perda⁷⁵⁴. Nesse caso, seu retorno leva embora o único que poderia enlutar pelo morto, destrói o único lugar que servia de repouso para o morto. Se deixarmos os mortos cruzarem o limiar, somos encontrados com destruição.

⁷⁴⁹ POE, 2017a, p. 57. Grifos meus.

⁷⁵⁰ *Ibid.*, p. 59.

⁷⁵¹ DERRIDA, 2005. Tradução minha.

⁷⁵² “Visto que parte do piso e o interior do longo arco por onde alcançamos o local haviam sido cuidadosamente revestidos com cobre. Uma porta, de ferro maciço, contava com proteção semelhante. Seu peso monumental provocava um rangido estridente [...]” — POE, 2017a, p. 65.

⁷⁵³ CASTRICANO, Jodey. **Cryptomimesis: the gothic and Jacques Derrida's ghost writing**. Montreal: McGill-Queen's University Press, 2001, p. 72. Tradução minha. Grifos do texto.

⁷⁵⁴ DERRIDA, 2005.

E no tema da destruição, retorno para Frankenstein. Acredito que o espectro da morte pode ser dividido em dois: o espectro nas obras de Poe, que se relaciona com a memória, é o espectro da morte interno, um espectro que assume formas dependendo da nossa relação pessoal com a morte, que nos faz cientes da finitude. O espectro da morte externo é o que vemos na criatura de Frankenstein e, não somente nela, mas também no próprio Victor, o homem que, mesmo não sendo lembrado como o monstro chamado Frankenstein, é, de fato, o monstro da história. Se o espectro da morte interno vê nosso corpo como cripta, é um morto-vivo que retorna e precisa que uma porta seja aberta para cruzar o limiar entre vida e morte, mesmo que ele seja benevolente de algum modo, ele ainda é um fantasma. Não necessariamente só nós podemos vê-lo, mas ele é feito para nós, ele nasce do nosso trauma e da nossa memória. Ele, em extensão, é uma parte de nós. O que seria o externo, então? Um monstro duplo. Um espectro da morte externo nada mais é do que a representação da morte que nos assombra através daquele que mais sabe sobre nós mesmos, isto é, exatamente nós mesmos.

O monstro duplo se torna completo em sua forma espectral, de arauto da morte, é a face que o espectro toma para se aproximar do *eu*, para ser sua sombra, já que o duplo é um morto-vivo, um ser sem sombra⁷⁵⁵. Ele está fora da cripta, e, mesmo que seja benevolente, ele é uma personificação do limite do *eu*, ele é o abjeto tomando forma, ele é o monstro, a sombra, o espectro, ele é o segredo que deveria ter sido escondido na cripta, mas que, fora dela, está de frente com o *eu*. Uma personificação viva da morte. O duplo não é apenas arauto, mas executor, como é visto em Frankenstein. Victor Frankenstein sacrificou a esperança ao criar seu monstro, ao se tornar um transgressor da cripta onde se encontrava, destruir a porta que mantinha o espectro da sua humanidade intacto, e adentrar no patamar, ele mesmo, de um monstro. Não há dúvidas de quem é o monstro nessa história, e a criatura, sem nome, é apenas um reflexo do que Frankenstein se tornou. O monstro tenta se relacionar com os humanos, ele tenta encontrar amor na família que observou por tanto tempo, mas é apenas recebido com aversão.

No momento em que realiza sua criação, quando pisa nos domínios de Deus e cria vida, Victor olha para a criatura nascida de si e sente nojo, nojo por algo que veio dele, de dentro dele, de sua cabeça e de sua imaginação. Algo que ele deu à luz, como se fosse um pai. Um pai, um deus, um humano que cria vida, cria um monstro, um não humano, um filho. Um abjeto. Victor Frankenstein se torna *outro* ao preço da sua própria morte e, matando

⁷⁵⁵ “Já que as almas dos mortos são sombras, elas mesmas não produzem sombras”. — RANK, 2011. Tradução minha.

figurativamente a si mesmo por criar o espectro da sua morte, ele renega a criatura que criou. Quando a vê pela primeira vez, Victor já tinha conhecimento da morte: perdera sua mãe não havia muito, e com pensamentos profanos de morte em sua mente desafiou a vida, criando um homem ele mesmo, com suas próprias mãos. Mesmo tendo escolhidos belas feições, de frente com sua criação, só pode sentir, em suas palavras, “desgosto e horror”⁷⁵⁶. A criatura virou seu espectro a partir daquele momento em que, antes mesmo de saber quem era, foi deixada ali, sem nome, sem explicação, pois mesmo que Victor tenha “expelido” a si mesmo para criá-la, ele sentiu nojo; Dentro de si, não tinha nojo da criatura, mas, quando a viu, colocando para fora aquele ser horrendo que o fez fugir para longe, para que não olhasse em seu rosto e fosse assombrado, ele sentiu nojo⁷⁵⁷. Abjeto, em que dentro de si não sente a repulsa pelo que pode ser nojento, mas, quando expele, percebe — dentro de nós há horror, e isso delimita quem somos, nos faz descobrir quem somos. Victor Frankenstein não era um Deus, era só um homem, e quando expulsou esse abjeto de si e sentiu nojo da sua criatura, ele, também, virou um monstro. Um monstro que não soube amar o que criou. Até o toque do monstro lhe é nojento, mesmo que esse toque não tenha nenhuma má intenção em si, ele é nojento por ser um reflexo daquilo que Victor deu ao monstro: humanidade, sua humanidade, transformando aquele ser na representação espectral do seu abjeto. Um limite do que ele considera humano, do que considera merecedor de amor. Um limite para si.

Retomando o que diz Kristeva, um abjeto não é um objeto, pois não é algo que se nomeia⁷⁵⁸. O nome é algo muito forte, principalmente para um monstro. A criatura não é nomeada, sendo assim abjeto, pois, se recebesse um nome, Victor nomearia seu pecado, seu segredo guardado na cripta, o abjeto espectral da sua busca de vencer a morte — não tem importância se ela é sua criação, a criatura é um ser nojento, que não precisa ser nomeado, não precisa de particularidade, pois ela é o limite da particularidade do seu criador quando se fez abjeto. A criatura é apenas A Criatura: chamada de mil coisas, desde aberração até demônio, mas não por um nome. Ribas e Cruz, em seu trabalho sobre a psicologia do monstro em Frankenstein⁷⁵⁹, apontam como a criatura, renegada pelo seu criador, abraça os conceitos que remetem sua aparência e se autodenomina tudo aquilo que seu criador usa para ofendê-la, pois nem ela mesmo se reconhece como um ser merecedor de nome, “tão fragmentado e

⁷⁵⁶ “Desejara esse projeto com um ardor que muito excedia minha moderação; mas agora que terminara, a beleza do sonho se desvaneceu, e meu coração estava repleto de desgosto e horror”. — SHELLEY, 2017, p. 75.

⁷⁵⁷ “Oh! Nenhum mortal poderia suportar o horror daquele semblante. Uma múmia ressuscitada não seria tão medonha quanto aquele infeliz. Contemplei-o quando ainda não estava terminado; na ocasião, era feio, mas quando seus músculos e suas articulações foram capazes de se mover, tornou-se uma coisa tão horrenda que nem Dante poderia tê-la concebido”. — *Ibid.*, p. 76.

⁷⁵⁸ KRISTEVA, 1983, p. 1. Tradução minha.

⁷⁵⁹ RIBAS; DA CRUZ, 2014.

renegado que todas as formas de identificação com a sociedade lhe são negadas”⁷⁶⁰, apenas mais um monstro, sem nome.

Talvez a questão do nome do monstro, da criatura não nomeada, é que ela é algo além da vida e da morte, ela é uma transgressão, um espectro; ela, como diz Noël Carroll, não pode ser classificada segundo nossas categorias estabelecidas⁷⁶¹, pois é algo além do conhecido; tudo que existe dentro da vida pode ser conhecido por nós, mas se esse algo vem de além dessa vida, vem de além da porta da cripta, vem da morte, da profanação de cadáveres, do arrombamento da porta da cripta, do pecado, ele é um espectro — um espectro da morte, acima de tudo. A criatura está sempre lá, sempre atrás de Victor, ela quer que ele pague pelo que lhe fez, pelo amor que não lhe deu, pelo nome que não recebeu. Um espectro. Conforme Victor Frankenstein se torna um monstro por suas ações, a criatura, seu duplo, reafirma sua monstruosidade porque, se ele nunca a tivesse criado, aqueles que amava nunca morreriam, e, se ele tivesse tido humanidade, talvez as coisas teriam sido diferentes. Esse é o espectro da morte exterior.

⁷⁶⁰ RIBAS; DA CRUZ, 2014.

⁷⁶¹ “De fato, o recurso frequente de se referir a monstros por termos como ‘coisa’ ou ‘eles’ sugere que tais criaturas não são classificáveis de acordo com categorias existentes. Mais ainda, essa interpretação também é corroborada pela frequência com que monstros no terror são ditos indescritíveis ou inconcebíveis”. — CARROLL, 1999, p. 33. Tradução minha.

4.2 ESPECTRO DA MORTE: OS REFLEXOS DO LUTO

Maria Rita Kehl, em seu texto *Melancolia e criação*, diz que “a lamentação que caracteriza a melancolia deve ser entendida (eis aí um exemplo da fina escuta freudiana) como uma acusação contra alguém, um outro que o doente não é capaz de identificar”⁷⁶² — essa característica melancólica do lamento é essência do que faz o espectro da morte. Freud afirma que a “sombra do objeto caiu sobre o ego”⁷⁶³ que, então, é julgado como objeto, objeto esse que fica abandonado, e, quando é perdido, ele se transforma na “perda do ego e o conflito entre o ego e a pessoa amada em uma bipartição entre a crítica do ego e o ego modificado pela identificação”⁷⁶⁴. O espectro da morte é fruto dessa perda, essa melancolia que assola o corpo sem ego; se olha para o espectro e não se sabe “nomear a quem perderam, não sabem dizer o que foi perdido junto com o objeto”⁷⁶⁵, é deixado ali apenas um fantasma, uma memória perdida, um rastro que já não existe mais.

Freud diz que “a associação do luto com a melancolia mostra-se justificada pelo quadro geral desses dois estados”⁷⁶⁶, porque, afinal, do ponto de vista do melancólico, ele está com um objeto perdido, mesmo que não saiba sua origem ou seu paradeiro, seu nome ou sua forma, ele passa por um “abatimento doloroso, uma cessão do interesse pelo mundo exterior, perda da capacidade de amar, inibição de toda atividade e diminuição da autoestima”⁷⁶⁷, o que se assemelha muito ao que ocorre com a “perda de uma pessoa amada ou de uma obstrução que ocupa seu lugar, como pátria, liberdade, um ideal, etc.”⁷⁶⁸ presente no luto. Freud coloca o luto como semelhante ao melancólico, diferindo unicamente que no luto não ocorre um efeito negativo na autoestima, de resto, como ele próprio diz, é o mesmo quadro:

Comporta o mesmo doloroso abatimento, a perda de interesse pelo mundo externo — na medida que não lembra o falecido —, a perda da capacidade de eleger um novo objeto de amor — o que significaria substituir o pranteado —, o afastamento de toda atividade que não se ligue à memória do falecido⁷⁶⁹.

⁷⁶² KEHL, Maria Rita. *Melancolia e criação*. In: FREUD, Sigmund. **Luto e melancolia**. São Paulo: Cosac Naify, 2013.

⁷⁶³ FREUD, Sigmund. *Luto e melancolia (1917[1915])*. In: FREUD, Sigmund. **Introdução ao narcisismo, ensaios de metapsicologia e outros textos: (1914-1916)**. Tradução de Paulo César de Souza. São Paulo: Companhia das Letras, 2010d. p. 170-194. (Obras completas, 12).

⁷⁶⁴ FREUD, 2010d.

⁷⁶⁵ KEHL, 2013.

⁷⁶⁶ FREUD, 2010d.

⁷⁶⁷ *Ibid.*

⁷⁶⁸ *Ibid.*

⁷⁶⁹ *Ibid.*

Então, se falo que o espectro da morte tem como característica esse revestimento de luto em sua composição, e na melancolia esse objeto “não morreu verdadeiramente, foi perdido como objeto amoroso”⁷⁷⁰, é porque ele trata de uma perda, e essa perda trata de ruptura, ruptura trata de monstro, monstro trata de espectro, e, se também falo de morte, é porque, sem ela, esse espectro nada é; e porque espectro precisa da morte do objeto para existir e precisa do monstro para se fazer inteiro, também falo de luto. Luto que se liga ao espectro como seu próprio espectro, um espectro que assombra o espectro, um espectro nascido do espectro, um pecado, uma morte, um diabo, uma cripta escancarada: um espectro em sua forma mais simples.

Luto está presente em cada segundo de nossas vidas. Ele é uma força motora principalmente para arte, ora, ele é a força motora deste trabalho; luto é, como todas as coisas, suscetível à transformação daquele que o sente, maleável como o monstro e muitas vezes utilizado junto do monstro. O monstro que Conor vê em *O chamado do monstro*⁷⁷¹ nada mais é do que a personificação do seu luto e a dor diária que sente pela ideia de perder sua mãe, um luto que ainda não chegou, que acontece de forma prévia — ainda quando a pessoa amada está viva, mas chegando em seus últimos momentos —, e se estende, de forma monstruosa, por nossa vida. Em *Ponte para Terabítia*⁷⁷², quando Leslie morre, é só depois de enfrentar o monstro e aceitar a existência da morte como algo predominante na vida, não vencendo o luto, mas aceitando ele como acontecimento, que Jesse consegue juntar forças para viver não só por ele, mas por Leslie também. Hermes, de *Final Fantasy XIV*⁷⁷³, quando manda suas criações procurarem vida, não teme unicamente a morte, ele teme, também, o luto; pois vivemos de uma sequência de lutos, sem nunca sentirmos luto de nós mesmos — já que não experienciamos nossa morte —, sentimos diferentes tipos de luto pelas pessoas ao nosso redor, vivemos por elas, sofremos por elas. Nosso sofrimento se vê atrelado à perda dos outros que tira de nós uma individualidade que o outro nos dá, porque o outro tem, dentro dele, uma parte do nosso reflexo que morre junto de si, se torna memórias, se torna espectro, se torna luto e luto permanece, mesmo quando superado.

⁷⁷⁰ FREUD, 2010d.

⁷⁷¹ NESS, 2011.

⁷⁷² PATERSON, Katherine. **Bridge to Terabithia**. Nova York: HarperCollins, 2017.

⁷⁷³ FINAL, 2013-2021.

*Lake Mungo*⁷⁷⁴ e *O Babadook*⁷⁷⁵ são alguns dos filmes citados por Becky Millar e Jonny Lee em *Horror films and grief*, em que eles apresentam duas visões: “horror é um bom lugar para representar luto, levando em conta métodos narrativos que são intrínsecos do gênero”⁷⁷⁶ é a primeira dessas visões, na qual colocam o monstro como representante da “ruptura das crenças centrais e tidas como certas ou do ‘mundo presumido’ que é característico do luto”⁷⁷⁷, enquanto a segunda visão aborda como o gênero pode trazer benefícios ao enlutado, de acordo com os “efeitos cognitivos/emocionais em grupos demográficos específicos que consomem terror”⁷⁷⁸. Em muitos filmes desse gênero, há a narrativa do luto presente, porque, como Millar e Lee afirmam, existe “um paralelo entre a experiência perturbadora do luto pelos enlutados e o efeito perturbador da entrada de um monstro na vida do protagonista”⁷⁷⁹ que acrescenta ao espectador uma forma de se aproximar não só da história, mas dos personagens, seja por já ter passado por algo semelhante ou por ver no monstro um reflexo da sua própria dor.

Acredito que *Lake Mungo*⁷⁸⁰ é dos filmes que mais conversa com o terror do luto; digo isso porque não só sua história trata muito bem do tema, como inspirou outra narrativa que faz o mesmo processo, *Disappearance at Devil's Rock*⁷⁸¹, de Paul Trambley: ambos utilizam o duplo como fator predominante do monstro, ambos colocam o personagem principal, morto ao início da narrativa, vendo seu próprio cadáver muito tempo antes da sua própria morte e, como devido arauto, esse duplo abre espaço para que, sabendo do que os aguarda, sejam dominados por um breve desespero que os leva, por fim, ao momento da morte.

Monstro e luto se encontram no caminho da morte por serem ruptura, desespero, perda, melancolia — não há como se livrar do luto, “*não há como se livrar do Babadook*”⁷⁸², não há como se livrar do monstro: ele sempre volta, essa dor da ruptura, da perda, ela some, mas ela volta, ela volta porque é espectro, um espectro da morte também é um espectro do

⁷⁷⁴ Falso documentário sobre a investigação de um fantasma que teria surgido na casa de uma família após sua filha mais velha morrer afogada. — LAKE mungo. Direção e roteiro de Joel Anderson. Austrália: Arclight Films, 2008. (88 min).

⁷⁷⁵ O filho de uma viúva passa a ser atormentado pelo Babadook, um monstro que apenas aparece para quem sabe que ele está ali, e, caso isso aconteça, nunca mais deixará a pessoa em paz. — O BABADOOK. Direção e roteiro de Jennifer Kent. Austrália: Umbrella Entertainment, 2014. (94 min).

⁷⁷⁶ MILLAR, Becky; LEE, Jonny. Horror films and grief. *Emotion Review*. v. 13, n. 3, p. 171-182, 2021. Disponível em: <https://doi.org/10.1177/17540739211022815>. Acesso em: 31 ago. 2023. Tradução minha.

⁷⁷⁷ MILLAR; LEE, 2021. Tradução minha.

⁷⁷⁸ *Ibid.* Tradução minha.

⁷⁷⁹ *Ibid.* Tradução minha.

⁷⁸⁰ LAKE, 2008.

⁷⁸¹ Quando um jovem desaparece, sua mãe e seu grupo de amigos saem em sua busca, flertando entre uma resolução sobrenatural ou algo muito pior. — TREMBLAY, Paul. *Disappearance at Devil's Rock*. Nova York: William Morrow, 2016.

⁷⁸² O BABADOOK, 2014.

duplo, é o Babadook que mesmo tendo seu livro queimado retorna, é esse ser em *Lake Mungo*⁷⁸³ que aparece para a protagonista, tomando sua forma, afogada, cadáver sem vida e sem morte, fora do tempo. Ele retorna mesmo depois de derrotado, porque o luto nunca é derrotado, nem na morte e muito menos na vida: é como o fantasma em *Lake Mungo*⁷⁸⁴, o ser spectral que constantemente assombra a família, não porque quer o mal, e sim porque percebe que ali é o seu lugar, mas um lugar que já não lhe pertence mais, porque enquanto a morte arrancou dos vivos quem amavam e os deixou com o luto, ela deixou, com o morto, apenas morte e nada mais, morte que nunca se esvai.

O motivo de ser tão poderosa a imagem do monstro em narrativas de terror em que o luto se encontra presente, ao meu ver, está ligado ao fato de que monstros, mesmo sem esse simbolismo, marcam as pessoas por onde passam, independentemente da sua forma, eles criam um espaço na memória humana e tornam aquele lugar sua cripta, e, da mesma maneira que “essas mortes ficam com os personagens, os assombrando como qualquer fantasma faria”⁷⁸⁵, também fazem os monstros quando nascem do terror da morte do outro, monstros que surgem para ficar no lugar vazio da pessoa amada. Talvez seja por isso que os mortos recebem feições tão grotescas quando retornam com o único intuito de assombrar; afinal, eles, também, um dia foram assombrados pelos espectros daqueles que se foram, eles também guardaram a morte dentro de si até o dia em que morreram e essa morte não pode mais ser guardada, pois retomando Françoise Dastur: não experienciamos nossa morte, só a do outro⁷⁸⁶. Então, esses monstros são o jeito como o morto, de certa forma, também pode experimentar sua morte, de criar uma conexão com o espectador de que, mesmo que ele seja assombrado e possa vir a assombrar, ele pode, sim, experimentar o que é morrer ao infligir, como monstro, essa morte no outro — por isso, monstros pegam o espaço vazio do enlutado e fazem dele sua morada, unicamente para que algo preencha o lugar do morto, mesmo que esse monstro, também, esteja morto.

⁷⁸³ LAKE, 2008.

⁷⁸⁴ *Ibid.*

⁷⁸⁵ GIFFORD, Halen. **The ghosts of grief**: an exploration of gothic influence in 2010s horror cinema. 2021. Senior Independent Study Theses (Senior Independent Study: The Department of Communication Studies) – The College of Wooster, Wooster, 2021. Disponível em: <https://openworks.wooster.edu/independentstudy/9500/>. Acesso em: 7 jun. 2023. Tradução minha.

⁷⁸⁶ DASTUR, 2002.

4.3 ESPECTRO DA MORTE: AS OITO FACES DO TRAUMA

“Nenhum organismo vivo consegue se manter são sob condições de uma realidade absoluta”⁷⁸⁷, e, contemplando a finitude de suas vidas, cinco irmãos se mantêm entre sanidade e loucura, assombrados pelos espectros, tanto interiores quanto exteriores, do seu passado. Hill House não é sã, ela é um monstro, é uma cripta, é um espectro por si só. Quem caminhava por Hill House, caminhava sozinho⁷⁸⁸, e é na solidão que Hill House se transforma em um monstro. Após apresentar todos os conceitos que gostaria de abordar, chego onde queria chegar depois de muito tempo: nas portas da cripta conhecida como Hill House, pronto para entrar e libertar os espectros, os mortos-vivos escondidos que silenciosamente coexistem entre si, sem noção de espaço ou de tempo. Mais do que uma história de terror, mais do que uma história de fantasmas, é uma história sobre luto e sobre trauma, e isso, em si, torna ela uma história sobre espectros. Quero, aqui, explorar a ideia de finitude que vem junto da realidade absoluta da casa, e, quem sabe, poder caminhar com os espectros dos personagens mais uma vez.

Existem oito protagonistas em *The haunting of Hill House*⁷⁸⁹, e o primeiro desses personagens, que acredito ser a melhor escolha para iniciar, é a própria Hill House. Começando pela casa, é mais fácil de entender como ela afeta os demais personagens, e como ela, guardando a escuridão dentro de si, age como cripta para todos os fantasmas que existem lá dentro. Assim, apesar de ser assombrada por fantasmas, Hill House é solitária. Isso é algo mostrado desde o início da narrativa: ela, como um personagem, se mantém sozinha na montanha, por dentro dela só há sombras e, por fora, só o vazio. A assombração em si é como a casa se esforça para não estar mais sozinha — para isso, ela realiza os desejos de quem entra, ela não quer que ninguém saia, ela quer que, quando todos morrerem, fiquem lá, presos, coexistindo. A casa tem uma aparência gótica, com seus longos corredores cheios de quartos, estátuas de mármore, quadros que assombram só de olhar. Ela é escura, úmida, mas, mesmo assim, ela é familiar, ela, em sua essência, é uma casa; é nisso que ela assume o infamiliar de Freud⁷⁹⁰, é na infamiliaridade que ela ganha sua persona. Ela é uma casa, mas ao mesmo

⁷⁸⁷ THE HAUNTING of Hill House. Criação e direção de Mike Flanagan. Estados Unidos: Amblin Television; Paramount Television; Netflix, 2018. 10 episódios (ca. 580 min). Episódio 1.

⁷⁸⁸ “A Residência Hill, desprovida de sanidade, erguia-se sozinha contra os montes, abrigando em si a escuridão. Foi assim durante cem anos, antes de a minha família se mudar, e talvez seja por mais cem. Em seu interior, as paredes se erguiam verticalmente, os tijolos se uniam com precisão, o assoalho era firme. O silêncio repousava soberano sobre a madeira e a pedra na Residência Hill. E o que por lá andasse... andava sozinho”. — THE HAUNTING, 2008. Episódio 1.

⁷⁸⁹ *Ibid.*

⁷⁹⁰ FREUD, 2010e.

tempo não é. Ela é um ser vivo, um monstro que engoliu seus moradores e quer que eles vivam eternamente dentro dela, ela se alimenta dos seus desejos, os transforma em fantasmas que nunca vão deixar de alimentá-la. No fim, a casa não é derrotada, ela sequer sofre uma perda significativa, ela continua lá, sendo um monstro, mas os fantasmas aprendem a viver dentro dela de uma forma melhor, eles tornam o infamiliar familiar novamente, e aqueles que querem permanecer com seus entes queridos escolhem morrer na casa, para que fiquem sempre juntos. A casa, o monstro, nomeado e indesejado, se tornou um santuário para os mortos, uma cripta aberta onde os mortos-vivos não querem sair, mas sim os vivos querem ir para morrer, para se tornarem espectros, para viverem na memória daqueles que amavam e lá permanecerem, um lugar tanto para os vivos quanto para os mortos viverem juntos, realizando o desejo da casa de não estar mais sozinha.

Hill House tem semelhanças com a casa de Usher, não só ambas são estruturas magníficas, repletas de sombras e de história, como elas são personagens vivos em suas respectivas narrativas — criptas, em sua essência. Ambos os nomes são nomes regados à morte⁷⁹¹, tanto os Hill quanto os Usher estão mortos, presos dentro do monstro que nasceu de sua morte, dentro da casa que se tornou seu túmulo. Morre um Hill/Usher, ele retorna como morto, assombra o vivo e morre mais um Hill/Usher, até que todos, até os vivos, se tornam espectros dentro de sua própria casa. É como a casa se alimenta. Enquanto cripta, Hill House se mantém com seus espectros assombrando os vivos dentro e fora de suas paredes, os mortos não retornam aos vivos por vontade de estarem ao seu lado, mas na tentativa de atraí-los para além da cripta, para a morte, para que eles, também, se tornem mortos — livres para ficarem juntos, compartilharem dores e segredos⁷⁹². E para manter esses segredos, para manter as pessoas dentro de si, a casa se utiliza do Quarto Vermelho: uma cripta do desejo⁷⁹³ selada por uma porta vermelha, um cômodo que, em princípio, ninguém consegue entrar, mas que na realidade se trata de um cômodo transmutável, que se transforma pelo desejo de cada um.

⁷⁹¹ “Apenas o nome pode ser herdado, e por isso que o nome, a se distinguir do portador, é sempre e a priori o nome de um morto, um nome da morte”. — DERRIDA, Jacques. *Otobiographies: the teaching of Nietzsche and the politics of the proper name*. In: DERRIDA, Jacques. **The ear of the other**: otobiography, transference, translation. Nova York: Schocken Books, 1985. p. 1-38. Tradução minha.

⁷⁹² “Com maior frequência, os mortos não retornam para se juntar aos vivos, e sim para guiá-los até alguma armadilha medonha, os prendendo com consequências desastrosas. Com certeza, todos que partiram podem retornar, mas alguns são destinados a assombrar: os mortos que foram humilhados em sua vida ou aqueles que levaram segredos impronunciáveis para o túmulo”. — ABRAHAM, Nicolas. *Notes on the phantom: a complement to Freud’s metapsychology*. In: ABRAHAM, Nicolas; TOROK, Maria. **The shell and the kernel**: renewals of psychoanalysis. Chicago: University Of Chicago Press, 1994. p. 171-176. Tradução minha.

⁷⁹³ “A cripta é a cúpula do desejo. Como a linha do limite conceitual, o divisor topográfico separando introjeção de incorporação é rígido por princípio, mas isso não elimina tudo que pode ser originalmente cedido”. — DERRIDA, 2005. Tradução minha.

Para cada um dos personagens, esse lugar muda — uma sala de leitura, uma casa na árvore, uma sala de jogos, um estúdio de dança. A casa entrega um lugar onde cada pessoa pode ficar sozinha, onde cada pessoa pode respirar com sua própria companhia, e onde a casa também aprende mais sobre seus moradores, onde ela consegue digerir cada um deles e entender seus desejos. Muito como a casa de Usher, Hill House usa de seus moradores para obscurecer a linha entre os vivos e os mortos, na qual os vivos, pouco a pouco, vão se tornando cada vez mais espectrais conforme habitam a casa, conforme são afetados pelos fantasmas e pelos traumas de Hill House.

O Roderick Usher de Hill House seria, então, uma junção de dois personagens — e é deles que falarei agora. Os próximos dois protagonistas, a mãe e o pai da família Crain, aqueles que enraizaram o trauma do espectro em seus cinco filhos. Olivia e Hugh Crain vivem de reformar casas, morando nelas até que consigam vendê-las, e é isso que os leva a comprar a mansão dos falecidos Hill, eles planejam consertá-la para que alguma outra família possa viver feliz ali, mas não a deles. Nunca a deles. Olivia é quem planeja as casas e Hugh é quem as conserta, e aqui já entra os primeiros efeitos da casa neles: Olivia planeja criar uma casa eterna, a “Forever House”, como ela chama, onde sua família viveria para sempre, sem precisar se mudar; ela acredita que uma casa é como um ser vivo⁷⁹⁴, a casa respira e a casa os protege, e ela não imaginava estar tão certa quando se mudou para Hill House. Já Hugh tenta consertar a casa — algo que faz parte do personagem, que repete “*Eu posso consertar*” sempre que vê algum problema, seja na casa ou seja na família, ele é o homem que resolve as coisas. Ele não acredita no sobrenatural, pelo menos enquanto na casa, e demora a reconhecer e acreditar nas mudanças em sua esposa até ser tarde demais: ela parece ser, junto da casa, o que ele não consegue consertar.

Olivia é mais afetada pela casa do que o marido, ela sabe que os mortos estão lá, e, por estar sempre afundada na morte ao seu redor, visível ou invisível para ela, aos poucos começa a se tornar uma morta também, muito como Roderick Usher. Conforme os dias passam, Olivia se torna cada vez mais um espectro na casa, cada vez mais parte da assombração de Hill House, sentindo apenas medo e sendo influenciada por um fantasma da casa para “acordar” do sonho que é a vida, pois na morte ela ficaria para sempre com sua família. Olivia representa não o medo da morte, mas sim o medo da vida, medo do sofrimento, medo dos efeitos que a vida pode ter naqueles em que ela ama; na morte não existe tristeza, ela

⁷⁹⁴ “Uma casa é como um corpo de uma pessoa. As paredes são como os ossos. Os canos são as veias. Ela precisa respirar. Precisa de luz e fluxo. E tudo atua em conjunto para manter a nossa saúde e segurança lá dentro”. — THE HAUNTING, 2018. Episódio 3.

acordaria do sofrimento e, com isso em mente, tenta matar dois de seus filhos — gêmeos, espectros do duplo na narrativa — mas, quando percebe o que estava fazendo, acaba se matando, acordando sozinha como fantasma em Hill House, sem sua família.

Hugh, por outro lado, se torna o detentor do segredo. Ele sabe o que aconteceu em Hill House e não contou aos filhos, deixou que eles ficassem entre o limiar da realidade e da loucura, sem saber o que realmente viram. Hugh sabe, ele sabe o que existe dentro da cripta, ele é seu guardião⁷⁹⁵, atual dono de Hill House, e carrega consigo um espectro da esposa, mas um espectro de sua culpa, gerado por sua imaginação, e não o espectro real, o fantasma de Olivia de fato. Ele conversa com esse espectro e ela diz para ele tudo o que quer ouvir, tudo o que quer fazer e não faz, mas sua esposa nunca saiu de Hill House. Olivia está presa dentro da cripta, e aquilo que ele carregou por anos é apenas um espectro que o ajuda a “aprender a viver” com o luto, mas ele não consegue. Ele tem culpa, ele tem vergonha, ele está “destinado a assombrar”⁷⁹⁶, como diria Nicolas Abraham, pois o espectro que ele se torna na história dos filhos é aquele que escondeu o segredo, aquele que guarda a cripta. Seu papel de guardião é apenas aliviado perante sua morte: no final da história, ele decide barganhar com o fantasma de Olivia, permitindo que seus filhos vivos escapem da casa se ele ficar em seu lugar. Aceitar a morte é um fator importante do personagem, não apenas a sua morte, mas a morte do outro, morte da inocência dos filhos, morte da felicidade; quando de frente com seu filho mais velho, Steven, ele revela seu segredo, fecha a porta da cripta para sempre, trancando seus filhos do lado de fora, para não mais serem digeridos pela casa. Em suas palavras, ele estava segurando a porta, com seus braços abertos na frente dela, porque ele sabia que existiam monstros do outro lado e queria resguardar o que havia restado da sua família, e ele estava certo, afinal, a casa continuou atrás dos seus filhos. “Eu segurei [a porta] tão forte, que não tive braços o suficiente para minhas crianças. Os monstros passaram de qualquer forma”, ele diz, ao que Olivia completa: “é isso que monstros fazem”⁷⁹⁷. Hugh sacrificou tudo para manter a porta da cripta fechada, mas os espectros sempre vão sair, os mortos-vivos sempre vão se esgueirar para fora para cumprirem a promessa da imortalidade na memória humana, e, no fim, ele também morre, ele que nunca teve seu desejo realizado pela casa, nunca teve um espectro do Quarto Vermelho para si, morre para proteger os filhos e a casa o retribui com sua família,

⁷⁹⁵ “O Eu: um guarda de cemitério. A cripta está fechada dentro do eu, mas como um lugar distante, proibido, excluído. O eu não é o proprietário do que está guardando. Ele dá voltas como se fosse o proprietário, mas só essas voltas. Ele vira de um lado para o outro, e principalmente usa todo o seu conhecimento do local para afastar visitantes”. — DERRIDA, 2005. Tradução minha.

⁷⁹⁶ ABRAHAM, 1994. Tradução minha.

⁷⁹⁷ THE HAUNTING, 2018. Episódio 10.

feliz, dentro do Quarto Vermelho. Ele acaba por entrar na cripta que lutou tanto para manter fechada, encerrando seu ciclo como guardião.

Não há uma Morte Vermelha em Hill House, pelo menos não da forma que ela é descrita na história de Poe, mas a ideia da Morte Vermelha, como um acontecimento já certo no tempo, sempre presente, só esperando, aparece em Hill House na forma da “moça do pescoço torto”, espectro de Eleanor “Nell” Crain. Desde a infância, quando vivia em Hill House, ela foi assombrada por um fantasma que mais parecia uma sombra, um espectro que surgia em momentos inoportunos, como se fosse um arauto das coisas ruins que aconteceriam com ela — apareceu quando teve pesadelos, quando percebeu os fantasmas da casa, quando deixou seu irmão gêmeo sozinho na reabilitação, quando viu seu marido morrer bem na sua frente. A moça do pescoço torto foi o espectro da morte tanto interno quanto externo de Nell: ao mesmo tempo que representava a morte da própria Nell, a moça do pescoço torto é Nell, é a garota no momento em que se enforca dentro de Hill House, “caindo” no tempo e assombrando a si mesma no passado, porque, independentemente do que acontecesse, ela morreria. Não importa o quanto tentasse avisar a si mesma, ela morreria daquele jeito, naquele lugar, sozinha. O nome “moça do pescoço torto” é mais uma descrição física do que o nome da criatura, que é Eleanor Crain, é claro, mas também se assemelha a situação da criatura de Frankenstein: esse espectro não tem nome, mas é o duplo de Nell, enquanto ela sobe para a morte, ele desce até seu nascimento, conforme o tempo passa, os dois espectros — ela mesma, viva, e ela mesma, morta — coexistem porque foram digeridos por Hill House, se tornaram parte da casa, se tornaram uma extensão, quase um triplo, do monstro que a casa é. Eleanor, como espectro, está lá sempre que seus irmãos estão brigando, está lá sempre que a família entra em conflito, porque ela era o coração da família, era quem os unia, e assim ela permanece nesse estado, assombrando os irmãos enquanto eles se resolvem, enquanto eles tentam vencer seus traumas frutos de Hill House. Como a Morte Vermelha; lá dentro, a moça do pescoço torto. Aqui dentro, também.

No fim, Nell aparece para os irmãos e fala sobre a casa ser um ser vivo, reafirmando as palavras da sua mãe de que a casa é um corpo, que ela se alimenta dos medos, dos traumas e da vida de seus habitantes⁷⁹⁸, e foi isso que ela fez com Nell e com sua mãe, é o que quer fazer com seus irmãos. Nell não consegue vencer a casa, não consegue libertar a si mesma e sua mãe, mas encontra paz lá dentro com os fantasmas, libertando os irmãos dos espectros que

⁷⁹⁸ “A mamãe diz... que uma casa é como um corpo. E que toda casa... tem olhos... e ossos... e pele... e um rosto. Este quarto é como o coração da casa. Não, não o coração, o estômago. [...] Ela usava disfarces, para que ficássemos quietos... enquanto ela digería”. — THE HAUNTING, 2018. Episódio 10.

a casa usava para atraí-los. Talvez, no fim, essa seja uma vitória melhor do que destruir uma casa assombrada. Nell, seu pai e sua mãe deram para a casa a sensação de família que ela queria, da mesma forma que, talvez, se Victor tivesse aceitado seu monstro, as coisas acabariam diferentes.

É apenas questão de perspectiva.

Sigo para o outro lado de Eleanor. Seu irmão gêmeo, Luke Crain. Na infância em Hill House, ele tinha uma amiga que, mesmo sendo real, todos pensavam ser imaginária — pois sempre o desacreditavam — e foi assombrado por um fantasma de um homem de chapéu, que flutuava e era impossivelmente alto. Adulto, Luke é um drogado que rouba dinheiro da família, uma pessoa em quem ninguém confia e, mesmo quando entra na reabilitação e larga as drogas, seus irmãos ainda acreditam que o fantasma que ele vê é efeito do veneno em seu sangue. O homem de chapéu ainda o persegue, e acredito que uma cena muito específica seja a que represente melhor o personagem, seu trauma e seu espectro: quando mais novo, Luke encontra um chapéu, o mesmo chapéu do fantasma, e seu pai diz algo nas linhas de “this is a *big boy hat*”⁷⁹⁹; se Luke quer aquele chapéu, ele precisa ser um “*big boy*” e diferenciar o que é real do que é imaginário. Uso o termo original *big boy* porque acho que se enquadra bem nessa situação: Luke é uma criança, como toda criança acredita em fantasmas, mas para seu pai ele já precisa crescer, precisa ser um... garoto grande, de fato. Luke promete, seu pai coloca o chapéu na sua cabeça, e assim o fantasma passa a assombrá-lo. Não porque estava preso no chapéu, mas pela visão que Luke tem de crescer: todas as vezes que ele sente medo, sente coisas que “apenas” crianças deveriam sentir, toda vez que ele se afasta do que seu pai acredita ser um *big boy*, ele vê o fantasma. O fantasma é a personificação do crescimento, é um homem tomado por medo e culpa que se sentia pequeno⁸⁰⁰, assim como é Luke: um jovem que não cresceu, que viveu na sombra dos outros, na sombra do seu duplo — sua irmã gêmea, que sempre o perdoava, sempre limpava sua bagunça, e aí ela morre. Ela morre e Luke vê o fantasma, porque ele sente medo, ele teme a morte, e temer a morte, da forma que está sentindo, sozinho, é algo que ele vê como infantil, e ele cria forma para esse espectro que é, sim, um fantasma da casa, mas, do lado de fora, ele é o medo que Luke tem de crescer, de não se o adulto que seu pai, seus irmãos, sua mãe, se orgulhariam. E ele é assombrado por isso.

Antes de seguirmos, quero fazer uma ponte para outro espectro próximo de Luke, ainda que não seja seu, mas sim de um personagem que encontra na reabilitação, um homem

⁷⁹⁹ THE HAUNTING, 2018. Episódio 4.

⁸⁰⁰ “Então ele ficou preso atrás do muro, com o medo e a culpa, e ele perdeu a voz. [...] Ele se sentiu pequeno. Tão pequeno. Mas foi um sonho dele. E quando ele acordou, ele era alto. Tão alto. Para sempre”. — *Ibid.* Episódio 9.

cego que está compartilhando sua história com o grupo. Ele começa contando como seu irmão lhe ensinou a ver rosto nas coisas, e sobre como ele começou a se drogar e aí, depois disso, entrou no exército para tentar fazer algum bem. No exército, na guerra do Iraque, ele acabou encontrando uma garota morta queimada no chão, e aqui retomo a *Lógica do espectro*: um morto mal enterrado é um espectro⁸⁰¹, assim essa menina se torna o espectro que assombra o homem. “A maioria das pessoas não sabe o que acontece aos globos oculares no fogo”⁸⁰², ele afirma, e prossegue explicando que os globos oculares dela derreteram e que, quando voltou para casa, começou a ver o rosto da menina morta em toda parte, “nas nuvens, no escuro, nos tecidos”⁸⁰³, exatamente como seu irmão lhe ensinou a fazer. Mesmo depois que pegou uma agulha de tricô e furou seus olhos, ele continuava enxergando a menina morta. Ele não vê mais nada, mas ainda a vê. Em suas palavras: “usei o vício para esquecer ela, mas graças a ele nunca consegui”⁸⁰⁴. Espectros, fantasmas, mortos-vivos, monstros — eles podem assumir várias formas, vir de vários lugares, mas o trauma da morte é poderoso demais, e, mesmo sem a visão, os espectros não vão embora. A menina, mal enterrada, não enlutada, se tornou parte do homem, e esse é o tipo de espectro mais forte presente em Hill House, aquele fantasma que vem do luto. “O fantasma que retorna para assombrar é testemunha da existência do morto enterrado dentro do outro”⁸⁰⁵. Todos nós temos uma morte dentro de nós, a nossa morte, e os espectros a conhecem — é por isso que somos assombrados, porque sabemos que vamos morrer, sabemos que, quando alguém morre, somos vitoriosos por continuarmos vivos, mas que um dia também vamos morrer. O espectro do outro procura o espectro dentro de nós.

Por conta disso, falarei de Theodora Crain. Ela é a irmã do meio, a transição e a divisa entre seus irmãos. O maior diferencial que tem como personagem é que, quando ela toca em alguém, ela consegue sentir o que a pessoa sente, e consegue sentir os mortos que habitam um lugar. Ela carrega o fardo geracional que passou por sua mãe e por sua avó de ser sensitiva, precisando cobrir suas mãos com luvas para que não descubra o que não quer. O espectro dela é ela mesma, que se afasta dos outros para não ter nenhum tipo de toque físico, para que não sinta o que não lhe pertence. Quando Nell morre, ela toca na irmã e para de sentir, se torna apenas um buraco negro escuro e vazio⁸⁰⁶, e, a meu ver, ela se sente assim por Nell ter

⁸⁰¹ “O que são mortos sem sepultura, sem lugar? Mortos *mal enterrados*: espectros, fantasmas” — DE ALMEIDA, 2018.

⁸⁰² THE HAUNTING, 2018. Episódio 4.

⁸⁰³ *Ibid.* Episódio 4.

⁸⁰⁴ *Ibid.* Episódio 4.

⁸⁰⁵ ABRAHAM, 1994. Tradução minha.

⁸⁰⁶ “Eu tinha que saber e eu... Eu toquei nela. E eu não senti nada. Só o nada. E isso foi tomando conta de mim, esse nada, até eu não conseguir sentir mais nada. Eu era só esse buraco negro, vazio e escuro. E eu tentei preencher esse vazio. Liguei pra Trish, ela veio, mas não senti nada. Aí eu tentei chorar no velório e não senti

morrido na casa, não exatamente o sentimento da morte em si, mas um efeito ricochete do que é estar morto na casa, do que é estar e ser digerido pela casa, do que é, em uma certa extensão, ser a casa. Theodora se movimenta no meio dos espectros de todos ao seu redor, vendo o isolamento como único meio de se manter longe deles, pois, como disse antes, ela é o seu próprio espectro, seus sentimentos são a forma do seu fantasma, e sozinha ela se vê em uma constante fuga, tentando se esconder, não partilhando sua dor com os outros, tudo no intuito de afastar os fantasmas, mas ali, com ela, eles permanecem. Ela é a transição exata entre Luke e Nell, assombrados vividamente por espectros da casa, e Shirley e Steven, os mais velhos, que possuem os espectros dentro de si. Theo nunca duvidou das assombrações da casa, ela não nega, mas também não abraça. Ela sente o que existe na casa, mas pouco viu. Theodora é praticamente intocável: até mesmo pelos fantasmas de Hill House.

Na tentativa de se manter perto e distante, Theodora mora na casa de hóspedes de sua irmã mais velha, Shirley, e é sobre ela que falarei agora. Shirley é assombrada por um espectro interno, de uma culpa antiga que assume a forma de um homem levantando um copo, sempre lá quando algo abala sua situação familiar; porém, não falarei dele. *The haunting of Hill House*⁸⁰⁷ engloba diversos tipos de fantasmas, incluindo aqueles ainda vivos, fruto da culpa e da vergonha por uma traição, mas um espectro ser visível não o torna mais forte, e o outro espectro de Shirley, interno, herdado, é fruto da morte em sua forma mais pura: acontecimento imutável. Quero abordar seu trabalho em uma agência funerária, onde ela, inconscientemente seguindo os passos do pai, acredita que “consegue consertar”: e ela conserta pessoas. Quando morava em Hill House, Shirley encontrou filhotes de gato perdidos e os levou para casa, apenas para os ver eles morrendo um a um — tenha sido uma doença ou influência da casa, ela descobriu a morte mais cedo do que o resto de seus irmãos. Quando sua mãe morreu, ela foi guiada pelo agente funerário até o caixão e percebeu que o corpo como era quando vivo, existia uma beleza na morte, algo que se tornou uma parte intrínseca da personagem. Ela esconde o abjeto do cadáver com a beleza, faz com que o cadáver pareça vivo de novo, mesmo que todos saibam que não está. Ela tenta transformar os mortos nas flores de Freud, belas mesmo que durem um dia, belas mesmo de frente com a morte⁸⁰⁸. Shirley prepara as pessoas para o luto, coloca os espectros dentro da sua cripta para que não assombrem as crianças assustadas com os velórios, ela assume um papel de irmã mais velha para todos, um papel materno, eu diria, já que foi esse papel que desempenhou para seus

nada. Então eu bebi, e bebi mais, mas nada funcionava. Eu não conseguia sentir, Shirley, depois de tocar na pele dela. Eu não conseguia sentir nada”. — THE HAUNTING, 2018. Episódio 8.

⁸⁰⁷ THE HAUNTING, 2018.

⁸⁰⁸ FREUD, 2010a.

irmãos depois da morte da mãe. Sua beleza está em conter os espectros dos outros, em manter a memória da beleza mesmo na morte.

O último irmão é o mais velho deles, Steven Crain. O espectro de Steven é sua própria família: ele é assombrado pela ideia de ter filhos e eles serem problemáticos iguais aos seus irmãos, por isso faz vasectomia quando bem novo e esconde isso de sua esposa que está tentando ter filhos. Ele, igual ao seu pai, guarda segredos, segredos esses que o assombram e o separam de quem ama. Ele é um homem que vive com fantasmas, mas não da forma que seus irmãos vivem — ele escreve sobre eles, é um famoso escritor de terror e convive com a ideia do medo, do sobrenatural e de monstros, sem se deixar afetar por eles. Steven renega tudo que aconteceu em Hill House, ele é a personificação da negação, pensa que os relatos de seus irmãos são indícios de uma doença mental genética e não sequer considera a existência do sobrenatural, representando em seus livros tudo aquilo que ele deveria acreditar, mas não acredita. Sua família age como um espectro em sua vida, não porque o machucam diretamente, mas porque ele se recusa a aceitar o luto, se recusa a aceitar o que aconteceu. Em oposição a Steven, Nell é a aceitação. Se não fosse Nell aceitando sua morte e a morte de sua mãe, eles nunca conseguiriam fugir de Hill House pela segunda vez, deixando seus espectros para trás. Ela encontra paz dentro de Hill House, encontra um sentido em ser eternamente um espectro da casa, e, no fim, a mensagem que Mike Flanagan parece querer passar é a de que, entre a realidade e a loucura, entre a vida e a morte, existe um momento único no qual os espectros podem ter paz, sem precisar mais assombrar os humanos, e os humanos podem seguir em frente, aceitando seu luto.

*The haunting of Hill House*⁸⁰⁹ é sobre aceitar o luto e a morte, e acredito que essa é a essência do espectro: ele, que não está vivo nem morto, nem aceita nem rejeita sua finitude, assombra os humanos porque eles temem a morte, buscam a imortalidade e não conseguem aceitar perder aqueles que amam. Seja como um acontecimento, seja na forma de uma casa, de um monstro crepuscular, de fantasmas que são literais ou não, esse espectro da morte é a tentativa humana de encontrar uma resposta para a validade que a vida tem. Ainda assim, é bom acreditar que, mesmo na morte, podemos caminhar junto daqueles que foram nossos espectros, porque o espectro nem sempre é a morte, mas ele sempre é uma parte de nós. “*Um fantasma pode ser muitas coisas*”, disse Steven Crain, “*uma memória, um sonho, um segredo. Luto, raiva, culpa. Mas, em minha experiência, na maioria das vezes, ele é só aquilo que queremos ver*”⁸¹⁰.

⁸⁰⁹ THE HAUNTING, 2018.

⁸¹⁰ *Ibid.* Episódio 10.

MEU LUTO ESCRITO

Yi-Fu Tuan define o fantasma da forma que ele deve ser definido: “pessoa morta que, de algum jeito, ainda está viva”⁸¹¹, ora, isso é o fato mais antigo da humanidade, desde antes dela se fazer humanidade. Tudo aquilo que está morto, mas está vivo, é um fantasma. Eu gostaria de finalizar esta aventura com meu gosto por fantasmas; eles estão em todos os lugares, eles são monstros que comprovam, definitivamente, o conceito de que monstros são tudo, porque fantasmas são tudo: pessoas queridas, memórias, objetos, membros decepados, eles são, em suma, os espectros de nome não tão bonito, mas que não estão presos na cripta — na realidade, posso dizer que a cripta do fantasma é o mundo inteiro, é você, neste exato momento, coexistindo com todos os seus fantasmas. Tuan diz que espíritos de familiares podem ser forças bondosas⁸¹², mas nem todas as adaptações de fantasmas confirmam isso. Fantasmas são vingativos, em sua maioria, vingativos contra aqueles que os mataram, contra o lugar que estão presos, contra aqueles que os tiraram algo precioso.

Talvez eu seja um fantasma, querendo me vingar da morte.

Falar sobre a morte sempre foi um tabu; James Sexton vê isso como algo sintomático da nossa cultura⁸¹³, que, a meu ver, enxerga no falar da morte não só a ansiedade do fim, não só a lembrança da perda da individualidade, mas que o simples o ato de tornar a morte presente em uma conversa já a atrai, como se ela fosse um monstro, um caçador sádico, esperando. Ela é, de fato. Mesmo que eu goste de falar da morte, entendo todos os medos, porque, afinal, também os tenho. É difícil não temer a morte. Comecei tudo isto falando que ela é o que me faz dormir bem à noite, não menti, muito menos fabriquei uma falsa esperança para fazer a mim mesmo acreditar na minha própria acusação; não, falei a verdade, toda noite penso em morrer antes de dormir, aí durmo, acordo, me vejo vivo e continuo minha vida. Penso em morrer porque talvez seja o que me aproxime daqueles que já morreram, penso em morrer porque talvez, lá no fundo, meu medo de morrer, de me perder nas sombras, eternamente existindo enquanto os segundos passam, me faça temer acordar. Acordado, eu morro. Dormindo, quem sabe.

O que me fez mudar um pouco minha opinião sobre morrer, sobre meus espectros e fantasmas, foram as palavras de Hélène Cixous: “para começar (escrever, viver) precisamos

⁸¹¹ TUAN, 2013. Tradução minha.

⁸¹² *Ibid.*

⁸¹³ “Essa prática de se recusar a discutir o tópico da própria mortalidade pode ser sintoma do desconforto geral de nossa cultura em discutir o tópico como um todo”. — SEXTON, 1997. Tradução minha.

da morte”⁸¹⁴. Viver, sem morte, é não viver. No fim de toda esta pesquisa, encontrei na morte uma ponte entre *eu* e o *outro*, entre nós e o monstro; vivendo com a certeza da morte, criamos laços, vivemos pelo outro tanto quanto vivemos por nós mesmos, aprendemos, enfim, a viver, viver porque vamos morrer, morremos porque vamos viver. Da mesma forma que Montaigne vê filosofar como aprender a morrer⁸¹⁵, Cixious vê escrever como “aprender a não sentir medo, em outras palavras, viver na extremidade da vida, é o que os mortos, morte, nos dá”⁸¹⁶. Morte nos dá possibilidade, morte nos dá uma vida, morte fecha um ciclo. Ao mesmo tempo que morrer assusta, é com a morte que aprendemos o medo primordial, é a morte que começou todos os monstros, é a mãe e o carrasco de todas as coisas, até de seus filhos, até de seus monstros, porque ela, no fim, ao mesmo tempo que é vida, é morte. E que bom que morte é morte. Que bom que morte existe e faz a experiência de viver completa.

Minha resposta, que tanto procurei, dias e dias sem dormir, é: não há por que, muito menos como, me vingar da morte pelo que ela tirou de mim. Escrever é um trabalho tão difícil quanto vencer o luto, ambos necessitam de morte, morte da ideia, da palavra, de uma parte do meu *eu* que fica no que escrevo, eternizada. Não eternizada porque alguém vai ler, mas eternizada porque me dei o luxo, prazer, desejo, vontade, amor ao colocar na palavra uma mensagem de morte para o próximo, uma mensagem de esperança na morte, de que, no fim da vida, morrer nunca é sobre nós mesmos, é sobre os outros. Não ficamos de luto por nós, ficamos de luto pelo outro. O que é isso, se não uma forma de amar? Do mesmo jeito que palavras expressam o amor pela língua, pela literatura, pela vontade de viver, vejo na batalha contra o luto uma forma de amor; amor pelo que já foi falado, escrito, vivido, amor pelo que não morreu, e, depois do fato imutável, existe só o amor pelo que morreu, amor que um dia morre conosco, mas persiste no que deixamos escrito. Me vejo aqui, finalizando meu luto escrito, da forma que comecei. Minha esperança na morte é o descanso, é uma promessa de reencontro, uma promessa de amor.

Eis um pequeno fato: você vai morrer.

Uma consequência a esse fato: *o mundo terminará com você.*

⁸¹⁴ CIXIOUS, 1994. Tradução minha.

⁸¹⁵ MONTAIGNE, 2016.

⁸¹⁶ CIXIOUS, 1994. Tradução minha.

REFERÊNCIAS

- A COISA. Direção de John Carpenter. Estados Unidos: Universal Pictures, 2011. (108 min).
- A HORA do pesadelo. Direção e roteiro de Wes Craven. Estados Unidos: New Line Cinema, 1984. (91 min).
- A HORA do pesadelo 2: a vingança de Freddy. Direção de Jack Sholder. Estados Unidos: New Line Cinema, 1985. (85 min).
- A VIAGEM de Chihiro. Direção de Hayao Miyazaki. Japão: Studio Ghibli, 2001. (125 min).
- ABRAHAM, Nicolas. Notes on the phantom: a complement to Freud's metapsychology. *In*: ABRAHAM, Nicolas; TOROK, Maria. **The shell and the kernel: renewals of psychoanalysis**. Chicago: University Of Chicago Press, 1994. p. 171-176.
- AKUTAGAWA, Ryunosuke. **Kappa**: e o levante imaginário. Tradução de Shintaro Hayashi. São Paulo: Estação Liberdade, 2010.
- ALIEN: o oitavo passageiro. Direção de Ridley Scott. Estados Unidos: 20th Century Fox, 1979. (117 min).
- ALLEN, William C.; COSCOMB, Brittney L.. Deities of Life and Death. *In*: BRYANT, Clifton D.; PECK, Dennis L. (ed.). **Encyclopedia of death and the human experience**. California: Sage Publications, 2009. p. 243-245.
- AMOS, Jonathan. Última Thule: sonda da NASA mostra imagem mais detalhada do objeto mais distante já explorado no espaço. **G1**. Rio de Janeiro, jan. 2019. Disponível em: <https://g1.globo.com/ciencia-e-saude/noticia/2019/01/25/ultima-thule-sonda-da-nasa-mostra-imagem-mais-detalhada-do-objeto-mais-distante-ja-explorado-no-espaco.ghtml>. Acesso em: 13 ago. 2023.
- ANDRADE, Luiz Eduardo da Silva; DOS SANTOS, Josalba Fabiana. Apresentação. *In*: ANDRADE, Luiz Eduardo da Silva; DOS SANTOS, Josalba Fabiana (org.). **De monstros e maldades**. Curitiba: Appris, 2015.
- APOCALYPSE now. Direção de Francis Ford Coppola. Estados Unidos: United Artists, 1979. (153 min).
- ARAKAWA, Hiromu. **Fullmetal alchemist**: volume 1. São Paulo: JBC Mangás, 2016.
- ARCOVERDE, Pedro (entrevistado). Luta e Fuga: as reações do corpo ao medo. **Saúde RJ**, Rio de Janeiro, 31 out. 2020. Disponível em: <https://www.saude.rj.gov.br/noticias/2020/10/luta-e-fuga-as-reacoes-do-corpo-ao-medo>. Acesso em: 2 ago. 2023.
- ARIÈS, Philippe. **O homem diante da morte**. Tradução de Luiza Ribeiro. São Paulo: Editora Unesp, 2014.

AS TERRÍVEIS aventuras de Billy e Mandy. Criação de Maxwell Atoms. Estados Unidos: Warner Bros., 2003-2008. 162 episódios (ca. 3240 min.)

ASO, Haro. **Alice in Borderland**. Tóquio: Shogakukan, 2010-2016.

BANTINAKI, Katerina. The paradox of horror: fear as a positive emotion. **The journal of aesthetics and art criticism**, Nova Jersey, v. 70, n. 4, p. 383-392, set. 2012.

BARBAULD, Anna Laetitia; AIKIN, John. On the pleasure derived from objects of terror; with Sir Bertrand, a fragment. *In: **Miscellaneous pieces, in prose***. Londres: Project Gutenberg, 2015, pp. 119-137. Disponível em: <https://www.gutenberg.org/cache/epub/48056/pg48056-images.html>. Acesso em: 21 set. 2023.

BATAILLE, Georges. **A literatura e o mal**. Tradução de Fernando Scheibe. São Paulo: Autêntica, 2015.

BATAILLE, Georges. **O erotismo**. Tradução de Fernando Scheibe. São Paulo: Autêntica, 2020.

BAUMAN, Zygmunt. **Medo líquido**. Tradução de Carlos Alberto Medeiros. Rio de Janeiro: Zahar, 2022.

BECHARA, Evanildo. Transgredir. BECHARA, Evanildo. **Minidicionário da língua portuguesa**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2009. p. 872.

BECHARA, Evanildo. Transgressão. BECHARA, Evanildo. **Minidicionário da língua portuguesa**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2009. p. 872.

BECKER, Ernest. **A negação da morte**: uma abordagem psicológica sobre a finitude humana. Tradução de Luiz Carlos do Nascimento Silva. Rio de Janeiro: Record, 2021.

BERENS, E. M.. **A hand-book of mythology**: The myths and legends of ancient Greece and Rome. [S. l.]: publicação independente, 2014.

BÍBLIA. Apocalipse 6:7. *In: **Bíblia sagrada***. Barueri: Sociedade Bíblica do Brasil, 2022. p. 1348.

BLANCHOT, Maurice. **Lautréamont and Sade**. Tradução de Stuart Kendall e Michelle Kendall. California: Stanford University Press, 2004.

BOCKOVEN, Mike. **FantasticLand**. Nova York: Skyhorse Publishing, 2018.

BRANDON, S. G. F.. The personification of death in some ancient religions. **Bulletin of the John Rylands Library**. Manchester, v. 43, n. 2, p. 317-335, mar. 1961. Disponível em: <https://doi.org/10.7227/BJRL.43.2.3>. Acesso em: 2 abr. 2023.

BUEHLMAN, Christopher. **Between two fires**. Estados Unidos: publicação independente, 2012.

CARLETON, R. Nicholas. Fear of the unknown: one fear to rule them all?. **Journal Of Anxiety Disorders**, [s.l.], v. 41, p. 5-21, jun. 2016. Disponível em: <https://doi.org/10.1016/j.janxdis.2016.03.011>. Acesso em: 22 nov. 2023.

CARROLL, Lewis. **As aventuras de Alice no país das maravilhas**. Cotia: Pandorga Editora, 2020.

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

CASTLEVANIA: symphony of the night. Tóquio: Konami, 1997. 1 jogo eletrônico.

CASTRICANO, Jodey. **Cryptomimesis**: the gothic and Jacques Derrida's ghost writing. Montreal: McGill-Queen's University Press, 2001.

CAVALCANTE, João Victor de Sousa. Imagem e transgressão: o monstro como limite em Freaks. *In*: ENCONTRO REGIONAL NORDESTE DE HISTÓRIA ORAL, 11, 2017, Fortaleza. **Anais [...]**. Fortaleza: UFC, 2017. Disponível em: https://www.nordeste2017.historiaoral.org.br/resources/anais/7/1496198087_ARQUIVO_JoaoVictorCavalcante_ArtigoCompleto.pdf. Acesso em: 30 ago. 2023.

CAVALCANTE, João Victor de Sousa; REINALDO, Gabriela Frota. Criaturas na fronteira: o acesso ao outro em onde vivem os monstros. **LLjournal**, Nova York, 2020. Disponível em: <https://lljournal.commons.gc.cuny.edu/2013-2-cavalcante-texto/>. Acesso em: 15 ago. 2023.

CESERANI, Remo. **O fantástico**. Tradução de Cezar Tridapalli. Curitiba: Editora UFPR, 2006.

CHAMBERS, Robert W.. **O rei de amarelo**. Tradução de Edmundo Barreiros. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2014.

CIXOUS, Hélène. **Three steps on the ladder of writing**. Nova York: Columbia University Press, 1994.

CLOVERFIELD. Direção de Matt Reeves. Estados Unidos: Paramount Pictures, 2008. (85 min).

CLUBE da Luta. Direção de David Fincher. Estados Unidos: 20th Century Fox, 1999. (139 min).

COHEN, Jeffrey Jerome. Monster Theory (Seven Theses). *In*: COHEN, Jeffrey Jerome (ed.). **Monster Theory**: reading culture. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1996.

CORLESS, Inge B.. Transitions: exploring the frontier. **Omega - Journal of death and dying**, [s.l.], v. 70, n. 1, p. 57-65, nov. 2014. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.2190/om.70.1.f>. Acesso em: 8 jun. 2023.

CROWLEY, Dale Allen. **Eldritch Horrors**: the modernist liminality of H.P. Lovecraft's weird fiction. 2017. Dissertação (Master of Arts in English) – English Department, Cleveland State University, Cleveland, 2017. Disponível em: <https://engagedscholarship.csuohio.edu/etdarchive/981>. Acesso em: 14 set. 2023.

DASTUR, Françoise. **A morte**: ensaio sobre a finitude. Algés: Difel, 2002.

DE ALMEIDA, Marcos Vinícius Lima. **A lógica do espectro**: romance histórico, necromancia e o lugar do morto. 2018. Dissertação (Mestrado em Literatura e Crítica Literária) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2018.

DE MAUPASSANT, Guy. **O Horlá**. Tradução de Sergio Flaksman. São Paulo: Grua, 2017.

DE MORAES, Marcelo Rodrigues. Estética e horror: o monstro, o estranho e o abjeto. **Literatura e Autoritarismo**, [s. l.], n. 1, 2008. Disponível em: <https://doi.org/10.5902/1679849X74471>. Acesso em: 16 dez. 2023.

DE OLIVEIRA, Bruno Silva. Homens, homúnculos e armaduras ocas: o monstruoso no mangá *Fullmetal alchemist*, de Hiromu Arakawa. **Hon no Mushi**. Manaus, v. 2, n. 2, p. 48-60, 2017. Disponível em: <https://www.periodicos.ufam.edu.br/index.php/HonNoMushi/article/view/3954>. Acesso em: 31 ago. 2023.

DE SÁ, Daniel Serravalle; MARKENDORF, Marcio. Monstrologia, monstrosomania. In: DE SÁ, Daniel Serravalle; MARKENDORF, Marcio (org.). **Monstruosidades**: estética e política. Florianópolis: LLL; CEE; UFSC, 2019. p. 7-20.

DE SADE, Marquês. **Os 120 dias de Sodoma**: ou a escola da libertinagem. Tradução de Rosa Freire Aguiar. São Paulo: Penguin-Companhia, 2018.

DE SADE, The Marquis. An Essay on Novels. In: DE SADE, The Marquis. **The crimes of love**: heroic and tragic tales, preceded by an essay on novels. Tradução de David Coward. Oxford: Oxford University Press, 2005. p. 3-21.

DEFALCO, Tom. **Spider-Man vs. Venom Omnibus**. Nova York: Marvel Universe, 2023.

DERRIDA, Jacques. **Espectros de Marx**: o estado da dívida, o trabalho do luto e a nova internacional. Tradução de Anamaria Skinner. Rio de Janeiro: Relume-Dumará, 1994.

DERRIDA, Jacques. Fors: the english words of Nicolas Abraham and maria torok. Traduzido por Barbara Johnson. In: ABRAHAM, Nicolas; TOROK, Maria. **The Wolf Man's Magic Word**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2005. p. xi–xlvi.

DERRIDA, Jacques. Otobiographies: the teaching of Nietzsche and the politics of the proper name. In: DERRIDA, Jacques. **The ear of the other**: otobiography, transference, translation. Nova York: Schocken Books, 1985. p. 1-38.

DIGIMON adventure. Direção de Hiroyuki Kakudou. Japão: Toei Animation, 1999-2000. 54 episódios (ca. 1080 min).

DINIZ, Maria Fernanda. Trías, leitor de Freud. **Cogito**, Salvador, v. 8, p. 75-81, 2007.

Disponível em:

http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1519-94792007000100013&lng=pt&nrm=iso. Acesso em: 22 nov. 2023.

DOCTOR who. Criação de Sydney Newman, C. E. Webber e Donald Wilson. Reino Unido: BBC Studios, 2005-2023. 13 temporadas (ca. 7150 min).

DOYLE, Arthur Conan. O problema final. Tradução de Áurea Brito Wissenberg. In: DOYLE, Arthur Conan. **Sherlock Holmes**: volume 2. Rio de Janeiro: HarperCollins, 2017. p. 210-226.

ELLIS, Peter Berresford. **Dictionary of celtic mythology**. Oxford: Oxford University Press, 1994.

ENRYO, Inoue. **Introduction to yokai studies and on kokkuri**. Tradução de Hiroko Yoda e Matt Alt. [S.l.]: KPD, 2016.

ESPERIDIÃO-ANTONIO, Vanderson; MAJESKI-COLOMBO, Marília; TOLEDO-MONTEVERDE, Diana; MORAES-MARTINS, Glaciele. FERNANDES, Juliana José; DE ASSIS, Marjorie Bauchiglioni; SIQUEIRA-BATISTA, Rodrigo. Neurobiologia das emoções. **Revista de Psiquiatria Clínica**. Rio de Janeiro, v.35, n.2, p. 55-65, 2008.

FINAL fantasy XIV. 1st ed. Tóquio: Square Enix, 2013-2021. 1 jogo eletrônico.

FISHER, Mark. **The weird and the eerie**. Londres: Repeater Books, 2016.

FITZSIMMONS, Phil. Depictions of death in television and the movies. In: BRYANT, Clifton D.; PECK, Dennis L. (ed.). **Encyclopedia of death and the human experience**. California: Sage Publications Ltd., 2009. p. 359-362.

FLETCHER, Jenna. Why does a death rattle occur?. **Medical News Today**, [s. l.], (updated on) 19 dec. 2023. Disponível em: <https://www.medicalnewstoday.com/articles/321487>. Acesso em: 19 dec. 2023.

FOSTER, Michael Dylan. **The book of yokai**: mysterious creatures of japanese folklore. California: University of California Press, 2015.

FOSTER, Michael Dylan. The Metamorphosis of the Kappa: transformation of folklore to folklorism in japan. **Asian Folklore Studies**, Nagoya, v. 57, n. 1, p. 1-24, jan. 1998.

FOUCAULT, Michel. **Os anormais**. Tradução de Eduardo Brandão. São Paulo: Wmf Martins Fontes, 2010.

FRANCIOLLE, Marcello. O que é o horizonte de eventos do buraco negro (e o que acontece lá?). **Gaia Ciência**. Salto, 21 jul. 2021. Espaço e Física. Disponível em: <https://gaiaciencia.com.br/o-que-e-o-horizonte-de-eventos-do-buraco-negro-e-o-que-acontece-la-espaco--fisica>. Acesso em: 5 ago. 2023.

- FREUD, Sigmund. A transitoriedade (1916). *In*: FREUD, Sigmund. **Introdução ao narcisismo, ensaios de metapsicologia e outros textos**: (1914-1916). Tradução de Paulo César de Souza. São Paulo: Companhia das Letras, 2010a. p. 247-252. (Obras completas, 12).
- FREUD, Sigmund. **As pulsões e seus destinos**: edição bilíngue. Tradução de Pedro Heliodoro Tavares. São Paulo: Autêntica, 2013.
- FREUD, Sigmund. Além do princípio do prazer (1920). *In*: FREUD, Sigmund. **História de uma neurose infantil ("o homem dos lobos"), além do princípio do prazer e outros textos**: (1917-1920). Tradução de Paulo César de Souza. São Paulo: Companhia das Letras, 2010b. p. 161-239. (Obras completas, 14).
- FREUD, Sigmund. Considerações atuais sobre a guerra e a morte (1915). *In*: FREUD, Sigmund. **Introdução ao narcisismo, ensaios de metapsicologia e outros textos**: (1914-1916). Tradução de Paulo César de Souza. São Paulo: Companhia das Letras, 2010c. p. 209-246. (Obras completas, 12).
- FREUD, Sigmund. Luto e melancolia (1917[1915]). *In*: FREUD, Sigmund. **Introdução ao narcisismo, ensaios de metapsicologia e outros textos**: (1914-1916). Tradução de Paulo César de Souza. São Paulo: Companhia das Letras, 2010d. p. 170-194. (Obras completas, 12).
- FREUD, Sigmund. **O infamiliar**. Tradução de Ernani Chaves e Pedro Heliodoro Tavares. Belo Horizonte: Autêntica, 2020.
- FREUD, Sigmund. O inquietante (1919). *In*: FREUD, Sigmund. **História de uma neurose infantil ("o homem dos lobos"), além do princípio do prazer e outros textos**: (1917-1920). Tradução de Paulo César de Souza. São Paulo: Companhia das Letras, 2010e. p. 328-376. (Obras completas, 14).
- GAIMAN, Neil. **Coraline**. Tradução de Bruna Beber. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2020a.
- GAIMAN, Neil. Ghost in the machines. **The New York Times**, Nova York, 31 out. 2006. Disponível em: <https://www.nytimes.com/2006/10/31/opinion/31gaiman.html>. Acesso em: 28 jun. 2023.
- GAIMAN, Neil. **O livro do cemitério**. Tradução de Ryta Vinagre. Rio de Janeiro: Rocco, 2010.
- GAIMAN, Neil. **The Sandman** (Box Set). Burbank: DC Comics, 2020b.
- GAME of thrones. Criação de David Benioff e D. B. Weiss. Estados Unidos: HBO Entertainment, 2011-2019. 73 episódios (ca. 4800 min).
- GATO de Botas 2: o último pedido. Direção de Joel Crawford. Estados Unidos: DreamWorks Animation, 2022. (102 min).
- GAUT, Berys. The paradox of horror. **The British Journal of Aesthetics**, [s.l.], v. 33, n. 4, p. 333-345, 1993. Oxford University Press (OUP). Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1093/bjaesthetics/33.4.333>. Acesso em: 17 set. 2023.

GIFFORD, Halen. **The ghosts of grief**: an exploration of gothic influence in 2010s horror cinema. 2021. Senior Independent Study Theses (Senior Independent Study: The Department of Communication Studies) – The College of Wooster, Wooster, 2021. Disponível em: <https://openworks.wooster.edu/independentstudy/9500/>. Acesso em: 7 jun. 2023.

GOD of war. Santa Monica: Santa Monica Studio, 2018. 1 jogo eletrônico.

GODZILLA vs. Mechagodzilla. Direção de Jun Fukuda. Japão: Toho, 1974. (84 min).

GOLDING, William. **Senhor das moscas**. Tradução de Sérgio Flaksman. São Paulo: Alfaguara, 2021.

GRAVITY falls. Criação de Alex Hirsch. Estados Unidos: Disney, 2012-2016. 42 episódios (960 min).

GUIMARÃES, Thiago Maciel. O prisma e a voz: considerações sobre a monstruosidade metafórica em A hora da estrela. *In*: ANDRADE, Luiz Eduardo da Silva; DOS SANTOS, Josalba Fabiana (org.). **De monstros e maldades**. Curitiba: Appris, 2015.

HALBERSTAM, Jack. Parasites and Perverts: an introduction to gothic monstrosity. *In*: WEINSTOCK, Jeffrey Andrew (ed.). **A monster theory reader**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2020. p. 148-172.

HALL, Alaric. The etymology and meanings of Eldritch. **Scottish Language**, Glasgow, v. 26. pp. 16-22, 2007. Disponível em: <https://eprints.whiterose.ac.uk/4726/>. Acesso em: 30 set. 2023.

HARCOURT, Bernard E.. Introducing the courage of truth. **Michel Foucault's Collège de France Lectures**, 7 abr. 2016. Disponível em: <https://blogs.law.columbia.edu/foucault1313/2016/04/07/introducing-the-courage-of-truth/>. Acesso em: 21 set. 2023.

HARRISON, Laura A.; HURLEMANN, Rene; ADOLPHS, Ralph. An enhanced default approach bias following amygdala lesions in humans. Washington: **Psychological Science**, v. 26, n. 10, p. 1543-1555, 2015. Disponível em: <https://doi.org/10.1177/0956797615558>. Acesso em: 25 jun. 2023.

HELLRAISER. Direção e roteiro de Clive Barker. Reino Unido: Dimension Films, 1987. (94 min).

HESÍODO. **Teogonia**: trabalhos e dias. Tradução de Sueli Maria de Regino. São Paulo: Martin Claret, 2014.

HISTÓRIAS de fantasmas. Direção de Noriyuki Abe. Japão: Fuji TV, 2000-2001. 20 episódios (ca. 400 min).

HOMERO. **Ilíada**. Tradução de Odorico Mendes. Jandira: Principis, 2020.

HOOD, Robert. A Playground for fear: horror fiction for children. **Roberthood.net**, [s.l.], 1997. Disponível em: <https://www.roberthood.net/scribbls/children.htm>. Acesso em: 12 set. 2023.

HUGO, Victor. **Do grotesco e do sublime**. São Paulo: Perspectiva, 2019.

HUSTON, Nancy. **A espécie fabuladora**: um breve estudo sobre a humanidade. Tradução de Ilana Heineberg. Porto Alegre: L&PM, 2010.

JACKSON, Rosemary. **Fantasy**: the literature of subversion. London: Routledge, 1982.

JEHA, Julio. Monstros como metáfora do mal. *In*: JEHA, Julio. **Monstros e monstrosidades na literatura**. Belo Horizonte: UFMG, 2007. p. 9-31.

JOGOS mortais. Direção de James Wan. Estados Unidos: Lionsgate Films, 2004. (101 min).

JOGOS mortais II. Direção de Darren Lynn Bousman. Estados Unidos: Lionsgate Films, 2005. (93 min).

JOHN Wick. Direção de Chad Stahelski. Estados Unidos: Summit Entertainment, 2014. (101 min.)

JONES, Ernest. **On the nightmare**. Nova York: Liveright Publishing Corporation, 1951.

JUNG, Carl. G.. **Aion**: estudo sobre o simbolismo do si-mesmo. Tradução de Dom Mateus Ramalho. Petrópolis: Vozes, 2013.

JUNG, Carl. G.. **O eu e o inconsciente**. Tradução de Dora Ferreira da Silva. Petrópolis: Vozes, 2015.

JUNG, Carl G.. **O homem e seus símbolos**. Brasil: HarperCollins, 2016.

JUNG, Carl G.. O inconsciente pessoal e o inconsciente suprapessoal ou coletivo. *In*: JUNG, Carl G.. **Psicologia do inconsciente**. Petrópolis: Vozes, 2011.

JUNG, Carl G.. **Os arquétipos e o inconsciente coletivo**. Tradução de Maria Luiza Appy e Dora Mariana R. Ferreira da Silva. Petrópolis: Vozes, 2014.

KANG, Youngjin. Personification of Death: what types of death are personified by Macabre, Gentle Comforter, Gay Deceiver, and Automaton?. **Omega - Journal of death and dying**, [s. l.], v. 83, n. 3, p. 487-507, 18 jun. 2019. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1177/0030222819853923>. Acesso em: 12 jul. 2023.

KANT, Immanuel. **Crítica da faculdade do juízo**. Tradução de Valério Rohden e António Marques. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1993.

KANT, Immanuel. **Dois introduções à crítica do juízo**. São Paulo: Iluminuras, 1995.

KAYSER, Wolfgang. **O grotesco**. São Paulo: Perspectiva, 2009.

KAZUHIKO, Komatsu. **An Introduction to Yokai culture**: monsters, ghosts and outsiders in Japanese history. Tradução de Hiroko Yoda e Matt Alt. Chiyoda: Japan Publishing Industry Foundation for Culture, 2019.

KEARNEY, Richard. **Strangers, Gods and Monsters**: interpreting otherness. Abingdon: Routledge, 2003.

KEHL, Maria Rita. Melancolia e criação. *In*: FREUD, Sigmund. **Luto e melancolia**. São Paulo: Cosac Naify, 2013.

KERES. *In*: Theoi. Aukland: [s. n], 200-. Disponível em: <https://www.theoi.com/Daimon/Keres.html>. Acesso em: 9 set. 2023.

KERR, Margee. **Scream**: chilling adventures in the science of fear. Nova York: Publicaffairs, 2017.

KING, Stephen. **It**: a coisa. Tradução de Regiane Winarski. Rio de Janeiro: Objetiva, 2014.

KISHIMOTO, Masashi. **Naruto**. Tóquio: Shueisha, 1999-2014. Disponível em: <https://mangaplus.shueisha.co.jp/titles/100018>. Acesso em: 20 out. 2023.

KOTOYAMA. **Call of the night**. São Francisco: Viz Media, 2019-2023.

KRISTEVA, Julia. **Estrangeiros para nós mesmos**. Tradução de Maria Carlota Carvalho Gomes. Rio de Janeiro: Rocco, 1994.

KRISTEVA, Julia. O cristo morto de Holbein. *In*: KRISTEVA, Julia. **Sol negro**: depressão e melancolia. Tradução de Carlota Gomes. Rio de Janeiro: Rocco, 1989. p. 101-130.

KRISTEVA, Julia. **Powers of horror**: an essay on abjection. Nova York: Columbia University Press, 1983.

KUBO, Tite. **Bleach**. Tóquio: Shueisha, 2001-2016. Disponível em: <https://mangaplus.shueisha.co.jp/titles/100004>. Acesso em: 20 out. 2023.

LAKE mungo. Direção e roteiro de Joel Anderson. Austrália: Arclight Films, 2008. (88 min).

LEWIS, C. S.. **As crônicas de Nárnia**. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2009.

LIMA, Fernanda. Do grotesco: etimologia e conceituação estética. **InterteXto**, Uberaba, v. 9, n. 1, 2016. Disponível em: <https://doi.org/10.18554/ri.v9i1.1539>. Acesso em: 13 dez. 2023.

LOVECRAFT, H. P.. Nyarlathotep. *In*: LOVECRAFT, H. P.. **Grandes contos**. Tradução de Alda Porto, Vilma Maria da Silva, Lenita Rimoli Esteves e Paulo Cezar Castanheira. São Paulo: Martin Claret, 2018a. p. 123-127.

LOVECRAFT, H. P.. O chamado de Cthulhu. *In*: LOVECRAFT, H. P.. **Grandes contos**. Tradução de Alda Porto, Vilma Maria da Silva, Lenita Rimoli Esteves e Paulo Cezar Castanheira. São Paulo: Martin Claret, 2018b. p. 297-331.

LOVECRAFT, H. P. O horror sobrenatural em literatura. *In*: LOVECRAFT, H. P. **Grandes contos**. Tradução de Alda Porto, Vilma Maria da Silva, Lenita Rimoli Esteves e Paulo Cezar Castanheira. São Paulo: Martin Claret, 2018c. p. 1099-1174.

MATANGRANO, Bruno Anselmi; TAVARES, Enéias. **Fantástico Brasileiro**: o insólito literário do romantismo ao fantasismo. Curitiba: Arte & Letra, 2019.

MELION, Walter; RAMAKERS, Bart (ed.). **Personification**: embodying meaning and emotion. Leiden: Brill, 2016.

MEYER, Stephenie. **Crepúsculo**. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2008.

MILLAR, Becky; LEE, Jonny. Horror films and grief. **Emotion Review**. v. 13, n. 3, p. 171-182, 2021. Disponível em: <https://doi.org/10.1177/17540739211022815>. Acesso em: 31 ago. 2023.

MILTON, John. **Paraíso perdido**: edição bilíngue. Tradução de Daniel Jonas. São Paulo: Editora 34, 2021.

MIURA, Kentaro. **Berserk deluxe**. Milwauki: Dark Horse Manga, 2019-2023.

MIZUKI, Shigeru. **GeGeGe no Kitaro**. Tóquio: Kodansha, 1960-1969.

MONTAIGNE, Michel. Que filosofar é aprender a morrer. *In*: MONTAIGNE, Michel. **Que filosofar é aprender a morrer e outros ensaios**. Tradução de Julia da Rosa Simões. Porto Alegre: L&PM, 2016.

MORI, Masahiro. The uncanny valley. *In*: WEINSTOCK, Jeffrey Andrew (ed.). **A monster theory reader**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2020. p. 89-96.

MORIN, Edgar. **O Homem e a morte**. Tradução de João Guerreiro Boto e Adelino dos Santos Rodrigues. Mem Martins: Europa-América, 1970.

NAGABE. **A menina do outro lado**. Tradução de Renata Garcia. Rio de Janeiro: DarkSide, 2019.

NAPIER, Susan J.. **The fantastic in modern Japanese literature**: the subversion of modernity. Abingdon: Routledge, 1996.

NESS, Patrick. **O chamado do monstro**. Tradução de Antônio Xerxenesky. São Paulo: Ática, 2011.

NESSETH, Nina. **Nightmare fuel**: the science of horror films. Nova York: Tor Nightfire, 2022.

O BABADOOK. Direção e roteiro de Jennifer Kent. Austrália: Umbrella Entertainment, 2014. (94 min).

O CHAMADO. Direção de Gore Verbinski. DreamWorks Pictures, 2002. (115 min).

- O GRITO. Direção de Takashi Shimizu. Estados Unidos: Columbia Pictures, 2004. (96 min).
- O MASSACRE da serra elétrica. Direção de Tobe Hooper. Estados Unidos: Bryanston Pictures, 1974. (84 min).
- O SÉTIMO selo. Direção e roteiro de Ingmar Bergman. Suécia: Svensk Filmindustri, 1956. (96 min), P&B.
- OLDBOY. Direção de Park Chan-wook. Coréia do Sul: Egg Film; CJ Entertainment, 2003. (120 min).
- ORLIN, Eric (ed.). **Routledge encyclopedia of ancient mediterranean religions**. Abingdon: Routledge, 2015.
- OS CAVALEIROS do zodíaco. Direção de Kōzō Morishita e Kazuhito Kikuchi. Japão: Toei Animation, 1986-1989. 114 episódios (ca. 2280 min).
- PÂNICO. Direção de Wes Craven. Estados Unidos: Dimension Films, 1996. (111 min).
- PATERSON, Katherine. **Bridge to Terabithia**. Nova York: HarperCollins, 2017.
- PERSONA 3 FES. 2nd ed. Tóquio: Atlus, 2006. 1 jogo eletrônico.
- POE, Edgar Allan. A queda da casa de Usher. *In*: POE, Edgar Allan. **Medo clássico**: Edgar Allan Poe. Tradução de Marcia Heloisa. Rio de Janeiro: Darkside, 2017a. p. 53-72.
- POE, Edgar Allan. O baile da morte vermelha. *In*: POE, Edgar Allan. **Medo clássico**: Edgar Allan Poe. Tradução de Marcia Heloisa. Rio de Janeiro: Darkside, 2017b. p. 75-81.
- POE, Edgar Allan. William Wilson. *In*: POE, Edgar Allan. **Medo clássico v. 2**: Edgar Allan Poe. Tradução de Marcia Heloisa. Rio de Janeiro: Darkside, 2018. p. 31-52.
- POKEMON. Direção de Kunihiko Yuyama, Daiki Tomiyasu, Jun Owada, Saori Den. Japão: The Pokémon Company International, 1997-2023. 1267 episódios. (ca. 25340).
- POSADAS, Baryon Tensor. **Double visions, double fictions: the doppelgänger in japanese film and literature**. Minnesota: The University of Minnesota Press, 2018.
- PRATCHETT, Terry. **Mort**: a Discworld novel. Glasgow: HarperCollins, 2009.
- PREMONIÇÃO. Direção de James Wong. Estados Unidos: New Line Cinema, 2000. (98 min).
- PREMONIÇÃO 3. Direção de James Wong. Estados Unidos: New Line Cinema, 2006. (93 min).
- PULLMAN, Philip. **The amber spyglass**. Nova York: Scholastic, 2021a. (His Dark Materials, 3).
- PULLMAN, Philip. **The subtle knife**. Nova York: Scholastic, 2021b. (His Dark Materials, 2).

RANK, Otto. **Beyond psychology**. Nova York: Dover Publications, 2011.

RANK, Otto. **O duplo**: um ensaio psicanalítico. Tradução de Erica Sofia Luisa Foerthmann Schultz. Porto Alegre: Dublinense, 2013.

RANPO, Edogawa. The human chair. *In*: RANPO, Edogawa. **Japanese tales of mystery and imagination**. Tradução de James B. Harris. Rutland: Tuttle, 2012.

RIBAS, Maria Cristina Cardoso; DA CRUZ, Thiago dos Santos Braz. O passageiro das trevas: estética e psicologia do monstro em Frankenstein. **Soletras**, Rio de Janeiro, v. 27, n. 4, p. 45-61, jan./jul. 2014.

RIBEIRO, Emílio Soares. **O gótico e seus monstros**: a literatura e o cinema de horror. São Paulo: Cartola Editora, 2021.

RINGU. Direção de Hideo Nakata. Produção de Shinya Kawai, Taka Ichise e Takenori Sento. Japão: Toho, 1998. (96 min).

RIORDAN, Rick. **Percy Jackson e os olímpianos**: box set. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2014.

RUFINO, Manoel. Abjeção em Julia Kristeva: interlocuções com Sigmund Freud e George Bataille. **Anãnsi**: filósofas, mulheridade e outros escritos, Salvador, v. 2, n. 1, p. 64-77, jul. 2021.

SALVADOR, Rodrigo B.. Medjed: from ancient egypt to japanese pop culture. **Journal of geek studies**, [s.l.], v. 4, n. 2, p. 10-20, 15 ago. 2017. Zenodo. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.5281/ZENODO.8352186>. Acesso em: 13 ago. 2023.

SAMUELS, Andrew; SHORTER, Bani; PLAUT, Fred. **A critical dictionary of jungian analysis**. Abingdon: Routledge, 1986.

SARAMAGO, José. **As intermitências da morte**. São Paulo: Companhia das Letras, 2020.

SCHNEIDER, Christina. Monstrosity in the english gothic novel. **The Victorian**. Sharjah, v. 3, n. 1, 2015.

SCHUMACHER, Bernard N. **Confrontos com a morte**: a filosofia contemporânea e a questão da morte. Tradução de Lúcia Pereira de Souza. São Paulo: Loyola, 2009.

SENDAK, Maurice. **Onde vivem os monstros**. São Paulo: Cosac & Naify, 2009.

SEXTA-FEIRA 13. Direção de Marcus Nispel. Estados Unidos: Paramount Pictures, 2009. (97 min).

SEXTON, James. The semantics of death and dying: metaphor and mortality. **Etc**: A review of general semantics, Nova York, v. 54, n. 3, p. 333-345, out. 1997.

SHELLEY, Mary. **Frankenstein**: ou o prometeu moderno. Tradução de Márcia Xavier de Brito. Rio de Janeiro: Darkside, 2017.

SLOTHERHOUSE. Direção de Matthew Goodhue. Estados Unidos: Gravitas Ventures, 2023. (93 min).

STEVENSON, Robert. **O médico e o monstro**: O estranho caso do Dr. Jekyll e do Sr. Hyde. Cotia: Pandorga Editora, 2022.

STOKER, Bram. **Drácula**. Jandira: Principis, 2020.

SUBCONSCIOUS cruelty. Direção e roteiro de Karim Hussain. Canadá: Infliction Films, 2000. (92 min).

SUZUKI, Shige. Learning from Monsters: Mizuki Shigeru's yokai and war manga. **Image [&] Narrative**, Leuven, v. 12, n. 1, p. 229-244, 21 mar. 2011.

TANAKA, Yasuki. **Summer Time Rendering**. Tóquio: Shueisha, 2017-2021. Disponível em: <https://mangaplus.shueisha.co.jp/titles/100041>. Acesso em: 20 out. 2023.

THE HAUNTING of Hill House. Criação e direção de Mike Flanagan. Estados Unidos: Amblin Television; Paramount Television; Netflix, 2018. 10 episódios (ca. 580 min).

THE MAGNUS archives. Roteiro de Jonathan Sims. Direção de Alexander J. Newall. Londres: Rusty Quill, 2016-2021. *Podcast*. Disponível em: <https://open.spotify.com/show/5pwBAjuJJAot7cED5Lkjk?si=06826c704a2f42b4>. Acesso em: 25 out. 2023.

THE WALKING dead. Criação de Frank Darabont. Estados Unidos: AMC Networks, 2010-2022. 117 episódios (ca. 5850 min).

THOMSON, Philip. **The grotesque**. Yorkshire: Methuen Young Books, 1972.

TODOROV, Tzvetan. **Introdução à literatura fantástica**. Tradução de Maria Clara Correa Castello. São Paulo: Perspectiva, 2017.

TREMBLAY, Paul. **Disappearance at Devil's Rock**. Nova York: William Morrow, 2016.

TRIAS, Eugenio. **La razón fronteriza**. Barcelona: Ediciones Destino, 1999.

TRIAS, Eugenio. **Lógica del límite**. Barcelona: Ediciones Destino, 1991.

TUAN, Yi-Fu. **Landscapes of fear**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2013.

VAN DUZER, Chet. Hic sunt dracones: the geography and cartography of monsters. *In*: MITTMAN, Asa Simon; DENDLE, Peter J. (ed.). **The Ashgate Research Companion to Monsters and the Monstrous**. Nova York: Routledge, 2016. p. 514-548.

VARDAL, Henriette. **The portrayal of the personification of death as a character in myth and fictional literature in the western world: from Antiquity to the 21th century.** 2019. Dissertação (Master Library and Information Sciences) — Department of Archivistis, Library and Information Sciences, Oslo Metropolitan University, 2019. Disponível em: <https://oda.oslomet.no/oda-xmlui/handle/10642/7899>. Acesso em: 14 set. 2023.

VINCZEOVÁ, Barbora. Death has a name: the personification of death in british fantastic fiction. **American & British Studies Annual**, Pardubice, v. 13, n. 5, p. 67-82, 2020.

WALLACE, Kali. Inside the cult of fear: finding humanity in horror fiction. **Tor.com**, Nova York, 12 ago. 2020. Disponível em: <https://www.tor.com/2020/08/12/inside-the-cult-of-fear-finding-humanity-in-horror-fiction/>. Acesso em: 20 nov. 2023.

WEINSTOCK, Jeffrey Andrew. Introduction: a genealogy of monster theory. *In*: WEINSTOCK, Jeffrey Andrew (ed.). **A monster theory reader**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2020. p. 1-36.

WELCH, Patricia. Excess, alienation and ambivalence: Edogawa Rampo's tales of mystery and imagination. *In*: RANPO, Edogawa. **Japanese tales of mystery and imagination**. Rutland: Tuttle, 2012.

WELFORD, J. Mack. Dance of Death (Danse Macabre). *In*: BRYANT, Clifton D.; PECK, Dennis L. (ed.). **Encyclopedia of death and the human experience**. California: Sage Publications, 2009. p. 253-254.

WES Craven interview on "Scream" (1997). [S.l]: Youtube, 2016. (18:50 min). Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=FySvPeZWpB4&ab_channel=ManufacturingIntellect. Acesso em: 3 ago. 2023.

YELLOWJACKETS. Criação de Ashley Lyle e Bart Nickerson. Estados Unidos: Showtime, 2021-2023. 19 episódios (ca. 1060 min).

ZOM 100: bucket list of the dead. Criação de Haro Aso. Japão: Crunchyroll, 2023. 12 episódios (ca. 240 min).

ZUSAK, Markus. **A menina que roubava livros**. Tradução de Vera Ribeiro. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2013.