



UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO  
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LETRAS  
MESTRADO ACADÊMICO EM LETRAS

JOSÉ ANTONIO MORAES COSTA

**A MANIFESTAÇÃO DO MEDO NA NARRATIVA FANTÁSTICA:** a construção literária e cinematográfica em *It - A Coisa*, de Stephen King e Andy Muschietti.

São Luís  
2021

UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO  
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LETRAS  
MESTRADO ACADÊMICO EM LETRAS

**JOSÉ ANTONIO MORAES COSTA**

**A MANIFESTAÇÃO DO MEDO NA NARRATIVA FANTÁSTICA:** a construção  
literária e cinematográfica em *It - A Coisa*, de Stephen King e Andy Muschietti

São Luís  
2021



**JOSÉ ANTONIO MORAES COSTA**

**A MANIFESTAÇÃO DO MEDO NA NARRATIVA FANTÁSTICA:** a construção literária e cinematográfica em *It - A Coisa*, de Stephen King e Andy Muschietti

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Letras, da Universidade Federal do Maranhão, como requisito para obtenção do título de Mestre em Letras.

Orientadora: Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Naiara Sales Araújo Santos

São Luís

2021

|       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|-------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| C837m | <p>Costa, José Antonio Moraes</p> <p>A manifestação do medo na narrativa fantástica: a representação Literária e cinematográfica em it- A coisa de Stephen King e Andy Muschietti/ José Antonio Moraes Costa. 2021. 152 f.</p> <p>Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Letras /cch, Universidade Federal do Maranhão, São Luís, 2021. Orientador (a): Naiara Sales Araújo Santos</p> <p>1.Literatura fantástica 2. Medo 3. Cinema Fantástico 4. Stephen King 5. <i>It</i>. I. Santos, Naiara Sales Araújo II. Título.</p> |
|-------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

**JOSÉ ANTONIO MORAES COSTA**

**A MANIFESTAÇÃO DO MEDO NA NARRATIVA FANTÁSTICA:** a construção literária e cinematográfica em *It - A Coisa*, de Stephen King e Andy Muschietti

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Letras, da Universidade Federal do Maranhão, como requisito para obtenção do título de Mestre em Letras.

Orientadora: Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Naiara Sales Araújo Santos.

Aprovado em     /     /

**BANCA EXAMINADORA**

---

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Naiara Sales Araújo Santos (Orientadora)  
Universidade Federal do Maranhão

---

Prof. Dr. Herasmo Braga de Oliveira Brito  
Universidade Federal do Piauí

---

Prof. Dr. Gonzalo Portals Zubiarte  
Universidade Científica del Sur - Peru



*É preciso acreditar que o impossível é possível. Que a possibilidade sempre espreita, inquieta, debaixo da carapaça protetora da impossibilidade, esperando o momento para irromper.*

*(Zygmunt Bauman)*

## **AGRADECIMENTOS**

A Deus, pela dádiva da vida e por me permitir realizar tantos sonhos nesta existência. Obrigado por admitir que eu erre, aprenda e cresça, por Sua eterna compreensão e tolerância, por Seu infinito amor, pela Sua voz invisível, sobrenatural e fantástica que nunca desistiu de mim.

À minha orientadora, Naiara Araújo, pela orientação, competência, profissionalismo e dedicação tão importantes desde que nossos caminhos se entrecruzaram em 2010 na graduação. Obrigado por acreditar em mim, desde o primeiro momento em que apresentei a ideia deste trabalho. Agradeço pelos elogios e incentivos, pela generosidade nas orientações que ultrapassam as perspectivas acadêmicas e espraiam-se em horizontes intelectuais, literários e humanos.

Aos meus pais, Antonio Costa e Valdina Moraes, por acreditarem e investirem em mim. Mãe, seu cuidado e dedicação foi que me deram, em alguns momentos, a esperança para seguir. Pai, sua presença significou segurança e certeza de que não estou sozinho nessa caminhada. Sinto-me orgulhoso e privilegiado por ter pais tão especiais.

Aos professores do Programa de Pós-Graduação em Letras (PPGL), pela contribuição, acolhida e muitos ensinamentos ao longo das disciplinas.

À coordenação do mestrado, em especial o Prof. Rafael Quevedo, que paciente e generosamente orientou e auxiliou o decorrer deste curso.

Às minhas irmãs, Ludmila Moraes e Lívia Moraes pelo amor, companheirismo e incentivo constantes durante esta caminhada. Amo vocês!

A todos os meus familiares que sempre estiveram torcendo por mim durante todo esse processo.

Ao meu amigo, Otainan Matos, por sua parceria e disposição nos momentos de grandes conflitos e desânimo. Obrigado por todas as lições de companheirismo, amizade, caridade, dedicação, abnegação e compreensão. Você é incrível!

Aos colegas do mestrado, em especial, Camila Cantanhede, Carolina Almeida, Gabriela Santana, Jucélia Martins, Priscila Moreno e Thalita Sousa, pelas leituras, debates, questionamentos, discussões e pelos muitos risos durante essa jornada. Essa turma é a primeira da linha de Estudos Teóricos e Críticos em Literatura e será para sempre a melhor.

Às amigas de profissão, Élcia Liana, Elenice Pinheiro e Karolinny Souza, por todo amor, carinho, compreensão e apoio nesta caminhada. Obrigado pelo incentivo, força e ajuda durante todo esse percurso. Vocês são maravilhosas! Além disso, somos a melhor equipe de linguagens.

A todos aqueles, que de alguma forma, têm torcido de perto ou de longe com orações e súplicas. Jamais terei palavras que expressem minha gratidão.

**A MANIFESTAÇÃO DO MEDO NA NARRATIVA FANTÁSTICA:** a construção literária e cinematográfica em *It - A Coisa*, de Stephen King e Andy Muschietti.

O objetivo desse estudo é analisar como ocorre a construção do medo no romance *It – A Coisa*, do escritor norte-americano Stephen King, e na obra audiovisual homônima do cineasta Andy Muschietti, a partir da perspectiva da literatura fantástica. Servem de suporte teórico, os estudos sobre fantástico desenvolvidos por Tzvetan Todorov (1981), Remo Cesarani (2006) e David Roas (2014). No campo do medo, as pesquisas de Noel Carroll (1999), Yu-Fu Tuan (2005), Zygmunt Bauman (2008) e Júlio França (2017). Sobre os estudos audiovisuais, os trabalhos de Michel Chion (2008), Jacques Aumont (2012), Adriano Messias (2016) e Jennifer Sjill (2017). Quanto à metodologia, a pesquisa é de cunho bibliográfico, exploratório, qualitativo e adota-se um modelo de análise de conteúdo. A investigação dessas obras possibilitou estudos sobre o horror, pois elas representam a manifestação de variados medos do homem. O gênero fantástico consolidou-se por entrelaçar o real e o irreal em seus textos, e tal ambiguidade instaura, nos textos, o assombro, a inquietude, o temor, o mistério e o horror. A fim de suscitar no leitor/espectador o efeito insólito, as narrativas fantásticas literárias ou cinematográficas costumam apresentar eventos supranaturais, que de modo abrupto, inserem o insólito no mundo natural. A capacidade desse gênero de adentrar mundos que fogem à racionalidade humana, estimulou o cinema a produzir uma série de produções audiovisuais aterrorizantes. Nesse sentido, as obras analisadas nesta dissertação apresentam a hesitação, o espanto, a dúvida e a incerteza, conforme assinalam os estudos todorovianos. Como resultado, vê-se que a obra literária de King e o filme de Muschietti constroem o horror de modos diferentes, porém, ambos preservam as características do fantástico. No romance, o medo constrói-se a partir de figuras do imaginário fantástico como a ocorrência de eventos sobrenaturais, espaços assombrados, monstruosidades humanas e transtornos fóbicos. No produto audiovisual, os mecanismos estéticos visuais, sonoros, enquadramentos e montagem são basilares para construção dos temores, do insólito e da ambiguidade fantástica.

**Palavras-chave:** Medo. Literatura Fantástica. Cinema Fantástico. *It – A Coisa*.

**THE EXPRESSION OF FEAR IN THE FANTASTIC NARRATIVE:** the literary and cinematographic construction in *It - A Coisa*, by Stephen King and Andy Muschietti.

The aim of this study is to analyze how the construction of fear occurs in the novel *It - A novel*, by the American writer Stephen King and in the audiovisual work of the same name by filmmaker Andy Muschietti, from the perspective of fantastic literature. To do so, built on the literary scholarship of Tzvetan Todorov (1981), Remo Cesarani (2006) David Roas (2014), Noel Carroll (1999), Yu-Fu Tuan (2005), Zygmunt Bauman (2008) and Júlio França (2017). On audiovisual studies, the works of Michel Chion (2008), Jacques Aumont (2012), Adriano Messias (2016) and Jennifer Sjöll (2017). As for the methodology, a research is bibliographic, exploratory and qualitative. A content analysis model is adopted. The investigation of these works allows studies on horror, as they represent the manifestation of various fears of man. The fantastic genre was consolidated by inserting the real and unreal in his texts. As ambiguities in the texts establish astonishment, a restlessness, a fear, a mystery and a fear. An end of exhibition in the reader / viewer or effect of fear, such as fantastic literary or cinematic narratives, usually exhibits supernatural events, which abruptly, insertion or isolation in the natural world. The capacity of this genre to enter worlds that escape human rationality, stimulate or cinema to produce a series of terrifying audiovisual productions. In this sense, as the works analyzed in this dissertation present a hesitation, or astonishment, a doubt and an uncertainty, as indicated in Todorovian studies. In addition, as results, see how King's literary work and the film Muschietti are interpreting horror in different ways, however, both preserved as characteristics of the fantastic. In the novel, fear can be caused by a series of figures such as the occurrence of supernatural images, haunted spaces, human monstrosities and physical disorders. In the audiovisual product, the visual, sound and assembly mechanisms are basic for the construction of fears, unusual and fantastic ambiguity.

**Keywords:** Fear. Fantastic literature. Fantastic Cinema. *It – A novel*

## SUMÁRIO

|              |                                                                                                                                       |     |
|--------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| <b>1</b>     | <b>INTRODUÇÃO</b>                                                                                                                     | 11  |
| <b>2</b>     | <b>TRAZENDO OS MEDOS À TONA: o Fantástico na Literatura</b>                                                                           | 16  |
| <b>2.1</b>   | <b>Em todos os tempos e lugares: as raízes históricas do Fantástico</b>                                                               | 17  |
| <b>2.2</b>   | <b>A vozes do Fantástico: considerações teóricas</b>                                                                                  | 22  |
| <b>2.3</b>   | <b>Vozes do medo: considerações teóricas</b>                                                                                          | 31  |
| <b>2.4</b>   | <b>O imaginário Fantástico: as figurações do medo</b>                                                                                 | 37  |
| <b>3</b>     | <b>FRONTEIRAS DO MEDO: quando o fantástico invade o cinema</b>                                                                        | 50  |
| <b>3.1</b>   | <b>Um olhar hitórico sobre o cinema fantástico</b>                                                                                    | 53  |
| <b>3.2</b>   | <b>O horror artístico no cinema fantástico</b>                                                                                        | 63  |
| <b>3.3</b>   | <b>Mecanismos estético-fílmicos para análise das produções audiovisuais do medo</b>                                                   | 68  |
| <b>4</b>     | <b>CONSTRUÇÕES DO MEDO EM NARRATIVAS FANTÁSTICAS: analisando o romance de Stephen King e as obras audiovisuais de Andy Muschietti</b> | 75  |
| <b>4.1</b>   | <b>Breve incursão no universo fantástico da obra <i>It – A Coisa</i> (1986)</b>                                                       | 76  |
| <b>4.2</b>   | <b>Construções do medo em <i>It – A Coisa</i> (1986) de Stephen King</b>                                                              | 78  |
| <b>4.2.1</b> | A morte                                                                                                                               | 78  |
| <b>4.2.2</b> | Monstros naturais e humano                                                                                                            | 83  |
| <b>4.2.3</b> | O espaço narrativo: locus horribilis                                                                                                  | 92  |
| <b>4.2.4</b> | O medo urbano                                                                                                                         | 100 |
| <b>4.2.5</b> | As fobias                                                                                                                             | 108 |
| <b>4.3</b>   | <b>Construções do medo em <i>It</i>: capítulo 1 e 2 de Andy Muschietti</b>                                                            | 115 |
| <b>4.3.1</b> | A imagem na construção do horror: enquadramentos do medo                                                                              | 115 |
| <b>4.3.2</b> | A banda sonora na construção do medo: a trilha musical, os efeitos sonoros e a voz                                                    | 127 |
| <b>4.3.3</b> | Interlaços entre o fantástico e o medo na obra audiovisual Muschettiana                                                               | 134 |
| <b>5</b>     | <b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>                                                                                                           | 145 |
|              | <b>REFERÊNCIAS</b>                                                                                                                    | 148 |

## LISTA DE FIGURAS

|                                                         |     |
|---------------------------------------------------------|-----|
| Figura 1 - Frames de <i>It – capítulo 1</i> (2017)..... | 116 |
| Figura 2 - Frames de <i>It – capítulo 1</i> (2017)..... | 122 |
| Figura 3 - Frames de <i>It</i> (2017)/(2019).....       | 125 |
| Figura 4 - Frames de <i>It – capítulo 2</i> (2019)..... | 135 |
| Figura 5 - Frames de <i>It – capítulo 2</i> (2019)..... | 138 |
| Figura 6 - Frames de <i>It – capítulo 2</i> (2019)..... | 138 |
| Figura 7 - Frames de <i>It – capítulo 2</i> (2019)..... | 141 |

## 1 INTRODUÇÃO

As ficções fantásticas literárias ou cinematográficas sempre suscitaram no público uma inquietação ao proporem narrativas imersas em cenários assombrosos, inexplicáveis e inadmissíveis. Em *Literatura Fantástica, Ficção Científica e Literatura Gótica: interfaces e diálogos entrelaçados* (2018), a pesquisadora Naiara Araújo observa que “a condição primeira para considerar uma obra fantástica consiste na hesitação provocada no leitor, a incerteza diante da escolha de uma explicação natural ou sobrenatural do elemento insólito na narrativa” (ARAÚJO, 2018, p. 13). Em outras palavras, o gênero fantástico busca oferecer ao leitor/espectador histórias que promovam inquietação diante de uma série de incongruências que eclodem no texto.

Esse gênero está diretamente relacionado às narrativas orais da antiguidade. Desde os primórdios, é possível identificar enredos retratando fenômenos e situações que revelam uma transgressão da concepção de realidade. Obras fundantes da literatura ocidental, como *Ilíada*, *Odisséia* e *O asno de ouro*, já revelavam conflitos e transgressões entre o mundo natural e o sobrenatural. Por sua vez, os escritores dos séculos XVIII e XIX mergulharam em histórias grotescas, aterrorizantes e inexplicáveis. Nesse sentido, a inquietação insuflada, por meio de eventos que confrontam à razão humana, gera um efeito na ficção fantástica denominado de medo. Esse sentimento pode ser definido como “o nome que damos a nossa *incerteza*: nossa *ignorância* da ameaça e do que deve ser feito – do que pode e do que não pode- para fazê-la parar ou enfrentá-la” (BAUMAN, 2008, p. 8, grifos do autor). Ou seja, os confrontos entre o real e o impossível são as fontes basilares para a irrupção do horror e do medo.

Quanto ao gênero horror, importa assinalar que, nessa pesquisa, compreendemo-lo como um gênero coparticipante das narrativas fantásticas. Por isso, recorreremos à concepção de *Art-Horror ou Horror Artístico*, de Noel Carroll (1999). Segundo esse teórico, o conceito de horror artístico é o “[...] produto de um gênero que se cristalizou por volta da época da publicação de Frankenstein e que persistiu, ciclicamente, em romances e peças do século XIX, em quadrinhos, em revistas de banca de jornal e em filmes do século XX (CARROLL, 1999, p. 13). Nesse sentido, é possível relacionar as manifestações literárias do fantástico, dos séculos XVII ao XIX, com o conceito de *horror artístico*, já que, nesses períodos, as narrativas fantásticas exploraram o medo, a partir da ideia de *Art-Horror* buscando temas reprimidos,



situações enigmáticas, temas inexplicáveis e situações sobrenaturais, os quais fugiam das teorias científicas e racionalistas do Século das Luzes. Diante disso, entende-se que o horror atua como um mecanismo da ficção fantástica, pois auxilia na construção da sensação de medo, o qual é o elemento de discussão desta dissertação.

Se o fantástico floresceu por meio dos recursos imaginativos da literatura, no cinema, ele encontrou a libertação por meio da exploração do visual e do sonoro. Sobre o cinema fantástico, é importante destacar que ele apresenta enredos que provocam ruptura entre mundos. As produções audiovisuais fantásticas revelam intrusão do anormal no normal. “O fato de que a anormalidade destrua a normalidade é o que gera o medo e o fantástico” (MESSIAS, 2016, p. 238). Desse modo, percebe-se que assim como o medo se manifesta na literatura fantástica, ele também teria ligação indissolúvel com os filmes fantásticos, pois a cinematografia desse gênero, com sua carga de horrores e sustos, surgiu em conturbados momentos da história da humanidade como a Primeira Guerra Mundial, sendo importante ressaltar que a profusão das obras audiovisuais dessa modalidade coincidem com os tempos conturbados da história humana.

Sobre a arte do cinema, importa evidenciar que ela “consiste em provocar, em identificar e em comunicar” (AUMONT, 2004, p. 18). Para isso, recorre a mecanismos estéticos como a captura cinematográfica, a montagem, o enquadramento, as angulações, as escolhas de rotação da câmera, a iluminação, o aparelhamento sonoro, o uso de cenários específicos, entre outros. As obras cinematográficas fantásticas consolidam-se como objetos de estudo e possibilitam uma série de (re)leituras do mundo, do homem e do próprio cinema. De certo modo, o cinema inventa imagens da realidade, seja para representar a realidade ou seja para subvertê-la, tal qual faz a literatura fantástica.

No círculo do fantástico, o escritor Stephen King costuma ser apontado pela crítica como o mestre do horror, já que produz uma série de enredos em que os acontecimentos do cotidiano, as criaturas monstruosas, as entidades sobrenaturais e os eventos insólitos são os gatilhos do medo. Stephen King nasceu em Portland nos Estados Unidos em 21 de setembro de 1947. Ao longo de sua carreira, consolidou-se como um escritor norte-americano de gêneros diversos como o terror, a ficção sobrenatural, o suspense, a ficção científica e a fantasia. O autor sempre recorreu livremente a seus temores para escrever.

O romance *It – A Coisa* (1986) é uma obra gigantesca de mil cento e trinta e oito páginas. Segundo o escritor, a ideia de produzi-la surgiu de experiências diversas. Ele queria uma narrativa em que “todos os monstros que ele amou na infância – Drácula, a criatura de Frankenstein, o lobisomen e outros – estivessem também no mesmo lugar” (ROGAK, 2017, p. 161). Esse cenário impulsionou a criação da história que explora os temores de um grupo de amigos que sofre diversos preconceitos na pequena cidade de Derry na década de 1950. Nesse lugar, havia assassinatos misteriosos de crianças. Os personagens principais são Bill Denbrough (o gago), Richie Tozier (“o boca suja”), Stanley Uris (o judeu), Mike Hanlon (o afro-americano), Eddie Kaspbrak (o hipocondríaco), Ben Hanscom (o gordinho) e Beverly Mars (abusada sexualmente). Eles enfrentarão terríveis lutas contra uma entidade sobrenatural chamada Pennywise, que assombra a cidade desde sua fundação. Além disso, ela se corporifica na forma de um palhaço e aparece a cada 27 anos para se alimentar do medo e da carne de crianças..

Em 2017, essa obra literária transformou-se em produto audiovisual sob à direção do cineasta Andy Muschietti. Nascido na Argentina, em 1973, ele ganhou notoriedade no cinema por conta do filme de horror *Mama* (2013). Muschietti declara sua paixão pela obra de King, desde os 14 anos, e reconheceu o desafio de adaptar para as telas as mais de mil páginas do escritor norte-americano. Segundo o produtor argentino, não houve muitos contatos com o autor durante as filmagens da primeira parte do filme. O diretor acreditava que, nos processos de recriação, era necessário a construção de sua própria experiência emocional. Contudo em *It – Capítulo 2* (2019), Muschietti adotou outro olhar, pois estava imerso em um círculo de amizade com King. Assim, o autor e o cineasta discutiram pontos importantes sobre o que não poderia faltar na obra audiovisual.

Diante disso, *It – A Coisa* torna-se relevante obra fantástica para o estudo da construção do medo na literatura e no cinema. No prefácio de *Póéticas do Mal* (2017), o professor Julio Jeha assinala que as narrativas de horror funcionam como representações imediatas da vida e a escolha por tratar desse tema deve-se aos seguintes aspectos: primeiramente, essas artes se consolidam como boa maneira de figuração das diversas formas de temores; um segundo fator advém do pouco interesse que as pessoas têm em estudar a literatura do medo e o cinema de horror, seja por repulsa ou por preconceitos.

Guiados por tais motivações é que essa pesquisa busca demonstrar a importância de compreender os fenômenos criativos por detrás dessas artes, assumindo como objetivo geral, investigar como o sentimento de medo se manifesta na narrativa fantástica literária e audiovisual. Para tal averiguação, estipulamos como objetivos específicos: 1) identificar os artifícios usados pela linguagem literária e cinematográfica para representar o medo no romance, à luz dos pressupostos da literatura fantástica; 2) destacar as divergências que se apresentam na linguagem literária fantástica e na cinematografia fantástica e; 3) analisar como as imagens da cidade, dos lugares, dos habitantes e do palhaço são usadas para potencializar o pavor nos personagens na fase infantil e adulta no romance e na obra fílmica.

A partir desses objetivos, algumas hipóteses foram levantadas acerca das diferentes maneiras de como o medo é representado na produção literária e cinematográfica, sendo algumas delas no romance, por meio de figuras como a morte, os monstros sobrenaturais, a violência humana, o espaço urbano e as fobias. E também a presença de mecanismo estéticos-fílmicos no cinema como fundamentais para a construção do horror, dentre eles: o uso dos planos, enquadramentos, ângulos, recursos sonoros, visuais, entre outros.

Ancorando-se aos pressupostos teóricos de Antônio Carlos Gil (2014) e Antonio Chizzotti (1995), quanto à metodologia, a pesquisa é de cunho bibliográfico, exploratório e qualitativo, e almeja investigar como o medo é representado na literatura fantástica e no cinema fantástico. Adota-se como modelo analítico a análise do conteúdo, pois foram retirados destas narrativas informações que possibilitaram o entendimento do fenômeno da manifestação do medo em um produto literário e em um audiovisual.

Essa dissertação se estrutura em quatro capítulos. O primeiro trata sobre o desenvolvimento histórico das narrativas fantásticas e as perspectivas teóricas desse gênero, contemplando as considerações teóricas sobre o medo e as possibilidades de figurações do horror da ficção fantástica. O segundo capítulo discorre sobre a arte cinematográfica e, de modo específico, sobre o cinema fantástico, sua formação histórica e quais suas principais características, como também sobre a filosofia do *Art-Horror* nas produções audiovisuais fantásticas e os mecanismos estéticos-fílmicos usados na análise de obras cinematográficas de horror fantástico. O terceiro capítulo analisa o romance de Stephen King e a obra audiovisual de Andy Muschietti, à luz do universo fantástico, com destaque para os modos de construção do medo e do horror

artístico em ambas as narrativas fantásticas. No quarto capítulo, as Considerações Finais, nas quais tecemos as últimas reflexões dessa pesquisa e as referências.

## 2 Trazendo os Medos à Tona: o Fantástico na Literatura

O medo do escuro, a ansiedade em lugares desconhecidos, o pavor dos mortos e do sobrenatural, as fobias das doenças, da morte, das guerras, das catástrofes naturais; o horror aos hospitais, às prisões, às ruas desertas, aos monstros ou às premonições sombrias. Todos já se depararam com narrativas com essas temáticas que transformaram audaciosos guerreiros em grandes covardes, quando confrontados com um perigo real. Os efeitos que o medo produz nos textos, no leitor e na sociedade são inumeráveis. O crítico Yu-Fu Tuan (2005) assinala que desde os tempos mais antigos, a sensação de ameaça acompanha a trajetória da humanidade. Ao longo da história, medo é o nome que damos à incerteza. Para os filósofos iluministas, por exemplo, era necessário domá-los e refreá-los.

A luta contra os medos, no entanto, tornou-se tarefa para a vida inteira. Segundo o estudioso Adriano Messias (2016), eles passaram a ser considerados companhias indissociáveis da vida humana. Nesse embate, surgiu a literatura fantástica como fonte irradiadora dos temores encobertos pela racionalidade do século XVIII e XIX. Como a inventividade humana não conhece fronteiras, as narrativas fantásticas emergiram como uma antítese ao pensamento do Século das Luzes.

Conforme apresentado no título da seção, o fantástico é capaz de trazer os medos à tona. David Roas assinala que “o objetivo do fantástico é precisamente desestabilizar os limites daquilo que nos dá segurança” (ROAS, 2014, p. 134). Essas histórias, ao proporem um estranhamento em relação à realidade, constroem enredos com base no inexplicável e inverossímil. Assim, essas construções situam, inicialmente, dentro dos limites do mundo conhecido, e, logo, rompem essa realidade com algum fenômeno que altera a maneira habitual das coisas ocorrerem.

À luz dessas proposições, inicia-se um percurso pelo universo literário das narrativas fantásticas. É importante assinalar que nem todos os estudiosos do fantástico têm a mesma opinião sobre o assunto, entretanto buscou-se apresentar pontos de convergência entre eles, a fim de construir um arcabouço teórico. Investiga-se, nas seções que seguem as origens históricas desse gênero e sua importância nas sociedades ao longo da história.

## 2.1 Em todos os tempos e lugares: as raízes históricas do Fantástico

O Fantástico destacou-se no âmbito literário ao longo dos séculos XVIII e XIX, no entanto as histórias fantásticas já estavam presentes desde as primeiras manifestações orais e escritas da humanidade. Às margens do Rio Nilo, dos rituais do folclore das primeiras civilizações às cerimônias mágicas e festas de evocações demoníacas, o fantástico emergiu e ganhou notoriedade. A noção, por exemplo, de que o universo é regido por uma mente ou um ser sobrenatural aparece nas obras dos sacerdotes e sábios da sociedade egípcia, conforme assinala o historiador Edward Burns “os deuses não são reconhecidos, exceto Rá<sup>1</sup>, que é concebido como uma força impessoal e cega” (BURNS, 1970, p. 76). As próprias práticas da medicina eram “corrompidas pelas superstições e medicações mágicas” (BURNS, 1970, p. 79). Nesse contexto, verificou-se o caráter sobrenatural que circundava essa civilização. É possível sinalizar que o fantástico estivesse presente na literatura egípcia, pois parte da produção literária daquela época, por exemplo: *O Drama Menfítico*<sup>2</sup>, *o Livro dos Mortos*<sup>3</sup> e *o Hino de Ikhnáton*<sup>4</sup>, era permeada de transcrições literárias baseadas em um universo sobrenatural, buscando diferentes modos de explicar o mundo, a vida e o ser humano.

Por sua vez, a civilização mesopotâmica não desprezou as explicações advindas por meio do sobrenatural, os povos mesopotâmicos apresentaram-se como melancólicos, pessimistas e envolvidos por terrores mórbidos. Os relatos orais destacavam que não haveria qualquer esperança de ressurreição para o homem, os mortos iriam para o Sheol – um lugar desolado e sombrio – onde as almas dos mortos permaneceriam temporariamente, e depois desapareceriam eternamente. Os contos desse período sobre o mito da criação prefiguravam que “o Deus Marduc formou o

---

<sup>1</sup> É o deus do Sol do Antigo Egito. No período da Quinta Dinastia se tornou uma das principais divindades da religião egípcia, identificado primordialmente com o sol do meio-dia. O principal centro de seu culto era a cidade de Heliópolis.

<sup>2</sup> Escrito por volta de 3000 a.C. era um texto que apresentava um diálogo entre os deuses. O objeto desse trabalho, aparentemente, era promover a adoração nacional do rei-sol Rá. Seu tema predominante é a ideia que Rá é o árbitro do destino humano, o autor do bem e o doador de vida ao “pacífico” e de morte “ao culpado”

<sup>3</sup> É a designação dada a uma coletânea de feitiços, fórmulas mágicas, orações, hinos e litanias do Antigo Egito, escritos em rolos de papiro e colocados nos túmulos junto das múmias. O objetivo destes textos era ajudar o morto em sua viagem para o outro mundo, afastando eventuais perigos que este poderia encontrar na viagem para o Além.

<sup>4</sup> Composto pelo grande faraó reformador do século XIV a.C., é uma ode magnífica em louvor da majestade, da providência e da justiça de Áton, o “único deus perante o qual nenhum outro existe” (BURNS, 1970, p. 82)

mundo a partir dos despojos dos deuses ciumentos e covardes que o criaram. Depois criou o homem com barro e sangue de dragão” (BURNS, 1970, p. 106). Dessa maneira, elementos inquietantes e inexplicáveis sobrepondo-se à razão.

De modo similar aos mesopotâmicos, a nação babilônica submergiu no supersticioso mundo do inexplicável. Esses povos se envolviam com adorações a demônios e monstros sobrenaturais, as relações humanas com o sobrenatural tornaram-se obrigatórias, pois os deuses como “Nergal, o deus da peste, e seus demônios e espíritos malévolos se escondiam na escuridão para atacar aqueles que não oferecessem sacrifícios e sortilégios mágicos” (BURNS, 1970, p.111). Essas crenças em forças cósmicas são importantes para assinalar a manifestação do fantástico nessas sociedades.

Com a civilização persa, o fantástico manifestou-se por meio de relatos escatológicos que ressaltavam “duas grandes divindades que regiam o universo: Ahura-Mazda e Ahriman” (BURNS, 1970, p. 130). Para esses povos, as forças da sombra e do mal de Ahriman se empenhavam em destruir as vidas humanas que se reverenciassem a Ahura-Mazda, deusa da luz. Os persas deixaram uma herança mística e extraterrena em suas narrações devido aos ensinamentos de Zoroastro<sup>5</sup>, contudo as superstições, fantasias, magia e ambição do clero foram superiores sinalizando nuances do gênero fantástico.

A civilização grega produziu uma literatura mitológica como forma de explicar o inexplicável. Na obra *Mito e Realidade* (2004), Mircea Eliade conceitua o mito como “[...] uma história sagrada; ele relata um acontecimento ocorrido no tempo primordial, o tempo fabuloso do "princípio". Em outros termos, o mito narra como, graças às façanhas dos Entes Sobrenaturais, uma realidade passou a existir [...]” (ELIADE, 2004, p. 9). Nesse contexto, os mitos gregos eram narrativas que apelavam para soluções trancedentais para resolução de problemas que a razão humana não conseguia solucionar. Sendo assim, infere-se que a cultura grega desenvolveu o que Todorov denomina de *fantástico do cotidiano*. Na Grécia, a literatura fantástica sofreu interferência do maravilhoso, das fábulas e de fatos da vida diária. Para essa civilização, atrás do mundo físico, dos indivíduos e das coisas habitava o poder e a influência de entidades sobrenaturais que estavam bem próximas da sociedade.

---

<sup>5</sup> Foi o profeta do povo persa. Zoroastro é a forma Grega do nome Zaratustra no antigo idioma Iraniano. Ele foi bastante combatido pelos sacerdotes dos antigos cultos e seus seguidores, a quem ele acusou de seguidores do demônio.

Importa esclarecer que, diferente das civilizações que acolheram o fantástico, a civilização grega recusou parcialmente as premissas instituídas pelas narrativas desse gênero, já que as ideologias propostas por essa modalidade literária interferia na explicação do mundo por meio da razão. Esse embate entre a racionalidade e as questões sobrenaturais emergiu sobremaneira, no século XVII, com a filosofia pregada pelos iluministas. Nesse contexto, é possível argumentar que os textos fantásticos não obtiveram tanta expressividade com essa civilização, pois:

[...] o mais alto de todos os prazeres consiste, todavia, na serenidade da alma, na ausência completa da dor tanto física como moral. Esse fim pode ser melhor realizado pela eliminação do medo, particularmente do medo do sobrenatural, pois é essa a principal fonte de inquietação espiritual. O homem deve reconhecer, pelo estudo da filosofia, que a alma é material e, por isso, não pode sobreviver ao corpo; que o universo age por si mesmo e que os deuses não intervêm nas questões humanas (BURNS, 1970, p. 252).

De acordo com o supracitado, observa-se que os elementos sobrenaturais presentes nas narrativas fantásticas desencadeariam o medo. Por isso, a civilização à qual buscava intrépidos e destemidos heróis recusa às narrativas que evocavam o horror. Para essa civilização, os medos do homem deveriam ser contidos, para que a razão pudesse florescer e o homem alcançar a liberdade. Convém destacar que se o fantástico não se firmou na civilização grega, na Idade das Trevas, ele vigorou com empáfia, oferecendo explicações para os mistérios da Palavra Divina, os desastres naturais, as doenças, os monstros e os medos humanos. As narrativas sobre os monstros sobrenaturais, por exemplo, expunham “[...] um sinal ou aviso. Eram uma figura de advertência. Seu exagero, tamanho ou estranheza garantiam um senso de urgência. O monstro era um sinal divino que não devia ser ignorado [...]” (SOARES, 2011, p.189).

Durante a Idade Média, a Europa prosperou em histórias sobrenaturais evocando o medo na sociedade da época. A era medieval, imersa em trevas propícias à fantasia, deu enorme destaque às narrações fantásticas conjurando: bruxas, lobisomens, vampiros, demônios, necrófagos. A Irlanda, por exemplo, foi um dos países europeus que “passou por um brilhante renascimento literário, e se fez um dos lugares mais esplendentes da Idade das Trevas. Os poetas e monges irlandeses escreveram inúmeras histórias de aventuras fantásticas”. (BURNS, 1970, p. 348). Nesse cenário, as potestades cósmicas inundaram tanto o imaginário do medievo,



que a Idade Moderna cuidou de eliminar a busca pelo sobrenatural por meio da reação iluminista.

A filosofia iluminista erigiu-se sobre as narrativas supranaturais no século XVII e XVIII. A razão deveria ser o fundamento da sabedoria humana. Importantes expoentes do Século das Luzes defendiam que o mundo natural era governado por leis inflexíveis que o homem não podia menosprezar. Ao mesmo tempo, esse fator impediria qualquer forma de intervenção sobrenatural. Nesse cenário, as narrativas fantásticas foram suprimidas por histórias nos moldes clássicos e baseadas nas visões mecanicistas, racionais e deístas, como a seguir:

A história da literatura dos séculos XVII e XVIII revela tendências perfeitamente harmonizadas com as da arte. O ideal literário predominante era o classicismo, que em geral significava não só a imitação premeditada das formas clássicas, mas também uma ardente devoção pela razão como filosofia de vida, na suposição de que os gregos e romanos tivessem sido antes de mais nada racionalistas. Seus temas principais são: a responsabilidade moral do indivíduo e a importância do saber como instrumento da virtude. O homem perde constantemente o paraíso na vida por permitir que a paixão e o medo triunfem sobre a razão como inspiradora dos seus atos [...] (BURNS, 1970, p. 702-703).

Do exposto, analisa-se que essa visão objetiva e racionalista imposta pelo pensamento iluminista gerou forte reação subjetiva por parte do movimento romântico na segunda metade do século XVIII. Em *O horror sobrenatural em Literatura* (2007), Lovecraft disserta que “os livretos de horror e fantástico se multiplicaram. As camadas superiores da sociedade estavam perdendo a fé no sobrenatural e se entregando a um período de racionalismo clássico”. (LOVECRAFT, 2007, p. 23 - 24). Dito de outro modo, o escritor está apontando para o surgimento do Romantismo. Esse movimento confrontou as premissas racionais do Século das Luzes e buscou o resgate do sobrenatural para explicar aquilo que a ciência não conseguia solucionar.

Segundo Selma Calasans (1988), o Romantismo, no século XVIII, libertou os autores dos padrões da poética clássica de modo geral, mas preservou o lugar da verossimilhança. As narrativas conseguiram transitar entre lugares exóticos e em situações fantásticas. Mas mantiveram uma lógica interna no texto literário, de modo a referendar a ilusão da verdade. Por sua vez, o século XIX pode ser considerado a Era Dourada do Fantástico, devido sua influência, em grande escala, sobre o Gótico<sup>6</sup>,

---

<sup>6</sup> A literatura gótica proporcionou um pouco de irracionalidade em um mundo, que se encontrava organizado e real demais, ao ponto de ser irreconhecível. Ele surge para perturbar a superfície calma

a Ficção Científica<sup>7</sup> e a Ficção Weird<sup>8</sup>. Esses gêneros exploraram a suscetibilidade emocional e trouxeram o retorno de uma ficção ambientada em uma realidade cotidiana, que é destruída para que outra seja inserida, em geral, incompreensível ou inexplicável.

Assinala-se que o próprio contexto histórico propiciou um supercrescimento dessas narrativas no século XIX. Segundo as pesquisas do professor Alexander Meireles da Silva, estudioso do Fantástico e suas vertentes, da Universidade Federal de Goiás (UFG), os avanços científicos tecnológicos, a Segunda Revolução Industrial e o Imperialismo Britânico deslocaram as massas do meio rural para as cidades. Desse êxodo, os efeitos foram o aumento dos problemas sociais – a prostituição, a criminalidade, as desigualdades de classes – com isso, o Fantástico configurou-se como escape para essas mazelas do capitalismo.

Ao nascer do século XX e com os avanços da psicanálise, nota-se que alguns estudiosos defenderam a literatura fantástica como a consciência pesada dos medos e anseios dos séculos XVIII e XIX. Ao mesmo tempo, pesquisadores como David Roas argumentam que a literatura fantástica do período oitocentista, que objetivava apresentar a passagem do natural ao sobrenatural, cedeu lugar ao neofantástico. A base do raciocínio emergiu após análise da obra *A metamorfose* (1915), de Franz Kafka. Nesse romance, apresenta-se um acontecimento sobrenatural, porém ele não produz nenhum tipo de hesitação ou medo no narrador, no protagonista e em sua família.

Diante disso, Roas adverte que, na última evolução do gênero fantástico no século XX, confrontaremos narrativas – como de Jorge Luís Borges, Júlio Cortázar, entres outros – que cultivarão novas formas do fantástico. Alguns aspectos da perspectiva do neofantástico que o diferem do tradicional são: a explicação do fenômeno, seu sentido claro e o componente aterrorizante. Nessas narrativas “[...] não existe intenção de provocar medo. Ao contrário, produz-se perplexidade e inquietude

---

do realismo e encenar os medos e temores que rondavam a nascente da sociedade burguesa (SANTOS, 2018, p. 43)

<sup>7</sup> A ficção científica se apresenta por meio de narrativas que exemplificam como o uso da ciência afeta a sociedade humana. Tem a capacidade de extrapolar a realidade já conhecida, fazendo projeções do futuro. A ficção científica é uma subespécie do “maravilhoso puro”, pois os eventos ocorridos nas histórias, embora inicialmente fossem considerados sobrenaturais, e, portanto, inexplicáveis, no final acabavam sendo cientificamente justificáveis. (MARTINS, 2019, p. 05)

<sup>8</sup> A Ficção *Weird* ocupa um entre lugar. É um gênero que pode ocupar diferentes territórios, mas se pode perceber que um dos seus eixos centrais é o Horror, e a partir daí, temos um diálogo com a Ficção Científica, no qual se insere o Horror cósmico de H. P. Lovecraft, ou do Horror com a Fantasia (SILVA, 2018).

pelo insólito das ações narradas” (ROAS, 2014, p. 66). Dessa maneira, corrobora-se as proposições de Roas, ao destacar que tanto o fantástico contemporâneo quanto aquele descrito desde a antiguidade – ainda que tenham mudado as formas de expressar a transgressão – baseiam-se em uma mesma ideia: produzir a incerteza, a hesitação, a inquietude diante do real e o medo. A seguir, são apresentadas algumas reflexões teóricas que consolidaram essa modalidade no campo dos estudos literários.

## 2.2 As vozes do Fantástico: considerações teóricas

A pesquisadora Ana Luiza Camarani aponta em *A literatura fantástica: caminhos teóricos* (2014) que a narrativa *O diabo amoroso*<sup>9</sup>, do escritor francês Jacques Cazotte, assinalou o início da literatura fantástica em 1772. Ao mesmo tempo, se ele é considerado o precursor do gênero, Charles Nodier (1780 – 1844), - escritor, crítico, teórico, linguista e bibliófilo –, com seu ensaio, *Do Fantástico em Literatura* (1830), destaca-se como o iniciador das reflexões teóricas sobre essa modalidade literária, segundo a especialista.

Nodier deteve-se em pesquisar as manifestações fantásticas na história da literatura, a fim de analisar as produções do Romantismo europeu. O estudioso francês descreve o fantástico como “um mundo que elevou o homem para além dos limites estritamente materiais” (CAMARANI, 2014, p. 13). Nesse contexto, o mundo descrito por Nodier reflete os acontecimentos com os quais o homem se via confrontado no cotidiano, procedente da imaginação, e na visão de Nodier, o campo fantástico não pode ser descrito como oriundo de perturbações da mente ou simples alucinações, ele é fruto da racionalidade da mente humana.

A visão de Nodier se espalhou e incentivou outros críticos a se debruçarem sobre as narrativas fantásticas, no entanto, quando Guy Maupassant (1850 -1893) surge no campo da crítica literária, Nodier havia falecido. Este não consolidou grandes propostas teóricas sobre o gênero, contudo, como era escritor de textos fantásticos, produziu algumas reflexões sobre essa modalidade literária. “O fantástico de Maupassant é, então, um fantástico interior, inerente à alma humana, no qual não há lugar para monstros e criaturas sobrenaturais.” (CAMARANI, 2014, p. 22). Assim, o

---

<sup>9</sup> Uma novela escrita em 1772 que explora de uma maneira original um dos grandes temas da literatura: o embate entre o homem e o demônio.

conceito do autor se distancia das produções fantásticas desenvolvidas no século XX, principalmente, por H.P Lovecraft, escritor de diversas narrativas alicerçadas nos monstros humanos e cósmicos.

Maupassant (2013) arrazoa que não há mistérios ou coisas inexplicáveis, visto que as fronteiras da ciência se ampliam a cada dia. Tudo que é inexplicável, torna-se passível de explicação em algum momento e essa visão do crítico é justificada como a “despedida do fantástico.” (CAMARANI, 2014, p. 24). Isso porque os avanços das teorias positivistas e a intensa industrialização, na segunda metade do século XIX, projetou no homem a esperança e destruição do inexplicável. Nesse sentido, ao ver de Maupassant, não pode-se ser aterrorizado, uma vez que tudo é explicado por leis naturais. Para o estudioso, é o medo que desencadeia as reviravoltas nas histórias de cunho fantástico. Desse modo, Maupassant apresenta o elemento base dessa dissertação, instaurando que as relações entre o medo e o fantástico serão fonte para inúmeros debates.

Em sequência, o crítico francês Pierre-George Castex (1915 – 1995) analisou, detalhadamente, os escritos de Nodier e Maupassant, a fim de postular novas concepções sobre esse gênero literário. Essas reflexões foram compiladas na obra *O conto fantástico na França, de Nodier a Maupassant*. Segundo Castex (1962, p. 8), “não se deve confundir o fantástico com uma simples fabulação convencional de mitos ou contos de fadas. Ele é caracterizado por uma intrusão brutal do mistério no contexto da vida real”. Castex (1962) caracteriza o fantástico como a narrativa que aponta para existência do sobrenatural que se opõe ao real. Assim, admite textos, nos quais os personagens são aterrorizados por elementos estranhos e inquietantes.

Coadunado a essa premissa, Camarani assinala que no século XIX, enquanto “o espírito científico granjeou uma grande parte do público, as ciências ocultas também se beneficiaram de um novo interesse.” (CAMARANI, 2014, p. 31). Castex, em sua teoria, evidencia que quanto mais a ciência avança, mais se consolida a necessidade da crença. Em seu ensaio, a pesquisadora investiga que no Século das Luzes muitos escritores e filósofos buscavam amenizar suas angústias e medos, por meio das correntes ocultistas. Sendo assim, por mais benéfica que a ciência fosse, o fantástico nutria secretamente a imaginação da era iluminista por meio do sobrenatural.

Nesse contexto, Castex (1962) admite a presença do sobrenatural, pois na chamada *Idade de Ouro do Fantástico* houve diversas tentativas para as explicações

desconcertantes da experiência humana, com base na pesquisa científica de fenômenos entendidos como sobrenaturais, o que justifica, durante a segunda metade do século XIX, a evolução das narrativas fantásticas sob a influência dos progressos da psiquiatria e do eletromagnetismo. Nesse cenário, o “sonambulismo, feitiçaria, licantropia, possessão, transe, êxtases místicos, prodígios e milagres.” (CAMARANI, p. 2014, p. 34) foram investigados, em virtude dos temores, que provocavam na sociedade racionalista. Desse modo, o termo fantástico se propagou em virtude dos acontecimentos inexplicáveis e sobrenaturais que perturbavam o curso da vida humana.

Sobre a presença do medo nas narrativas fantásticas, Castex (1962) admite que o medo é considerado mola propulsora em muitas narrativas fantásticas. Os personagens dessa modalidade ficcional apresentam desequilíbrio e horror constante. Segundo esse pensador, o sonho e a loucura são os mecanismos de evasão desse gênero. O medo é determinante na configuração do enredo, porque ele abre portas misteriosas para situações inesperadas.

De modo semelhante, o psicanalista Sigmund Freud, em consenso à concepção de Castex, defende que o medo é “uma fusão da combinação entre a intensidade de nossa reação emocional, diante de determinada situação e nosso pouco conhecimento científico a respeito dela” (FREUD, 1996, p. 237). Diante disso, é possível verificar que Castex admite que o entrelaçamento entre a literatura fantástica e o medo é um fator responsável pela intensidade das experiências apavorantes no campo fantástico.

Avançando na discussão, destaca-se que as definições de fantástico foram revisitadas pelo crítico Louis Vax. Em 1965, o pesquisador propôs algumas reflexões diferenciando os textos fantásticos dos contos populares. “A narrativa fantástica gosta de nos apresentar o mundo real onde nos encontramos, diante da presença do inexplicável. [...] o fantástico nutre-se dos conflitos do real e do possível.” (VAX, 1972, p. 8). A partir disso, Vax delimita uma oposição entre o real e o sobrenatural. Para ele, é necessário que os textos fantásticos seduzam o leitor, para que este note a presença da estranheza, da ameaça e do medo. Assim, Vax indica que o leitor é um semiautor, pois o fantástico exige conhecimento e participação externa para sua consolidação. Esse pressuposto será retomado por Todorov.

Além disso, Vax defendeu que o fantástico surge frequentemente de uma ruptura entre o mundo físico, moral e estético. No mundo físico, por exemplo, os gigantes, as bruxas ou mortos vivos. Enquanto isso, o mundo moral é configurado

pelas perversidades, ao passo que o mundo estético se consolida pelas monstruosidades. Essa propagação de elementos insólitos afronta os valores estabelecidos pelo racionalismo. Assim, o fantástico insinua-se no universo cotidiano e acaba por transformá-lo pouco a pouco, conforme assinala o crítico:

O ponto de vista mais subjetivo não mostra mais um homem que ocupa decímetros cúbicos no espaço objetivo, mas um viajante cercado pela noite, solidão, árvores. A floresta e a noite são cúmplices da “coisa”. Eles envolvem o caminhante e isolam-no do mundo dos homens. Ele é arrancado do espaço homogêneo e contínuo, onde poderia circular livremente. Ele é cativo de um espaço e do medo. (VAX, 1972, p. 196)

Nenhum lugar é seguro, quando o ser humano é assombrado pelo medo. Os postulados teóricos de Vax admitem que os espaços (florestas malditas, cidades lúgubres, casas assombradas) são potencializadores do efeito fantástico na narrativa, nesses locais é que se projeta o mal. “No universo fantástico, o espaço é uma variedade do espaço vivido; o lugar assombrado não é apenas uma parcela daquilo que compõe esse mundo, mas um monstro que ameaça sua vítima.” (CAMARANI, 2014, p. 52). Nesse sentido, o verdadeiro espaço fantástico é aquele que evoca o ameaça e o medo. Ademais, a teoria de Vax apresenta apontamentos sobre os personagens das narrativas fantásticas. Para o crítico, o protagonista de uma aventura fantástica é sempre um herói-vítima e seu antagonista é sempre um monstro. Esse monstro que ameaça o personagem nada mais é que uma parte revoltada dele e só percebe o monstro como ameaçador por sentir medo desse ser.

Estabelecendo relação com o objeto de estudo, verifica-se que em *It – A Coisa*, as sete crianças são heróis e vítimas ao mesmo tempo, ao passo que o palhaço maligno – Pennywise - é o monstro que ameaça esses sujeitos. Elas têm que lidar com os diversos medos, conflitos físicos, psicológicos e emocionais que as afligem. Como elas estão aterrorizadas, a entidade maligna é um objeto ameaçador. Nesse sentido, a concepção fantástica de Vax aproxima-se da obra literária e audiovisual analisada nos capítulos seguintes desta dissertação.

Enquanto Vax buscou o termo inexplicável para demarcar o gênero fantástico, o sociólogo, crítico literário e ensaísta francês Roger Caillois (1913 – 1978) buscou o termo inadmissível para distanciar o gênero fantástico dos contos maravilhosos e da ficção científica. Segundo Caillois (1966), o que distingue as narrativas fantásticas das demais modalidades é que o elemento sobrenatural emerge como uma quebra na estabilidade do mundo natural. Com isso, essas histórias manifestam, em suas

estruturas, uma atmosfera de terror e medo. Além disso, acontecimentos sinistros, mortes, desaparecimentos e sofrimento do herói são recorrentes. Dessa maneira, a teoria crítica de Caillois aponta para um fantástico que rompe com a regularidade e organização imutável da razão humana apresentando situações inadmissíveis ou indizíveis. “A literatura fantástica é antes de tudo um jogo com o medo” (CAMARANI, 2014, p. 57). Nesse contexto, o fantástico apresenta uma série de signos específicos para proporcionar ao leitor esse jogo com o inadmissível, tais como:

**[...] o pacto com o demônio, a alma penada** que exige o cumprimento de certa ação para que possa repousar, **o espectro** condenado a um percurso desordenado e eterno, **a morte personificada** surgindo no meio dos vivos, a “coisa” indefinível e invisível que mata ou prejudica, **os vampiros** ou **mortos** que se asseguram uma juventude perpétua sugando o sangue dos vivos, **a estátua, manequim, armadura, autômato** que se animam e adquirem temível independência, **a maldição de um feiticeiro** que desencadeia **uma doença terrível e sobrenatural**, **a mulher fantasma** saída do além sedutora e mortal, a intervenção dos domínios do sonho e da realidade (CAMARANI, 2014, p. 58, grifos nossos)

Em outras palavras, a narrativa fantástica de horror sobrenatural se consolida mediante a presença de forças demoníacas, meta-empíricas e poderes inadmissíveis. Nesse cenário, o filósofo e linguista Tzvetan Todorov (1939 – 2017) idealizou uma proposta sistematizada sobre os estudos fantásticos, a partir de intervenções nos escritos dos seus predecessores. Ao produzir a obra *Introdução à literatura fantástica*, Todorov delimitou e restringiu o campo das narrativas desse gênero. Enquanto Vax e Caillois identificaram essa modalidade a partir do mistério, do inexplicável, do indizível ou do inadmissível, o pensador búlgaro inseriu *a hesitação* como uma nova abordagem:

Num mundo que é exatamente o nosso, aquele que conhecemos (...) produz-se um acontecimento que não pode ser explicado pelas leis deste mundo familiar. Aquele que o percebe deve optar por uma das duas soluções possíveis; ou se trata de uma ilusão de sentidos, de um produto da imaginação e nesse caso as leis do mundo continuam a ser o que são; ou então o acontecimento realmente ocorreu, e é parte integrante da realidade, mas nesse caso esta realidade é regida por leis desconhecida de nós. (...) **O fantástico ocorre nesta incerteza; O fantástico é a hesitação experimentada por um ser que só conhece as leis naturais, face a um acontecimento aparentemente natural.** (TODOROV, 1981, p. 30-31, grifo nosso).

Em outras palavras, Todorov (1981) compreende a narrativa fantástica como uma construção, na qual a hesitação só acontece caso o sujeito conheça as leis

naturais. Ao mesmo tempo, esse indivíduo é posto diante de alguma situação supernatural ou meta-empírica que se distancia das leis naturais vigentes. Para comprovar sua tese, o linguista delimitou os estudos do gênero fundamentando-se na corrente estruturalista e prescreveu três aspectos estruturais para estudo dessa modalidade ficcional: o verbal, o sintático e o semântico. Dessa forma, o enfoque estruturalista desvelou que o fantástico todoroviano reside nas preocupações com as partes concretas constituintes do texto.

Outro ponto de discussão das ideias todorovianas corresponde ao enquadramento da narrativa fantástica. Ela está interseccionada entre os gêneros *maravilhoso e estranho*. O primeiro se conecta com o sobrenatural que é aceito, ao passo que o segundo é o sobrenatural explicado. Já o *fantástico puro*, termo cunhado por Todorov, corresponde aos “textos que mantêm sua ambiguidade até o fim, fechado o livro, a ambiguidade permanecerá.” (TODOROV, 1981, p. 50). Essa ambiguidade se preserva mediante duas linhas temáticas oriundas dos estudos todorovianos: as temáticas do eu e do tu.

O *tema do eu* corresponde às questões metamórficas e aos seres sobrenaturais. Esse grupo temático simboliza uma alteração entre o mundo natural e o espiritual. Os temas relacionados ao eu agrupam assuntos basilares, tais como: “a casualidade, o pandeterminismo, a multiplicação da personalidade e a transformação do tempo e do espaço” (TODOROV, 1981, p. 60). Em outras palavras, os *temas do eu* representam a relação do sujeito com o mundo. Enquanto isso, as *temáticas do tu* desvelam aspectos ligados à sexualidade. Nessa linha, os conteúdos de sadismo, incesto, homossexualidade, necrofilia, sexo a mais de dois, seriam o centro das narrativas e almejam “descrever perversões, crueldade ou violência.” (TODOROV, 1981, p. 73). Diante disso, os temas relacionados ao tu sinalizam a inter-relação do indivíduo com seus desejos e, nesse contexto, de modo bem rudimentar, o linguista apresentou uma abordagem psicanalítica para os textos fantásticos. A reflexão teórica de Todorov apresenta um entrelaçamento importante com o objeto de estudo, visto que o cineasta Andy Muschietti amplia a discussão de Stephen King, propondo debate sobre temas como homofobia, incesto e preconceito racial no produto audiovisual *It – capítulo 2* (2019). Dito isto, convém esclarecer que esta pesquisa se aproxima das discussões de Todorov.

Outros pesquisadores divulgaram uma profusão de novas ideias sobre as narrativas fantásticas, entre eles, destacam-se: Irène Bèssiere, Jacques Finné, Felipe



Furtado, Remo Cesarani e David Roas. “Irène Bèssiere concentra-se na lógica da narrativa” (CAMARANI, 2014, p. 85). Em outros termos, ela evocou pontos específicos de construção do fantástico. Primeiramente, ela observou que esse gênero busca representar o real e o irreal. Um segundo aspecto correspondeu a análise do fantástico dentro de uma lógica narrativa, ou seja, a busca pelos contraditórios no texto. Em último lugar, a pesquisadora identificou que a literatura fantástica se configura mediante uma relação de “justaposição e contradição” (CAMARANI, 2014, p. 84). Nesse sentido, Bèssiere interpreta a narrativa fantástica sendo constituída pela razão e desrazão, pelo real e sobrenatural, pelo que se conhece e não se conhece, pelo racional e o empírico, ou seja, essa modalidade é fundamentada na contradição, uma vez que é ela é que faz emergir as *probabilidades meta-empíricas*.

Se as discussões de Bèssiere firmaram-se na noção do contraditório, o crítico belga Jacques Finné retomou as explicações sobre as origens históricas e definições da modalidade fantástico. Camarani (2014) argumenta que as narrativas fantásticas floresceram com maior êxito nos países anglo-saxões, porque o Romantismo atingiu um elevado êxito. Contudo, as nações menos afetadas pelo pensamento romântico (como a França, por exemplo) produziram uma ficção fantástica de caráter mais introspectivo e as regiões cuja presença do Romantismo não se consolidou por completo, desenvolveram um “fantástico embrionário”, como é o caso da Itália. (CAMARANI, 2014, p. 99). Assim, Finné revisitou as propostas de Nodier e Maupassant acerca das origens do gênero e ampliou essas as discussões.

Além disso, Finné elaborou o conceito de “sopro fantástico”. Para o pensador belga, as narrativas fantásticas são o resultado de diversos fenômenos misteriosos culminando em uma explicação. O crítico discorre que “são mais numerosos os contos que emanam uma respiração fantástica, do que aqueles que pertencem ao gênero. Isso permite, definitivamente, organizar uma narrativa no fantástico ou excluí-la”<sup>10</sup> (FINNÉ, 1980, p. 45, tradução nossa). Com esse discurso, o pesquisador delimitou que uma ficção fantástica só se consolida quando apresenta estrutura interna coerente, elementos ambíguos relacionados aos fenômenos meta-empíricos e um ambiente sinalizador do sobrenatural. Nesse sentido, é possível notar que Finné

---

<sup>10</sup> Original: Plus nombreux seront donc les contes d'où émane un souffle fantastique que ceux qui appartiennent résolument au genre. C'est la nature de l'explication elle-même qui permet, de manière définitive, de ranger un récit dans le fantastique ou de l'en exclure. Néanmoins, avouerais-je qu'exiler à jamais du fantastique un récit de souffle surnaturel me semble bien sévère (FINNÉ, 1980, P. 45)

reafirmou o pensamento de Todorov ao defender a coerência interna da narrativa ficcional fantástica.

Ao mesmo tempo que Finné divulgava seus estudos na Bélgica, a crítica portuguesa via nascer os escritos do pensador Felipe Furtado, em 1980. De modo similar a alguns críticos, o pensador apresenta a irrupção do sobrenatural como característica do gênero fantástico. Para o pesquisador, o elemento de caráter maléfico domina a narrativa de cunho fantástico. A nomenclatura – “probabilidades meta-empíricas” defendidas por Bèssiere-, será reafirmada por Furtado como “fenomenologia meta-empírica”. Os fenômenos meta-empíricos propostos por Furtado, ora oscilarão de modo sutil, ora se intensificarão de maneira expressiva. Essa argumentação já fora proposta por Vax ao discorrer que a manifestação do sobrenatural nas narrativas fantásticas apresenta dois polos, o positivo (sutil) e o negativo (expressivo). Isso significa que “enquanto alguns textos se mostram bastante sutis em relação ao sobrenatural, outros enfatizam certos componentes oriundos do gótico, dirigindo seus textos para a narrativa de terror” (CAMARANI, 2014, p. 109). Nesse sentido, Furtado compreendia que a forma como o texto fantástico é construído direcionará para o grau de incerteza e de medo em relação aos fenômenos supernaturais.

Sobre essa discussão, o autor explica que “um texto só se inclui no fantástico quando, para além de fazer surgir a ambiguidade, a mantém ao longo da intriga, comunicando-a às suas estruturas e levando-a a refletir-se em todos os planos do discurso”. (FURTADO, 1980, p. 40). Em outras palavras, o crítico defendeu a noção de “fantástico puro” desenvolvida por Todorov. Ademais, o autor acrescenta que para que um texto seja fantástico, é necessário a recusa ou aceitação dos “fenômenos meta-empíricos”. Quando se recusam os elementos supernaturais da narrativa, geralmente, há uma tendência para explicar racionalmente os acontecimentos sobrenaturais, no entanto, “nem sempre a racionalização do sobrenatural é suscetível de anular o caráter ambíguo do fantástico” (FURTADO, 1980, p. 65). Isso quer dizer que uma justificativa racional dos fenômenos pode funcionar, em alguns casos, como favorável à consolidação dos eventos insólitos.

Em 2004, o crítico Remo Cesarani, na obra intitulada *O fantástico*, discorreu sobre os procedimentos narrativos e retóricos recorrentes nas narrativas fantásticas. O fantástico é configurado a partir de “uma particular combinação, e um particular emprego de estratégias retóricas e narrativas, artifícios formais e núcleos

temáticos”(CESARANI, 2006, p. 67). Nessa perspectiva, o crítico verificou a existência de alguns eixos performáticos que marcam a construção dos textos fantásticos, tais como: a manipulação do consciente; a narração em primeira pessoa; os recursos figurativos metafóricos; a presença dos efeitos de surpresa, humor e terror; a passagem da dimensão explicável para a inexplicável e perturbadora; o gosto pela teatralidade e pelo ilusionismo; o excesso de detalhes como forma de desorientação e mudanças no percurso narrativo.

Além disso, é possível assinalar que as pesquisas de Cesarani são ricas em apresentações de eixos temáticos e imaginários. Estes são importantes na construção dos processos formais do texto fantástico. De acordo com Camarani (2014), os estudos de Remo Cesarani apresentam alguns temas como: a noite, a escuridão, os monstros sobrenaturais, a vida dos mortos, o indivíduo fragmentado da modernidade, a loucura, o duplo, as aparições estranhas e inexplicáveis, as frustrações do amor, o pessimismo e o niilismo. Essas temáticas são esclarecidas pelo próprio pensador: o fantástico “[...] se caracteriza por um leque bastante amplo de procedimentos utilizados e por um bom número de temas tratados em outros modos e gêneros da literatura” (CESARANI, 2006, p. 103). Diante disso, a preocupação do autor é apresentar o temas do imaginário que circunda esse gênero.

Por fim, apresenta-se as concepções teóricas mais recentes do professor espanhol David Roas. Em sua obra intitulada *A ameaça do Fantástico*, a reunião de seis ensaios publicados entre 2001 a 2011 pelo pesquisador hispânico, há um minucioso estudo da literatura fantástica. A definição de fantástico adotada é o fruto das reflexões “sempre a partir de minha própria concepção de tal categoria” (ROAS, 2014, p. 7). A fim de fundamentar sua proposta teórica, o escritor estabeleceu quatro conceitos centrais que atravessam as narrativas fantásticas: a realidade, o impossível, o medo e a linguagem. O pensador abaliza que a noção de fantástico defendida por ele, “tem mais a ver como uma categoria estética que com um conceito circunscrito aos limites estreitos e às convenções de um gênero” (ROAS, 2014, p. 8). Nessa conjuntura, o fantástico é compreendido como uma categoria estética de caráter multifacetado, ou seja, que pode adentrar nos campos da literatura, cinema, teatro, vídeo games, quadrinhos e outros. Assim sendo, a vigência dessa modalidade na pós-modernidade necessita de pesquisas do ponto de vista multidisciplinar. Um outro aspecto que chama atenção na proposta do pesquisador é a defesa do contexto sociocultural. Essa identificação entre o “mundo ficcional e a realidade extratextual”

(ROAS, 2014, p. 24) é o que definirá o efeito fantástico no texto. A inovação teórica desse pesquisador consolida-se na superação da visão estruturalista. Nessa perspectiva, o discurso intratextual apresenta conexões constantes com a realidade extratextual, pois Roas explicita que o gênero ultrapassa os limites linguísticos e evolui com as mudanças de relações entre o homem e o mundo.

Na concepção de Roas, as narrativas fantásticas visam desestabilizar a forma como os indivíduos percebem o mundo natural. As anormalidades que são incorporadas na ordem real provocam instabilidade nas narrativas desse gênero. O contexto extratextual é um fator importante, pois ele se torna referencial sociocultural que corrobora a noção de que as produções fantásticas se prefiguram em técnicas realistas para construção do sobrenatural e do insólito. Quanto ao medo, o pesquisador aponta que, ele “não é exclusivo do fantástico, porém é uma condição necessária do gênero, por seu efeito fundamental, produto de uma transgressão de nossa concepção do real” (ROAS, 2014, p. 141). Pode-se dizer que a ficção fantástica assume o controle do mundo natural para depois desfigurá-lo e que as narrativas desse gênero buscam surpreender o leitor/espectador.

Diante das considerações teóricas apresentadas sobre o fantástico, as concepções teóricas de Tzvetan Todorov são apropriadas devido suas discussões englobarem a questão da hesitação e do sobrenatural. As ideias de Remo Cesarani coadunam com esta pesquisa, pois consolidam os debates sobre a questão do imaginário e dos temas do fantástico. Por fim, as contribuições de David Roas corroboram as ideias expressas nessa dissertação, pois compreendem as narrativas fantásticas como um gênero que evoca o medo e, de múltiplas faces envereda-se por meios artísticos diversos.

### **2.3 Vozes do medo: considerações teóricas**

Zygmunt Bauman foi um sociólogo polonês conhecido por debater sobre a chamada sociologia humanística. Para alguns, ele pode ser considerado o pensador que melhor define o homem contemporâneo, pois disserta sobre os diversos conflitos que circundam a sociedade pós-moderna. Ao discorrer sobre os medos na pós-modernidade em *Medo Líquido* (2008), Bauman defende que o medo é um estado emocional de suscetibilidade ao perigo e uma sensação de insegurança que pode se abater sobre o homem em qualquer momento da vida. Esse sentimento emerge diante

de situações que podem ameaçar a preservação da vida física ou emocional do ser humano. Ele é o resultado da sociedade “pós-moderna” que tenta reprimir “os medos derivados de perigos que não podem – ou não devem, pela preservação da ordem social – ser efetivamente evitados” (BAUMAN, 2008, p. 13). Nesse cenário, os temores são um mecanismo de alerta diante de situações que fogem ao controle humano.

O professor Yi-fu Tuan, sobre esse assunto, em *Paisagens do medo*, discorre que os medos se transformam à medida que o homem e a sociedade tornam-se mais complexos e requintados. O Estado, por exemplo, busca proteger os cidadãos das ameaças à existência humana. A fim de alcançar esse objetivo, ele silencia a luta contra os medos para manter uma organização da nação bem administrada. Segundo Tuan (2005, p. 23), “muitos medos específicos são apreendidos e diferem de cultura para cultura”, daí, os contextos socioculturais e históricos serem relevantes nas construções dos conceitos de medo para cada sociedade e ele, como sentimento, ser resultado de construções históricas. Além disso, é apreendido e ensinado de maneiras diferentes, dependendo da época.

No mesmo sentido, o escritor Stephen King, em *Dança Macabra* (2013), explana que o “medo surge de um sentimento penetrante de desestruturação de que as coisas estão caindo aos pedaços” (KING, 2013, p. 24). King (2013, p. 28) assinala que as narrativas fantásticas e de terror são criadas “para nos ajudar a suportar os horrores verdadeiros” e a literatura surge como um mecanismo de fuga para os temores da vida real. A literatura fantástica, por exemplo, se apropria de elementos polêmicos e destrutivos como os monstros, o sobrenatural, a pedofilia, os horrores sexuais, para transformá-los em matéria de efeito catártico. De tal modo que os medos do mundo literário se prefiguram como um extravasamento dos pavores do mundo existencial.

Em consenso à visão literária de King, o escritor Alberto Manguel - em *Contos de Horror do século XIX* (2005) - arrazoa que o medo do desconhecido nos faz contar “histórias para não esquecer sua pálida presença” (MANGUEL, 2005, p. 9). Os temores são estímulos para o relato de narrativas que evoquem as fragilidades do homem, assim, a literatura é uma ferramenta eficaz de rememoração e o medo tem existência, não pode ser descartado, conforme salienta Manguel nesse pensamento: “basta uma noite escura, um ruído insuspeitado, um descuido, uma sombra passageira, para que nossos pesadelos nos pareçam possível e para que busquemos a literatura como forma de saber que o medo existe” (MANGUEL, 2005, p. 9). Os

medos literários se consolidam como imagens significativas, uma vez que as narrativas ocultam quem as conta, sendo mais difícil silenciar os horrores presentes na sociedade.

Além desses pontos de vista, há a perspectiva do historiador francês Jean Delumeau. Em *História do medo no ocidente* (1999), ele discorre que a presença do medo pode ser identificada a partir dos comportamentos dos variados grupos sociais de modo diferenciado. Delumeau defende que a internalização do medo se iniciou com o cristianismo e para inferir essa assertiva, o pesquisador fundamenta-se nas ações da Igreja durante o período da Inquisição. A Igreja deteve um papel na propagação do medo ao apresentar que a sociedade deveria temer os demônios, os pecados e a si mesmo, conforme é apresentado neste fragmento: “atuando Satã, com efeito, sobre os dois quadros, e podendo todo homem, se não tomar cuidado, tornar-se um agente do demônio. Daí a necessidade de um certo medo de si mesmo” (DELUMEAU, 1989, p.32). Os medos, ao longo da história, foram construídos paulatinamente, como ressalta o autor:

Os homens de Igreja apontaram e desmascararam esse adversário dos homens. Levantaram o inventário dos males que ele é capaz de provocar e a lista de seus agentes: os turcos, os judeus, os heréticos, as mulheres (especialmente as feiticeiras). Partiram à procura do Anticristo, anunciaram o Juízo Final, prova certamente terrível, mas que seria ao mesmo tempo o fim do mal sobre a terra. Uma ameaça global de morte viu-se assim segmentada em medos seguramente temíveis, mas ‘nomeados’ e explicados, porque refletidos e aclarados pelos homens de Igreja. Essa enunciação designava perigos e adversários contra os quais o combate era, se não fácil, ao menos possível, com a ajuda da graça de Deus” (DELUMEAU 1989, p.32).

As ações realizadas durante o período em que a Igreja esteve no poder do Estado fomentaram o desenvolvimento de inúmeras práticas que incitavam os temores na população. Medo do inferno, a perda da salvação, a condenação divina, as pragas sobre os pecadores, as doenças que matavam à população, a bruxaria, a mentira e a falta de fidelidade nos dízimos foram alguns exemplos de como essa instituição usou o medo em benefício próprio. A premissa de Bauman de que o Estado pós-moderno silencia os medos buscando manter ordem na sociedade ganha contornos diferentes durante a Idade Média.

Os séculos XIV e XV são denominados por Delumeau como a era da escatologia do medo. O pesquisador destaca que esses períodos desenvolveram uma corrente de pensamento que associava profecias bíblicas e textos inspirados aos fatos

do cotidiano, numa abordagem alarmista e sensacionalista. Dessa maneira, o historiador nomeia esse período como a ascensão dos medos escatológicos. Na visão desse crítico, “a Igreja hierárquica tornara-se a sinagoga de Satã” (DELUMEAU, 1989, p. 325). Esse ponto de vista decorre das inúmeras narrativas que circundaram a Idade Média acerca do advento do Anticristo. A instituição político-religiosa da época buscou apresentar à sociedade profecias sobre o fim do mundo, sinais do Juízo próximo e o extermínio dos pecadores. O historiador destaca em sua obra, o discurso que se instaurava naquele tempo:

O mundo chega a seu fim. É como um homem que prolonga a morte o quanto pode. Agora, portanto, provê a tua casa [...] renuncia à corrupção [...] e, tendo posto de lado em algum lugar tuas contemplações que te são agradáveis, apressa-te em deixar este mundo. Pois outras piores calamidades ocorrerão do que as que vistes ocorrer (DELUMEAU, 1989, p. 333)

A partir do texto acima, nota-se que, na Idade Média, estimulou-se o predomínio do medo enquanto emoção negativa e a importância atribuída, na época, às temáticas supramencionadas, apresentava ao povo uma teologia de um Deus terrível, reforçada pelas desgraças em cadeia que devastaram o Ocidente a partir da peste negra. Dessa forma, o horror se instaurou, os indivíduos sofriam não por um perigo presente, mas por algo que poderia vir a acontecer. Delumeau informa em suas pesquisas que o medo foi um componente essencial no século XV, fase histórica que ele denomina de era do satanismo. Para esse historiador, o medo desmedido de monstros, bestas e demônios “foi um fator importante para o avanço da loucura e para criação de paraísos artificiais, a fim de esperar o fim do mundo, devido às calamidades de um século que desmoronava” (DELUMEAU, 1989, p. 361). Essa descrição apresenta que os temores foram efervescentes nessa época, pois atendia aos desejos de um grupo social dominante. “o medo foi tão devastador na Alemanha que surgiu a lenda de Fausto<sup>11</sup> e a tese de que Lúcifer era rei” (DELUMEAU, 1989, p. 361). Em outros termos, esse arauto dos medos foi estimulado pela circulação dos livros e contribuíram para a

---

<sup>11</sup> “Nessa produção literária, Fausto negocia sua alma com o diabo para receber da vida o que até então não conseguia, mas já era um curioso. Um dos itens do contrato era que o diabo não o deixasse sem respostas, mas ao mesmo tempo parece que tinha os desejos de um camponês da época, finas comidas e bebidas, roupas suntuosas e divertia-se com pequenas trapaças e bebedeiras. O fim do livro já tem um caráter moralista, Fausto se dá conta no último ano que lhe restava da vida que levou e estava arrependido, aconselha a todos a não seguir seu caminho” (CORSO & CORSO, nº 116, ano X)

disseminação do terror, já que os desenhos e escritos contidos neles, em maioria, comunicavam o medo do diabo aos leitores.

Os debates sobre o medo também alcançaram o campo filosófico e a compreensão desse fenômeno foi discutida pelo pensador Martin Heidegger, que buscou diferenciar os conceitos de medo e angústia. Em *Ser e Tempo*, Heidegger esclarece que os medos se originam “sempre de um ente intramundano específico, como uma arma, um animal ou um gesto” (HEIDEGGER, 2002, p.140). Em contrapartida, a angústia “não encontra no mundo um ente em particular” (HEIDEGGER, 2002, p. 187). No contexto do pensamento heideggeriano, os temores sempre apresentam um elemento como causador das fobias. Enquanto que a angústia “não é nada, não está em nenhuma parte” (HEIDEGGER, 2002, p. 186), em outras palavras, ela surge e o indivíduo não consegue explicá-la, pois não há um ente causador específico. Por isso, Heidegger defendia que o objeto do medo está na esfera ôntica, ou seja, apresenta existência física, real e factual.

Nos debates acerca desse tema, o psicanalista Sigmund Freud trata sobre o medo apresentando as origens e como o ser humano se comporta diante desse sentimento. Em *Inibição, sintoma e medo*, ele discorre que “a primeira experiência de medo, pelo menos do ser humano, é o nascimento, e este significa objetivamente ser separado da mãe, podendo ser comparado a uma castração”. (FREUD, 2016, p. 257). Freud entende o medo como uma experiência de perda, essa proposição é retomada quando o autor descreve que “o medo tanto sinaliza um perigo como é uma reação de perda” (FREUD, 2016, p. 257), os temores emergem como uma reação diante de um estado de perigo ou de brusca perda de algo ou alguém.

Freud suscita em seus estudos, se o medo que impera na sociedade, é real ou uma neurose? Para o psicanalista, as “neuroses são tentativas de poupar o medo. Elas nascem de nossa relação com situações de perigo” (FREUD, 2016, p. 279-280). O medo neurótico, na civilização, é o resultado de diversas políticas que alimentam uma cultura do horror e terror:

a cultura do medo é a proliferação de muros em nosso mundo. A doutrina da segurança, a política do isolamento, da violência, da exclusão é uma técnica, ao lado da “anulação”, que substitui, em um sintoma, o recalque. Viver sob o signo do medo é viver banindo o outro como também nós mesmos (FREUD, 2016, p. 324)



Diante do texto supracitado, depreende-se que Freud não só analisa o medo enquanto fenômeno psíquico, mas também como um objeto social. O psicanalista destaca que para entender como esse sentimento se comporta, é necessário refletir sobre as questões históricas e sociais que afligem a sociedade, já que os temores são o resultado das próprias construções físicas, emocionais e psicológicas da humanidade.

Nessa conjuntura, as reflexões desenvolvidas pelo professor Júlio França em *Poéticas do mal: a literatura do medo no Brasil*, também ajudam na compreensão do tema. Para o pesquisador, “o medo está ligado aos mecanismos de proteção contra o perigo e sendo uma emoção relacionada aos nossos instintos de sobrevivência, a experiência do medo vem quase sempre acompanhada da consciência da nossa finitude” (FRANÇA, 2017, p. 45). Dito de outra forma, o pesquisador compreende esse sentimento como um sofrimento singular, pois surge diante de situações de extrema incerteza e/ou desespero. Além disso, esse investigador propõe um aspecto interessante: “o medo não é, contudo, desprovido de um lado positivo” (FRANÇA, 2017, p. 47). Essa tese é importante, pois percebe-se essa emoção, apenas como algo ruim. Para o professor, “ele está ligado aos mecanismos de autopreservação” (FRANÇA, 2017, p. 47) e os temores podem contribuir para manutenção da vida dos indivíduos, desde que não se tornem neuroses como assinalado nos parágrafos anteriores com base nos estudos de Freud.

Discorrer sobre a temática dos medos é algo complexo, considerando as diversas compreensões do assunto e as inúmeras formas de desencadear esse sentimento. O professor Yu-Fu Tuan comenta que ao refletir sobre o medo:

Certamente inúmeras imagens acudirão à nossa mente: medo do escuro e a sensação de abandono quando criança; ansiedade em lugares desconhecidos ou em reuniões sociais; pavor dos mortos e do sobrenatural; medo das doenças, guerras e catástrofes naturais, medo de assaltantes em ruas desertas e em certos bairros; ansiedade diante da possibilidade de rompimento da ordem mundial (TUAN, 2005, p. 7)

A partir da citação acima, observamos que os medos circundam a sociedade, alguns permeiam o mundo infantil, outros emergem na adolescência e na vida adulta. Os temores conseguem ser usados na opressão dos povos, todavia, eles podem ser silenciados para manutenção da ordem e do poderio vigente. As várias imagens sinalizadas por Tuan sugerem que o medo aparece, quando um “sinal de alarme é detonado por um evento inesperado e impeditivo no meio ambiente” (TUAN, 2005, p.

10). A imaginação exerce função importante na fomentação dos medos, ela aumenta, imensuravelmente, os diversos tipos e a intensidade de medo no mundo humano e como o fantástico tradicional – por apresentar temáticas tabus, sobrenaturais, terríveis e monstruosas - é uma terra fértil para promoção e divulgação do medo, no subcapítulo a seguir, descreveremos os tipos de figurações do medo que podemos encontrar dentro das narrativas do gênero fantástico.

## 2.4 O imaginário Fantástico: as figurações do medo

O medo está interligado aos dispositivos de proteção contra o perigo. Essa emoção relaciona-se aos instintos de sobrevivência. De acordo com Bauman (2008), o medo da morte é o que mais aflige as pessoas. O temor à morte faz parte do cotidiano, porém outras formas de medo, descritas nas páginas seguintes, são encontradas na sociedade. Eles são reproduzidos na estética literária das narrativas de horror, terror, gótico, fantástico e outras modalidades.

Nesse contexto, “quando experimentamos sensações de perigo sem que estejamos realmente sujeitos aos riscos, entramos no campo das emoções estéticas” (BARROS *et al.*, 2015, p. 7). Na obra *O medo como prazer estético* (2015), a concepção do temor como emoção estética é entendida por Barros como o resultado da própria construção da narrativa. Sobre isso, ele esclarece com o seguinte exemplo:

Podemos citar a obra *Sob a Redoma* de Stephen King. **Nessa obra, King retrata uma pequena cidade que é isolada do resto do mundo com uma espécie de redoma absolutamente indestrutível. Até então, não há o sobrenatural, mas cria-se uma atmosfera de terror para os moradores do local, onde se veem presos e incomunicáveis com o resto do mundo.** O pavor é tão grande, que a cidade entra em colapso. Pessoas começam a saquear as lojas, na intenção de garantirem suas vidas. As leis deixam de existir. **Para o leitor, essa atmosfera gera angústia, que são as sensações de suspense e de terror** (BARROS *et al.*, 2015, p. 32, grifos nossos).

À medida que o leitor se detém na leitura, ele é afetado pelos temores que assolam determinada ficção e quando um risco não é real a quem o experimenta, encontra-se no terreno dos sentimentos estéticos. Assim, essas sensações são capazes de suscitar efeitos de catarse no leitor ou espectador. Nessa perspectiva, algumas figurações do medo são apresentadas nos enredos das ficções fantásticas.

Em primeira instância, expende-se sobre o medo do desconhecido. Não é de hoje que o desconhecido provoca repulsa e atração ao homem. “Essa mesma atração provoca estranha sensação de medo, que nada mais é que um estado de alerta

demonstrado pelo receio de fazer alguma coisa, visto que o desconhecido é um espaço inseguro para o homem”. (BARROS *et al.*, 2005, p. 27). Apesar disso, esse tipo de medo é recorrente nas histórias fantásticas, de terror e horror, pois elas constituem parte importante do imaginário coletivo. Por mais que a desconfiança se apresente, a curiosidade também ocupa um espaço, por isso, as narrativas fantásticas constituem um campo fértil para o estudo desse tema.

De acordo com H. P. Lovecraft (1988, p. 11) “a emoção mais antiga e mais forte da humanidade é o medo, e o tipo de medo mais antigo e mais poderoso é o medo do desconhecido”. Na perspectiva dele, a temática do desconhecido revela a angústia que assombra o espírito do homem e esse assunto é a chave para fundamentar a ficção fantástica de horror como forma literária. De acordo com o autor, o apelo a esse tipo de temor:

Exige do leitor um certo grau de imaginação e uma capacidade de distanciamento da vida cotidiana. São relativamente poucos os que se libertam o suficiente do feitiço da rotina diária para responder aos apelos de fora, e as histórias sobre emoções e acontecimentos ordinários ou distorções sentimentais comuns. O desconhecido, sendo também o imprevisível, tornou-se, para nossos ancestrais uma fonte terrível e onipotente das benesses e calamidades concedidas à humanidade por razões misteriosas e absolutamente extraterrestres, pertencendo, pois, nitidamente, a esferas de existência das quais nada sabemos e nas quais não temos parte (LOVECRAFT, 1988, p. 14).

A visão lovecraftiana sobre o assunto defende que os eventos inexplicáveis, extraordinários, inexplicáveis, imprevisíveis e desconhecidos que atingem as pessoas consolidam-se como recurso basilar para histórias fantásticas. Ao mesmo tempo, ressalta a participação do leitor na construção de significação dessas narrativas, uma vez que o medo do desconhecido necessita de uma parcela imaginativa por parte do leitor. Caso não haja libertação do domínio da vida cotidiana, as razões misteriosas que permeiam as narrativas fantásticas se configurarão como uma simples ignorância dos criadores.

A historiadora Mary Del Priore, em *Do outro lado: a história do sobrenatural e do espiritismo* (2014) -, relata que “desde sempre se tentou estabelecer conhecimento sobre o silêncio absoluto que separa o ser e o não ser, o conhecido e o desconhecido, o aqui e o lá, a presença e a não presença” (PRIORE, 2014, p. 9, grifo nosso). Essa perspectiva reforça a premissa de que a literatura fantástica, com seus temas sobrenaturais, monstruosos e tabus, tornou-se ambiente profícuo para difusão dos

medos, pois a mensagem que o Fantástico apresenta nunca é neutra. “Ela corresponde sempre a uma intenção ou a um medo. Ela exprime um contexto e um estado de espírito. Ela não ilumina sobre o futuro, mas reflete o presente. Ela é reveladora das mentalidades de uma época, de uma cultura e de uma sociedade” (PRIORE, 2014, p. 11). Diante disso, entende-se o porquê de o medo do desconhecido ser uma figuração recorrente nas ficções fantásticas.

Um segundo elemento figurativo do medo que se apresenta nas narrativas fantásticas é a morte. Esse tema vem sendo objeto de interesse na sociedade pós-moderna. Para Priore (2014, p. 10), “morrer será em breve uma discussão com várias pautas: eutanásia, morte assistida, morte digna, com liberdade de escolher”. Esses temas já circulam constantemente nas mídias, nos debates sociais e na literatura. A angústia por não saber o que está a espera após a sepultura, para onde se vai, causa insegurança diante da ideia de morrer. Assim, a literatura fantástica, bem como a ficção de horror e terror, são usadas como atividade lúdica para discorrer sobre esse assunto. Para atingir esse fim, ela apresenta enredos, personagens e espaços narrativos que exploram a presença da temática da morte – cemitérios, mortos-vivos, zumbis - que é tão desconfortável para nós.

Na obra *O homem diante da morte* (1981), o historiador Phillipe Ariès esclarece que

Quando o medo da morte entrou, ficou de início confinado ao lugar em que só o amor se manteve tanto tempo ao abrigo e afastado e de onde só os **poetas, romancistas e artistas ousavam fazê-lo sair no mundo imaginário**. Mas, sem dúvida, a pressão foi muito forte e, no decurso dos **séculos XVII e XVIII, o medo louco transbordou para fora do imaginário e penetrou na realidade vivida**, nos sentimentos conscientes e expressos sob uma forma, todavia limitada, conjurável, que não se estende ao mito inteiro, através da morte aparente, dos perigos que se corre quando se passa a ser um morto-vivo (ARIÈS, 1981, p. 442, grifo nosso).

O medo da morte é um conteúdo presente na literatura e nas artes. Os escritores e artistas da era moderna buscavam retratar esse assunto desconfortante por meio de obras artísticas e literárias que explorassem o desconforto diante da morte; os séculos XVII e XVIII prefiguraram a expansão da racionalidade e do avanço científico. Conforme destaca Ariès (1981), esses movimentos foram disseminadores do “medo louco da morte” e, ademais, os ideais iluministas motivaram o surgimento e avanço da literatura fantástica. É importante ressaltar que a ciência não consegue explicar todos os acontecimentos que se sucedem após o falecimento de um indivíduo

e por este motivo, a figura da morte tornou-se recorrente na literatura do medo, como forma de explicação para os fenômenos inexplicáveis à razão humana.

De acordo com as investigações de Priore (2014), o empenho em falar sobre o medo da morte e do sobrenatural é o resultado da melancolia presente no século XIX. Para a historiadora esse comportamento era

[...] uma reação aos espíritos superiores, intelectuais e artistas, diante de uma época caracterizada pelo progresso científico e por descobrimentos. Mas também marcada pela soberba produção artística, pela ânsia do lucro e do prazer, pela especulação financeira. A religião perdia sua supremacia. Confiante em sua inteligência superior, **os indivíduos pareciam acreditar que a ciência havia aniquilado o fantástico** (PRIORE, 2014, p. 19, grifo nosso)

Do supramencionado, interpreta-se o desenvolvimento do progresso cientificista como um estopim para que a literatura fantástica ocupasse espaço importante nas produções artísticas e literárias do século XIX. A melancolia trazida pelos ideais da escola romântica promove um culto à morte, ao sobrenatural, ao medo, aos monstros e aos espaços oníricos. Nesse âmbito, “a crença na separação entre o mundo dos vivos e o dos mortos, que o Iluminismo tentou enterrar, se fissurava” (PRIORE, 2014, p. 20), o medo da morte que o século das luzes sufocou, em busca do progresso científico e humanista, propicia o surgimento de produções literárias com “seres e criaturas ameaçadoras que abafavam o espaço mental, a literatura e a literatura iluminista” (PRIORE, 2014, p. 20). Ou seja, o medo que a morte exerce sobre a imaginação humana fomenta um campo fértil para obras de horror, terror e fantásticas.

Outro elemento que atemoriza personagens, leitores e espectadores nas ficções fantásticas são as figuras sobrenaturais. Na Idade Média, “a sensação do sobrenatural desempenhava um papel chave na resolução de conflitos sociais. A crença em anjos, demônios e espíritos está profundamente arraigada na mentalidade humana” (TUAN, 2005, p. 118) e esses elementos costumam se destacar no fantástico medieval, pois essas narrativas evocavam os medos do mundo sobrenatural que se consolidaram na Idade das Trevas. Na perspectiva de Tuan (2014), a sociedade desse período necessitava do miraculoso, do desconhecido e do sobrenatural, por isso ela tomou as narrativas fantásticas e outras literaturas do medo como alternativa para expressar os temores aos seres supersensíveis que permeiam o universo.

Conforme explica Todorov (1981, p. 86), a maioria dos autores de ficção fantástica “se sente mais confortável no incidente e nos efeitos narrativos mais amplos que no desenho dos personagens” e o pensador desvela que a função literária do sobrenatural é, justamente, romper com as leis naturais, a fim de atrair, amedrontar ou provocar efeito catártico no leitor. O pesquisador búlgaro ressalta que o sobrenatural emerge como a “transgressão de uma lei... seja dentro da vida social ou do relato, a intervenção do elemento sobrenatural constitui sempre uma ruptura no sistema de regras preestabelecidas e encontra nisso sua justificação” (TODOROV, p. 1981, p. 86). Em outros termos, o crítico admite o supernatural surge a partir dos conflitos do homem com a sociedade e, além disso, os acontecimentos sobrenaturais ou temas proibidos modificam a narrativa de forma eficaz e desvelam aquilo que a racionalidade não deseja demonstrar.

A relação sociedade e sobrenatural apresentava muitos entrelaces no período medieval. “Anjos e demônios ocupavam o mesmo espaço que o indivíduo e o acompanhavam em todas suas atividades” (TUAN, 2014, p. 118). O constante imbricamento entre o social e o supernatural na vida do homem medieval sugeria que eles exerciam “um papel chave na resolução de conflitos sociais” (TUAN, 2014, p. 119), isso significava que a atenção das pessoas era chamada para a existência do sobrenatural. O escritor John Milton, por exemplo, em *O Paraíso Perdido*, relata que Satã reivindicava a supremacia e as posses terrestres. Logo, o pensamento medieval encorajou fortemente a aceitação de uma realidade que transcendia o mundo natural, ao passo que se configurava como poder coercitivo por parte do Estado.

Nos séculos XVIII e XIX, a preocupação em romancear o medievalismo, as paisagens sombrias e o sobrenatural foram amplificadas com o aparecimento da vida industrial moderna e o aumento do sentimentalismo e da imaginação do homem romântico. As narrativas fantásticas projetavam em seus enredos o perigo, a sordidez, os temores sobrenaturais e o medo da vida urbana, que eram ocultados pelos ideais iluministas e pela crença e valorização da razão em detrimento das visões supernaturais do homem medieval.

Sobre esse assunto, o estudioso Fábio Lucas Pierini, em *Decadência, sobrenatural e o além* (2019), sinaliza que o fantástico sobrenatural e o medo se relacionam de modo privilegiado com o Romantismo e a Revolução Francesa, já que essas revoluções se constituem tanto como uma “esquizofrenia desse novo homem quanto a dificuldade de assumir um poder que constantemente lhe escapa ao ficar

encurralado entre as novas e antigas forças políticas e econômicas”. Pode-se inferir que esses conflitos humanos e sociais são propícios às narrativas fantásticas, pois revela as angústias vividas por uma sociedade que não consegue administrar situações que fogem ao controle:

Não é de se estranhar que os motivos mais recorrentes do fantástico romântico sejam o diabo e o duplo, pois o diabo é comutador necessário entre o maravilhoso cristão e o fantástico nascente. Já o duplo é a materialização da esquizofrenia sofrida pelo homem dessa época (PIERINI, 2019, p. 18)

Assim, infere-se que as temáticas sobrenaturais do fantástico são tanto o resultado de desdobramentos sociais, culturais e políticos, como uma oposição entre a mentalidade mágica e a mentalidade científica da sociedade oitocentista, conforme a seguir:

A mentalidade mágica é aquela que tudo explica, tornando o mundo um lugar seguro e previsível. Já a mentalidade científica é uma fonte intelectual de inquietação, pois eticamente deve buscar uma explicação racional para qualquer fenômeno abordado, embora a razão possua limites que dependem dos avanços tecnológicos e científicos para elucidar os mais diversos mistérios e questionamentos. (PIERINI, 2018, p. 18)

A partir desse contexto, o medo sobrenatural é o resultado dessa perspectiva mágica e científica, pois revela que as manifestações inexplicáveis no gênero fantástico sinalizavam um novo mundo - cheio de incertezas e temores - que surgia com as revoluções do século XVIII e XIX. Segundo Pierini (2019), as próprias entidades demoníacas se consolidaram, ao mesmo tempo, como seres sobrenaturais e imorais, estivessem eles em um corpo físico ou fossem uma sugestão percebida a partir de outros personagens e situações.

A tradição do sobrenatural propiciou o surgimento de inúmeros monstros sobrenaturais e humanos nas narrativas fantásticas. Em *Todos os monstros da Terra* (2016), o pesquisador Adriano Messias destaca que o medo de monstro assumiu sentidos e formas diversas ao longo dos séculos:

Na mitologia clássica, ele era formado por partes ou por seres diversos. No novo mundo, os seres monstruosos se somariam a um complexo cultural que uniu a tradição europeia clássica e medieval ao exótico oriental e africano, juntando-se à imaginação autóctone das Américas. Na Renascença, um monstro era objeto de especulações cósmicas. No século XVIII, ele estará vinculado a conflitos religiosos e morais. Já do XIX em diante, virá adjungido ao teratológico da ciência e estenderá seus reflexos amplamente para questões problemáticas ligadas ao corpo humano (MESSIAS, 2016, p. 55).

A ausência ou presença do medo de monstros está intimamente ligada aos contextos históricos, sociais e culturais de uma sociedade. A figura monstruosa, em várias épocas e lugares, sempre evidencia algo ou alguém a ser apresentado. O medo desses seres serve como um mecanismo de aviso sobre algo oculto, um vício ou a própria desrazão humana. A literatura fantástica oferece em suas narrativas um conjunto de “criaturas que nunca estiveram totalmente adormecidas ou exterminadas” (MESSIAS, 2016, p. 55) e oferece aos leitores uma compilação de bestiários em suas narrativas. De acordo com Messias (2016), pode-se encontrar vampiros, lobisomens, seres extraterrestres, *serial killers*, criaturas tectônicas, monstros sobrenaturais, zumbis, mortos-vivos, animais descomunais, mutantes e monstros geradores de catástrofes, esses seres estranhos corporificam tudo que apresenta perigo e apavora a experiência humana.

O pesquisador Júlio Jeha, na obra *Monstros e monstruosidades na literatura*, (2007) apresenta que “os monstros nos ajudam a entender e organizar o caos da natureza e o nosso próprio. Ele aparece como um símbolo da relação da estranheza entre nós e o mundo que nos cerca, como uma metáfora cultural e artifício literário” (JEHA, 2007, p. 7). e os temores que temos dessas criaturas carregam implicações estéticas, culturais, históricas e políticas. Em *Frankenstein* de Mary Shelley, por exemplo, depara-se com um monstro que fala do mal-estar perante o progresso da ciência e da tecnologia. Da mesma maneira, em *It – A Coisa* de Stephen King, há confronto com uma entidade sobrenatural e maligna que se nutre do medo das crianças da misteriosa cidade de Derry. Assim, as entidades monstruosas da literatura fantástica servem para figurar o medo do indizível, para levantar debates sobre o bem e o mal, para oferecer uma representação dos problemas do mundo real por meio do texto literário.

Tática do gênero fantástico é fabricar o medo por meio do ambiente e dos elementos monstruosos que o circundam. Messias (2016, p. 64) relata que “na *Odisseia* de Homero, observamos uma metamorfose dos homens em bestas e criaturas desprovidas de subjetividade. O monstruoso confere condição de estranhamento, repulsa e medo às narrativas dessa modalidade literária. Além disso, há diferenças entre os monstros da literatura medieval e renascentista para com a época das Luzes.



Na Idade Média e Renascença, Messias (2014, p. 136) declara que essas criaturas causavam horror, pois

O monstro era algo que rompia com a suposta ordenação do mundo para produzir uma aberração. Em sua maioria, eram seres fantásticos ligados ao sobrenatural, eram resultado de atos pecaminosos, frutos de castigo divino e, muitas vezes, estavam danados às profundezas do inferno. Ou seja, os monstros eram tantos os integrantes da prolífica horda de diabos, quanto seres humanos que se monstrificavam ao infringir alguma lei sagrada.

As narrativas fantásticas do período medieval estimulavam a ideia de que o monstruoso estava interligado ao diabólico, enredos buscavam a religião como explicação das coisas. Obras como *A Divina Comédia* de Dante Alighieri, o egípcio *Livro dos Mortos*, *Fédon* de Platão e *O Paraíso Perdido* de John Milton proliferam a imaginação sobre bestas, deuses vingativos, demônios e seres das profundezas do inferno. Por outro lado, o medo do monstruoso durante a Idade das Luzes deslocou-se para uma visão mecanicista, houve separação do monstruoso em relação ao sobrenatural, que se solidifica mediante aos avanços científicos do século XIX, conforme verifica-se a seguir:

O monstro no entendimento da época iluminista surgia para explicar a diversidade. Mesmo reconhecendo a vontade iluminista de não tocar no tema do monstruoso, existe um forte imaginário em torno do monstro naquela época... No iluminismo, as formulações filosóficas tendiam ao humanizado, outras, ao monstruoso “controlável”. Para os filósofos, o monstro passou a ser o próprio homem” (MESSIAS, 2016, pp. 140-142)

Do exposto acima, depreende-se que as narrativas fantásticas ainda que confrontadas às ideologias iluministas, de certo modo, defendiam a premissa de que o monstruoso se torna uma possibilidade - o homem é o próprio monstro. Nesse sentido, o fantástico deixa de figurar o medo em seus elementos “palpáveis”, como monstros sobrenaturais e seres mágicos, e partem para realinhar o pensamento racionalista por meio de ficções com personagens céticos e com estado mental abalado diante de situações que fogem ao progresso científico. Em *Fausto* de Goethe, por exemplo, encontra-se a figura demoníaca de Mefistófeles, que pode ser considerado um duplo do protagonista. Dessa maneira, a criatura monstruosa revela-se como um conhecedor dos desejos humanos e uma encarnação da impossibilidade de o ser humano saciar todos os seus desejos.

É possível concluir que as figurações de monstros são fontes importantes para manifestação do medo nas ficções fantásticas, já que prefiguram a corporificação

metafórica dos desejos, angústias, fantasias e, sobretudo, dos temores de uma sociedade e que os seres monstruosos funcionam como agentes da lei, já que atuam como um sobreaviso contra a exploração de fronteiras e limites que o homem não pode controlar. Quando o homem tenta ultrapassar os limites do mundo natural, ele corre o risco de ser atacado por criaturas supernaturais ou monstruosos, ou corre o risco de se tornar uma.

Outra estratégia de figuração do medo é o espaço ficcional. Esse lugar fictício que surge nos textos fantásticos é classificado pelos pesquisadores como *locus horribilis*. De acordo com os estudos do professor Júlio França, em *Literatura do medo no Brasil* (2017), “a descrição do *locus horribilis* é um elemento tão fundamental quanto as personagens monstruosas” (FRANÇA, 2017, p. 85). Nessa perspectiva, o medo se instaura nas narrativas fantásticas, porque a capacidade de aterrorizar dos seres sobrenaturais e monstruosos é quase sempre potencializada pelo espaço da narrativa. Ele “está longe de ser apenas um elemento constitutivo, pode se transformar em um *topos* literário” (FRANÇA, 2017, p. 85) e que esse elemento figurativo das histórias fantásticas se torna uma fonte de significação na construção do enredo.

Segundo França (2017), a propriedade do *locus horribilis* de inspirar o medo não apresenta conexão apenas com as descrições físicas de um determinado espaço. “Grande parte do terror advém das percepções subjetivas que os indivíduos têm dos lugares” (FRANÇA, 2017, p. 85). Nas obras de influxos fantásticos, o *locus horribilis* causa temor como resultado de um entrelaçamento das descrições dos lugares com as reações que esse ambiente provoca nos personagens da narrativa. A proposição aqui exposta, sobre a importância do espaço narrativo para emersão do medo, é confirmada pelos estudos de França, ao dissertar sobre os escritos da autora inglesa Ann Radcliffe:

Seus romances são permeados por extensas descrições – topográficas, arquitetônicas e meteorológicas principalmente – cujo objetivo era provocar um efeito de assombro. A natureza descrita por Radcliffe pode ser tomada como uma fonte de medo e perigo, justamente por evocar a noção de infinito, que se converte em um ambiente aterrorizante justamente por sua obscuridade (FRANÇA, 2017, pp. 86-87)

Essa descrição sugere que o terror existente nas narrativas fantásticas muito se deve ao caráter imponente da natureza. A construção e detalhamento do ambiente pode ser tomada como estratégia para suscitar o medo nos personagens e no leitor. Em muitos casos, o *locus horribilis* inspira um terror supersticioso:

A natureza é enérgica e imprevisível. Uma maneira de compreender é vê-la como se estivesse cheia de espíritos malignos que precisam ser acalmados. Quase sem exceção os espíritos assombram o mundo. A origem dos espíritos pode ser humana ou não humana. As divindades da natureza dominam a mata circundante. Os aldeões têm medo da mata, da qual pouco sabem (TUAN, 2005, p. 87)

A imprevisibilidade da natureza, conforme esclarece Tuan, desvela a importância desse elemento como figuração do medo no gênero fantástico. Nessas narrativas, a natureza é expressiva, significativa e reveladora, ao mesmo tempo, é apavorante e abriga forças das trevas, criaturas monstruosas e forças sobrenaturais que influenciam na conduta dos personagens. A descrição do *locus horribilis* é capaz de evocar emoções de medo e perigo nos personagens e leitor. França (2017) enumera algumas obras onde o *locus horribilis* potencializa o medo na narrativa. Em *Noite na taverna* de Álvares de Azevedo, o oceano ganha contornos aterrorizantes. Na obra *O Guarani* de José de Alencar, o medo se apresenta por meio da contemplação da mata ostensiva. A descrição do oceano de fogo, em *O Paraíso Perdido*, personifica o locus horribilis e o transforma em personagem capaz de aterrorizar por si mesmo. Aproveita-se para ressaltar a importância da descrição assombrosa da cidade de Derry, em *It – A Coisa*, que se torna um *topo figurativo* na ficção fantástica de Stephen King. Em suma, no gênero fantástico o *locus horribilis* é o lugar das personagens que estão entre o mundo racional e o sobrenatural.

Outra figuração do medo recorrente nas narrativas fantásticas enquanto efeito estético é a exploração das fobias. Entre as manifestações do medo, elas se consolidam como as sensações mais esmagadoras e paralisantes. O potencial fóbico reside na irracionalidade, seres inanimados e situações que podem não sinalizar perigo algum, contudo adquirem nuances macabras e prefiguram fontes de extremo horror. Segundo França (2017, p. 151) é “a partir do século XIX que se pode perceber a regularidade e ocorrência dessa característica na prosa fantástica”. Essa descrição sugere que o progresso científico, principalmente, na área da psicanálise, promoveu a criação de enredos que evocam os transtornos mentais e fóbicos, como forma de compreender e discutir os temores da sociedade moderna e pós-moderna.

De acordo com Barbosa (2009, p. 30), “a fobia é o temor ou a aversão exagerada ante situações, objetos, animais ou lugares”. O transtorno fóbico se refere a um “objeto” específico de medo, ou seja, quando o indivíduo está diante de determinado acontecimento específico, ele apresenta um medo agudo, ansiedade e

crises de pânico. Barbosa (2009) classifica as fobias em dois grandes grupos, conforme observamos a seguir:

É possível distinguir dois grandes grupos de fobia: a específica e a social. A fobia específica corresponde a medos muito intensos de objetos ou situações específicas, como, por exemplo, o escuro, algum meio de transporte público, atravessar uma ponte, subir em elevador, viajar de avião etc. Esta, em sua maioria, tem origem na infância e caracteriza-se por temor a objetos, animais ou situações circunscritas e bem definidas. Por outro lado, a fobia social entende-se como a exposição a certas situações ou perturbações sociais, como falar, comer, tocar em público, isto é, quando o indivíduo se encontra frente a um núcleo social e depara-se com pessoas que não são de seu círculo de amizade. (BARBOSA, 2009, p. 31)

Os grupos de fobias citadas são recorrentes em várias ficções fantásticas. Aspectos desses tipos de fobias, por exemplo, são os fundamentos de muitas produções literárias de autores renomados como H.P Lovecraft, Stephen King, Clive Baker, Scott Smith, William Goldman, Ezekiel Boone, Josh Malerman, Peter Straub, Michael Crichton, William March, entre outros.

Stephen King é um dos escritores que mais explorou esse tema em suas obras, como *Misery* (1987), onde apresenta em sua construção a antrofobia (medo de pessoas). Em *O cemitério* (1983), recorreu a coimetofobia (medo de cemitérios). Em *It: A Coisa* (1986), o autor destaca a coulrofobia (medo de palhaços). Na obra *Sob a redoma* (2009), King evoca a claustrofobia (medo de espaços confinados). Em *Christine* (1983), o leitor é confrontado com a motorfobia (medo de automóveis). *Cujo* (1981) explora a cinofobia (medo de cães). *Dança da morte* (1978) investiga o medo do apocalipse – a calipsefobia. A narrativa, *Os mortos vivos* (1979) de Peter Straub, destaca a espectrofobia (medo de fantasmas). Em *Dagon* (1919) e *A cor que caiu do espaço* (1927) Lovecraft, explora a batracofobia (o medo de anfíbios) e a cosmicofobia (medo de fenômenos cósmicos). *A Colônia* (2016) de Ezekiel Boone constrói sua prosa a partir da aracnofobia (medo de aranhas). Assim, por meio desses exemplos, a literatura fantástica se utiliza com propriedade do tema fóbico, para potencializar efeitos de medo, horror, repulsa e choque em suas narrativas.

É imperativo, ainda, destacar as relações entre ficção fantástica e o medo urbano. De acordo com França (2017, p. 180), “as grandes capitais ainda reproduzem arquiteturas do medo, erguendo verdadeiros fortes urbanos: edifícios residenciais com muros altos, cercas elétricas, câmeras, seguranças privados”. Em outras palavras, a metrópole urbana é um lugar ameaçador. A cidade torna-se um agente do medo.

Narrativas que buscaram ressaltar esse temor se iniciam, no século XVIII e XIX, com o surgimento da metrópole moderna, contudo elas se perpetuam até os dias de hoje.

As narrativas fantásticas, as histórias góticas e as ficções de crime e suspense apresentam, em seus enredos, esse clima de ansiedade e instabilidade, os quais assolam às classes urbanas. Essa sensação de medo e insegurança no meio urbano justifica-se porque

O surgimento dos grandes e prósperos centros urbanos incentiva a migração de indivíduos atraídos pelas vantagens que esses espaços podem proporcionar, como maiores condições de trabalho; comércio pujante; segurança, estabilidade política; opções de entretenimento; acesso às melhorias tecnológicas, etc. Esse estrangeiro, contudo, ao vir de fora, não compartilha da mesma cultura, dos mesmos códigos de conduta aceitos pela comunidade na qual se insere, e sua simples presença é capaz de agir como um elemento desestabilizador da ordem vigente (FRANÇA, 2017, p. 179)

O elemento estranho inserido na cidade projeta nos indivíduos a incerteza, a ansiedade e o medo, pois o equilíbrio das relações é desestabilizado, já que o caos ou acontecimentos inesperados podem aparecer em qualquer momento da vida urbana. Essa proposição se relaciona com os enredos urbanos fantásticos, uma vez que essas histórias sempre buscam um componente como os monstros, os seres sobrenaturais, as forças espirituais da natureza ou as entidades humanas e não humanas, que causam um conflito constante entre acontecimentos reais e irreais na vida do homem citadino. O medo urbano se tornou favorável para que os autores do gênero discutam como os temores se entrelaçam com as ameaças que circundam os processos de organização social da zona urbana:

Ao se tratar do medo urbano, os perigos não podem mais ser vistos de forma individual, mas devem ser considerados apenas manifestações momentâneas de um mal maior: a própria cidade. Essa forma de medo pode ser caracterizada por sua ubiquidade: não há como tomar precauções contra as ameaças, pois elas podem surgir de qualquer lugar, seja do transporte que pegamos para trabalhar, das pessoas com quem entramos em contato, da comida que comemos, das ruas pelas quais transitamos. Ainda que pudéssemos dar conta de todas as ameaças urbanas, seria questão de tempo até que novos perigos surgissem (FRANÇA, 2017, pp. 184-185)

A citação de França ajuda a perceber como os temores urbanos que causam aflição alimentam o imaginário fantástico e promovem a criação de enredos que personificam a tensão existente nas grandes metrópoles. Nesse contexto, destacam-se os escritores Lovecraft e Stephen King, que criaram narrativas de cidades fantásticas onde o mal está sempre à espreita. Entre elas: Derry, a cidade da obra *It*

– *A Coisa* (1986), onde várias crianças desaparecem e eventos sobrenaturais acontecem devido a entidade maligna chamada Pennywise. Em *Castle Rock* de *Cujo* (1981), depara-se com um cão da raça São Bernardo que inicia uma série de ataques à população, após um surto inexplicável de raiva nos animais da cidade. Por sua vez, a vida na cidade de Chester's Mill é abalada, quando uma “barreira de vidro” aparece, inexplicavelmente, em torno do lugar, e afeta drasticamente a vida população da obra *Sob a redoma* (2009). De modo semelhante, os ambientes urbanos lovecraftianos de Arkham, Dunwich e Innsmouth são o palco de eventos do horror sobrenatural cósmico, de crises de loucuras, de seitas ocultistas e de bruxaria. Esses espaços fictícios onde algo inquietante, inexplicável e desestabilizante está sempre pronto a irromper, é o resultado do horror urbano existente nas grandes metrópoles da vida real.

Nesse contexto, assinala-se que “com o aumento significativo da população urbana a partir da revolução industrial, eventos antes raros passam a ocorrer com maior recorrência” (FRANÇA, 2017, p. 183). É que os acontecimentos apavorantes como furtos, assassinatos, violência sexual, acidentes de trânsito acontecerão com maior intensidade em espaços com milhões de habitantes. Acredita-se que a literatura fantástica, ao representar os diversos medos urbanos em suas histórias, proporciona ao leitor reflexão e percepção imediatas da vida e, ao mesmo tempo, os temores citadinos presentes no fantástico representam uma época profundamente angustiada diante dos perigos e ameaças da superexposição do homem.

Encerra-se esta primeira seção, defendendo que todas as figurações ilustradas, ao serem inseridas dentro dos enredos fantásticos tornam-se imprescindíveis enquanto empreendimento atrativo. De acordo com Camarani (2014), é a organização estrutural interna das narrativas fantásticas, que é responsável por despertar no leitor os sentimentos de medo, angústia, estranheza e inquietação. Contudo, as relações entre o medo e o fantástico são, ao mesmo tempo, uma relação complexa de procedimentos utilizados pelo autor seguindo uma lógica interna e o conjunto de reflexões e sensações que busca promover na mente do leitor. No capítulo seguinte, analisa-se como o cinema se apropriou das teorias fantásticas para promoção do medo em seus produtos audiovisuais.

### 3      **FRONTEIRAS DO MEDO:** quando o fantástico invade o cinema

Conforme capítulo anterior, a literatura fantástica do século XVIII e XIX surgiu para representar a vida interior de uma sociedade dominada pela racionalidade e cientificismo. De modo similar, o cinema fantástico emergiu, no início do século XX, retratando uma série de simbologias que exprimiam os medos de uma civilização assolada pelas incertezas diante de um mundo imerso em guerras. Acerca dessa proposição, o escritor estadunidense Stephen King, na obra *Dança Macabra* (2013), discorre que o cinema de horror atinge “o estatuto de arte porque está procurando alguma coisa para além do artístico, algo que precede a arte: está procurando os pontos de pressão fóbica, pois o desconhecido nos amedronta”. (KING, 2014, p. 20). O escritor entende que a obra cinematográfica alcança a configuração de objeto artístico, pois ela busca sempre apresentar uma visão mais abrangente do imaginário, do mundo sobrenatural e dos medos que circundam a sociedade.

Os avanços tecnológicos possibilitaram uma rica produção imaginativa engendrada por essa arte que consegue contar histórias por meio de uma sucessão de imagens. Segundo Adriano Messias (2016, p. 233), “parte da cinematografia fantástica do nosso tempo se origina de adaptações literárias”. Essa assertiva ressalta que a literatura se projetou como suporte e interface para o cinema e as narrativas fantásticas, que fizeram tanto sucesso nos livros, engendraram-se por meio do mundo audiovisual e proporcionaram ao espectador a transposição daquilo que antes habitava somente o campo da imaginação.

De acordo com Messias (2016, p. 236), “o cinema fantástico provoca uma ruptura entre mundos. Os enfrentamentos, esmagamentos, problemas mentais, psicopatologias, desequilíbrios, enfermidades, crises são temas recorrentes”. O conceito de cinema fantástico apresenta muitos entrelaces com a literatura fantástica e um evento repentino quebra com as leis do mundo natural e instaura o caos e o medo. Por isso, os filmes fantásticos sempre precisaram de muitos esforços para ganharem visibilidade, pois o conteúdo dessas obras costumam causar desconforto e inquietação no espectador. A fim de alcançar esse objetivo, essas obras cinematográficas buscaram temáticas que privilegiassem o insólito, o sobrenatural, o monstruoso, para atemorizar as plateias, conforme esclarece o pesquisador Gérard Lenne (1974, p. 57):

Aquilo que a literatura pressentia, o cinema provou: espectros, espíritos e vampiros existem realmente, existem igual nossas sombras (a física nos fala da sombra real). O fantástico catalisa ameaças que estão em nós, nos ajuda a descobri-las. Permite-nos, não fugir da realidade, mas compreendê-la.

O fantástico literário trouxe muitas contribuições temáticas para o mundo audiovisual. A capacidade desse gênero adentrar mundos que fogem à racionalidade humana, estimularam e ajudaram o cinema na criação de enredos que fogem à realidade do mundo natural e a cinematografia fantástica começou a apresentar nas grandes telas uma nova forma de contar os conflitos do homem com o mundo real e o irreal. O pesquisador Luís Nogueira (2010, p. 27) apresenta que

O fantástico acabará, então, por estar muitas vezes ligado ao sobrenatural. Tanto as forças criadoras como as forças exterminadoras em confronto têm uma proveniência muitas vezes alheia a todas as leis da natureza. E nesse aspecto os defensores do bem como os defensores do mal adquirem os seus poderes e as suas competências das mais diversas instâncias, quantas vezes, poderemos dizer, quase da ordem da metafísica ou, se quisermos, do prodigioso – aliás, podemos mesmo falar de uma estética do prodígio no que respeita ao imaginário fantástico em geral. Esta quebra das leis e expectativas quotidianas convida o espectador para mundos desconhecidos e, muitas vezes, apenas imaginados na mente das personagens.

O fantástico, ao invadir os meios cinematográficos, transportou os insólitos que desde suas origens acompanharam o ambiente literário. As figuras sobrenaturais, as forças malignas, os monstros que abalam as estruturas da ordem física migraram para o campo audiovisual. Para a pesquisadora Fernanda Salgado (2012, p. 94), o cinema fantástico e suas expressões artísticas inquietantes surgiram para “problematizar, dramatizar e trazer à tona as relações conflituosas entre seres humanos e, especialmente, entre o ser humano e o universo que o rodeia”. De outro modo, a cinematografia fantástica é uma construção artística que busca discutir as angústias que perscrutam a mente humana e para isso, ela recorre ao riso, à sátira, ao medo, ao terror para evocar as problemáticas que circundam o mundo. Além disso, Salgado discute que embora o cinema fantástico tenha suas raízes no gênero literário, as características dessa modalidade não são transportadas de modo igual para os meios audiovisuais, ela aponta que (2012, p. 97)

[...] não podemos considerar que os elementos e características do discurso fantástico na literatura possam ser transpostos de forma idêntica e imutável para o cinema. Devem ser guardadas as diferenças e especificidades de cada meio e de suas propriedades narrativas, uma vez que não faz parte do escopo deste trabalho o aprofundamento nos mais variados elementos de caracterização do gênero fantástico na narrativa cinematográfica, e de suas diferenças em relação à literatura em um aspecto geral.



Os argumentos supramencionados demonstram a singularidade das duas artes. O cinema fantástico apresenta especificidades e uma forma diferente de montar as suas narrativas. Enquanto a literatura fantástica busca a palavra, as figuras de linguagem, os elementos narrativos para construção dos seus enredos, a cinematografia se apropria de imagens, efeitos sons, espaços, recursos audiovisuais, iluminação, cenários etc., a fim de recriar imageticamente aquilo que as narrativas fantásticas apresentam apenas no campo da imaginação. Acerca das características desse gênero cinematográfico, o crítico Luís Nogueira (2010, p. 27) assinala que

No contexto da cultura cinematográfica, o fantástico pode ser definido de um modo suficientemente convincente, apesar das contaminações em que convive com outros gêneros (o filme de aventuras, o filme de ação, o filme de terror ou o filme de ficção científica são disso exemplo claro), das múltiplas gêneses das suas personagens (religiosas, tecnológicas, sobrenaturais) ou da morfologia e ontologia plural dos seus universos (passados ou futuros, próximos ou distantes, mentais ou físicos).

O cinema fantástico sofre um processo de hibridização constante, já que é influenciado por outras modalidades como a fantasia, a ficção científica e o terror. Contudo, ainda que um cineasta contamine uma produção fantástica com outros gêneros, ele buscará sempre realçar os componentes estruturais (o inexplicável, o inadmissível, o insólito) que consolidaram essa categoria. Nogueira (2010, p. 27) informa que

O filme fantástico é aquele onde essa mesma causalidade mais se afasta das premissas realistas e das leis comuns do quotidiano. Aqui, as relações de causa-efeito como as conhecemos são constantemente desafiadas: seja na mente das personagens seja na mais reconhecível banalidade, tudo acaba por, a certo momento e em certas condições, se tornar possível. As leis do mundo e as suas premissas são quebradas e um novo regime de causalidade é instaurado: um novo tipo de explicações e de justificações entra em vigor. Daí que se compreenda a forma como a magia e a religião surgem constantemente como motivo e como contexto destas narrativas

O cinema fantástico preserva em suas narrativas a ruptura com as leis que regem o mundo natural. Os eventos incompreensíveis à mente humana desafiam e geram conflitos na vida dos personagens. O medo emerge nesse gênero cinematográfico porque novas formas de explicação da realidade são instauradas. Além disso, há recorrência aos temas mágicos, religiosos, sobrenaturais e monstruosos e a ilusão de realidade do cinema contribuiu para que essas temáticas,

tão ameaçadoras para a sociedade dos séculos XVIII e XIX, se tornassem tão atraentes e sedutoras para a civilização do século XX e XXI.

### 3.1 Um olhar histórico sobre o cinema fantástico

Em *Todos os monstros da Terra* (2016), o pesquisador Adriano Messias relata que desde suas origens, o cinema do fantástico impactou a sociedade com suas narrativas assustadoras, sobrenaturais e inquietantes. Nas primeiras décadas do século XX, acompanha-se narrativas com temáticas simples de monstros, seres fantasmagóricos e espaços assombrados. Todavia, a evolução dos meios cinematográficos proporcionou a construção de enredos de extrema complexidade. Na contemporaneidade, os efeitos especiais propiciaram a criação de incríveis espaços tecnológicos, sobrenaturais e monstruosos.

As obras cinematográficas fantásticas têm se prefigurado como uma amostra dos eventos que a ciência não consegue explicar. Esse gênero engloba no cinema “as significações de um enorme grupo variado de adjetivos – bizarro, poético, sobrenatural, satânico, assombrado, horroroso e imaginário” (MESSIAS, 2016, p. 245). Dessa forma, essas classificações retratam as múltiplas faces que essa modalidade reproduz em seus produtos audiovisuais, tornando necessário um percurso histórico sobre a formação dessa categoria cinematográfica para compreender como ela se consolidou em um espaço tão diferente do meio literário.

Em alusão ao capítulo anterior, o fantástico literário ganhou notoriedade em princípios do século XIX, apresentando narrativas que rompiam e causavam estranhamento com a realidade imposta pelas correntes científicas implicando na emergência de obras como *O médico e o monstro*, de Robert Louis Stevenson e *Drácula* de Bram Stoker. Contudo, a segunda metade do século XIX experimentou mudanças advindas máquinas mirabolantes que buscavam trabalhar “com a imagem em movimento, a luz, a sombra e a cor” (MESSIAS, 2016, p. 276), e essas transformações estimularam um encantamento do homem europeu pelos avanços tecnológicos.

A empolgação tomava conta de uma parcela da sociedade, entretanto, alguns encontravam-se desiludidos diante das propostas do Iluminismo e do mundo científico. Nessa conjuntura antagônica, havia tanto o surgimento de uma Europa ansiosa pelas novidades tecnológicas, quanto pelo renascimento nas crenças sobrenaturais e superstições. O pensamento mágico – que se consolidou com a

escola romântica – retorna para o século XIX por meio das chamadas seitas ocultistas. Estes grupos reavivaram o interesse pelo macabro, diabólico e exótico, temas moventes das narrativas fantásticas dos chamados *pré-cinemas*.

O surgimento dos primeiros maquinários cinematográficos de Jean LeRoy, Thomas Edison e os irmãos Lumière não configuravam o que hoje chamamos de cinema. O pré-cinema reunia, na sua base de celuloide, categorias de espetáculos que derivavam de formas populares de cultura, tais como: “o circo, o carnaval, a magia e a prestidigitação, a pantomima, a feira de atrações e aberrações etc” (MACHADO, 2002, p. 89). Essas temáticas pertencentes à cultura popular propiciavam que os primeiros cinemas elaborassem um outro mundo. Este era um universo paralelo ao da cultura oficial, um mundo repleto “de cinismo, obscenidades, grossuras e ambiguidades” (MACHADO, 2002, p. 89). Assim, os pré-cinemas permitiam apresentar olhar divergente sobre o mundo, ainda não enquadrado pelo pensamento racionalista imposto pelo chamado Século das Luzes. O crítico Aníbal Machado esclarece que

O cinematógrafo era mais uma forma de ópio para o povo. O cinema dos primórdios ia buscar nos espetáculos populares não apenas a inspiração e os modelos de representação, mas até mesmo os seus figurantes: basta lembrar que a equipe que trabalhou no célebre *Voyage dans la lune* (1902), de Méliès, era constituída por acróbatas, cantoras e dançarinas do Théâtre du Châtelet. Os primeiros filmes não só davam exemplos abundantes de cinismo e perversão, como ainda ridicularizavam a autoridade, invertendo os valores morais... A pornografia, como não podia deixar de ser, corria solta. Cenas de adultério, mulheres se despindo para ir para a cama, personagens míticas fazendo amor, tudo era válido para excitar uma plateia já por si só bastante suscetível. A masturbação na sala escura acabou por se converter em prática regular e disseminada, verdadeiro ato de provocação coletiva, que resistiria a todas as formas de policiamento (MACHADO, 2002, pp. 95-96).

Dito de outra maneira, os pré-cinemas foram marcados por temáticas e conteúdos que afrontavam os padrões estabelecidos pela sociedade iluminista. Essa forma inicial de contar histórias revela que a sociedade buscava fugir da realidade que a cercava. Além disso, os temas tabus, fantásticos e exóticos funcionavam como formas de provocação coletiva. Foi nessa fase do primeiro cinema que o gênero fantástico começou a ganhar forma, ainda que em caráter rudimentar, temáticas grosseiras e fabulistas. O pré-cinema estimulou uma onda de moralidade que motivou o governo americano, na virada do século, a proibir a maior parte das películas destinadas aos quinetoscópios. Outrossim, esses primeiros anos do cinema foram

ignorados por muito tempo e encobertos por uma supervalorização do dito cinema clássico.

Apesar dos irmãos Lumière terem recebido o título de pais do cinema, o jovem Georges Méliès foi o precursor da fabulação e da ficção na mídia cinematográfica. Ele era um profissional da área do ilusionismo e da magia. Méliès presenciou a mágica apresentação cinematográfica dos Lumière que mostrava a chegada de um trem, isso aumentou a curiosidade e o fascínio dele pela arte cinemática. Por isso ele construiu sua própria câmera e iniciou a produção de seus próprios filmes, descobrindo assim o que hoje é conhecido por *stop motion*. O ilusionista começou a empregar uma sequência de efeitos em suas projeções inaugurando uma nova era do cinema fantástico.

Os primeiros enredos cinematográficos fantásticos foram retirados de enredos como *A viagem de Gulliver a Lilliput* (1726) e *Vinte mil léguas submarinas* (1870) do escritor Júlio Verne. Em 1902, Méliès inspira-se em *Viagem à lua*, de Júlio Verne e inaugura o gênero que os franceses denominavam no período de *féerie*. Esta fase se tornaria futuramente o chamado cinema fantástico e também o de ficção científica. Em 1903, o produto audiovisual - *O monstro* - apresenta um fantasma que ganha a aparência de um esqueleto. Esses exemplos permitem ressaltar o caráter narrativo que o cinema atingiu “a narração não estava compreendida no cinema desde o início. O que levou a imagem-movimento, isto é, o automovimento da imagem a produzir narração, foi o esquema sensório-motor. O cinema não é narrativo por natureza” (DELEUZE, 1988, p. 153). Em outros termos, o cinema clássico utilizava o esquema sensório-motor para criar o automovimento da imagem usando cortes específicos sobretudo na montagem, a fim de construir um movimento de pensamento, ou seja, de narração e lógica.

Nesse sentido, a narração não era o elemento principal do cinema nos anos de 1910, ele possuía estrutura e linguagem cinematográfica de difícil compreensão, pois as primeiras imagens moventes apresentavam mundos estranhos, sem cor e, principalmente, sem som. Como exemplo, a primeira projeção do cinematógrafo era um “trem fantasma”, que se aproximava na tela e causava o terror pelo movimento e aumento da imagem, contudo não havia qualquer organização de um corpo narrativo e nem sonoridade. As imagens eram apenas expostas ao público sem preocupação com roteiros, enredos e a narração ocorria por meio do esquema-sensório-motor.

Durante os anos de 1920, o cinema fantástico ganha destaque nos Estados Unidos e na Alemanha. No cinema americano, encontra-se produções notáveis como *O fantasma da Ópera* (1923), que foi responsável por influenciar toda a série de monstros dos anos de 1930 dos estúdios da Universal. Além disso, obras cinematográficas como *O morcego* (1926), *O mundo perdido* (1925), *Londres após a meia-noite* (1927) e *Casa do Horror* (1929) “revelam a ambivalência do cinema do monstruoso no cinema – humano por um lado, diabólico por outro” (MESSIAS, 2016, p. 289). Essa perspectiva sinaliza a gênese do gênero fantástico americano, que buscou ressaltar as monstruosidades da sociedade.

Nesse mesmo período, o cinema alemão se apropria da estética do expressionismo para a criação de produções fílmicas fantásticas. O Expressionismo Alemão foi um movimento artístico que despontou no início do século XX. Ele despontou na pintura e poesia e influenciou a arquitetura, o teatro e o cinema. Essa vanguarda pretendia uma representação subjetiva do mundo. Após os traumas advindos da Primeira Guerra Mundial, os artistas desejam revelar os medos, os horrores adquiridos da guerra e as angústias do ser humano por meio de imagens distorcidas da realidade semelhantes a pesadelos.

Diante disso, o cinema fantástico aliado à corrente artística do expressionismo alemão surgiu com “[...] uma dupla função: por um lado, de exacerbar os desejos reprimidos da sociedade como um todo e, por outro, de reprimir aquilo que não poderia ser revelado ou mostrado por causar perturbações sociais” (MESSIAS, 2016, p. 294). Esse contexto revela os conturbados problemas financeiros, as ameaças políticas e a ascensão dos regimes totalitários do que ficou conhecido como “os loucos anos 20”, inferindo que o cinema fantástico na Alemanha é um produto de repressão e de aumento do medo na sociedade, como verifica-se nos filmes *O gabinete do doutor Caligari* (1919) de Robert Wiene e *Nosferatu, uma sinfonia do horror* (1922) de Friedrich Wilhelm Murnau, os quais evocam as aberrações, as figuras demoníacas e os cenários assustadores oriundos da guerra por meio da vanguarda expressionista.

Ao adentrar na década de 1930 e 1940, o cinema fantástico atinge a chamada *Idade de Ouro*, pois o terreno fértil propiciado pelos mitos figurativos dos anos de 1920 gerou obras clássicas em preto e branco que se opuseram ao cinema realista-naturalista do período. Nesse período, as histórias com representações de deformidades humanas e aparências disformes ganham destaque. Além disso, essas décadas abriram caminho para produções com monstros supernaturais, tema basilar

do fantástico. Entre eles, *A múmia* (1932), *Zumbi branco* (1932), *King Kong* (1933), *O lobisomem* (1941), *O filho de Frankenstein* (1942), *A morta-viva* (1943) e *A maldição do sangue da pantera* (1943).

Segundo Messias (2016, p. 304), “há críticos que consideram a Segunda Guerra Mundial a verdadeira responsável pelo eclipse dos monstros, ao levar para o dia a dia das pessoas as atrocidades do poder de destruição humano”. O cenário pessimista da época propiciou aos anos de 1930 e 1940 a produção de filmes assustadores e sangrentos como forma de extravasar os anseios de uma sociedade traumatizada por um mundo submerso em crises econômicas, sociais e bélicas, no entanto, a próxima década buscará outras formas de representações monstruosas, em virtude da popularização do cinema colorido e da ficção científica que se entrelaçará com o cinema fantástico.

O período da Guerra Fria fomentou a criação de seres mais atraentes nas décadas de 1950 e 1960. Os anos de 1950 criaram produtos audiovisuais sob a ótica dos perigos radioativos e do medo das invasões comunistas. De acordo com Messias (2016, p. 305), “os perigos radioativos fariam de invertebrados seres gigantesco. As invasões comunistas encarnaram monstros vermelhos” e as aberrações desse período apresentam significação para o público traumatizado pelo pós-guerra. Nessa época, obras cinematográficas como *O dia em que a terra parou* (1950), *Invasores de Marte* (1953), *A guerra dos Mundos* (1953), *O monstro da Lagoa Negra* (1954), *Godzilla, o rei dos monstros* (1955), *Invasão de Marte* (1959) e *O planeta vermelho ameaçador* (1959) apresentaram aos espectadores monstros radioativos e extraterrestres que surgem na Terra para controlar e explorar os habitantes.

Os anos de 1960 assinalam uma retomada dos monstros clássicos e a supervalorização dos personagens psicóticos. Nesse período, *Drácula, o príncipe das trevas* (1966), ressurgiu dominado pelo colorido em detrimento das produções em preto e branco. Esse fator promoveu que essa fase do cinema fantástico se voltasse ao público jovem. Além disso, os filmes desse período “traziam, em cores, muita violência e sensualidade para os padrões da época. Tinha-se conseguido conciliar o uso do cinema colorido em filmes de terror” (MESSIAS, 2016, p. 309), o cinema fantástico da década de 1960 havia superado as influências sombrias, pictóricas e oníricas impostas pelo expressionismo alemão nos anos de 1930.

Ademais, as tendências psicóticas e violentas povoaram as obras cinematográficas de 1960. As obras *Psicose* (1960) de Alfred Hitchcock, *A tortura do*

*medo* (1960) de Michael Powell, *A queda da casa de Usher* (1960) de Roger Corman e *A máscara de Satã* (1960) de Mario Bava fomentaram narrativas voltadas para *serial killers* que o cinema passaria a conhecer. Esse período sangrento e psicótico do cinema fantástico avança toda a década e entra em decadência no início dos anos de 1970.

O cinema fantástico nos anos de 1970 é caracterizado pela “presença do monstro no humano. As produções, em geral, traziam personagens com comportamentos psicóticos, perversos e fóbicos” (MESSIAS, 2016, p. 314). As temáticas das confusões mentais da década anterior permanecem, todavia, as narrativas dessa fase levantaram questões “em torno do corpo, de seus resíduos e limitações” (MESSIAS, 2016, p. 314). De outra maneira, o que o crítico assinala é que essa fase retrata personagens psicóticos com aparências disformes e limitados fisicamente ou psicologicamente como *Carrie, a estranha* (1976). Para exemplificar essa proposição, recorre-se aos maníacos da cultura pop *Leatherface* de *O massacre da serra elétrica* (1974), o psicopata Michael Myers de *Halloween, a noite do terror* (1978), e Jason Voorhees, de *Sexta-feira 13* (1979). Em todas essas obras audiovisuais, os personagens psicóticos evidenciam a retomada da ideia de que os monstros sobrenaturais não existem fora do mundo natural. Eles habitam a mente de cada indivíduo e podem surgir a qualquer momento em situações de extrema pressão mental, como ocorre no filme de temática demoníaca *A profecia* (1976).

Na década de 1980, Messias (2016, p. 314) afirma que “fortalecia-se a indústria dos chamados *blockbusters*. A violência, sexualidade e problemas adolescentes estariam entre os elementos mais explorados pelas narrativas”. Essa fase do cinema fantástico busca uma repetição de temas de outras épocas voltadas ao público jovem. Além disso, as produções eram repletas de ação e efeitos especiais com o intuito de atrair os amantes do cinema, buscava-se evasão dos problemas emocionais, psicológicos e sexuais, pelos quais os jovens daquela época passavam. Durante essa década, surgem obras como *O Iluminado* (1981), uma grande adaptação da obra homônima de Stephen King, *A volta dos mortos vivos* (1985) e *Renascido do inferno* (1987). Além dessas, *Grito de Horror* (1981) e *Um lobisomem americano em Londres* (1981) chegaram a disputar o Oscar. Sobre essas produções, o crítico Messias (2016, p. 315) assinala núcleos temáticos do Fantástico defendidos nos estudos literários de Cesarani (2006), Roas (2014) e Todorov (1981), conforme a seguir:

*Grito de horror* além do uso de uma fotografia sufocante, com excelente uso da luz e dos elementos característicos das histórias de lobisomem, **com a floresta escura, a névoa, a lua cheia, além de seu horror visceral**, que se misturava ao ambiente de fábula. *Um lobisomem americano em Londres* é considerado um cult e clássico, ficou apreciado por várias de suas cenas, dentre elas, a de **transformação de um homem em lobisomem** sem qualquer uso de recursos digitais. (MESSIAS, 2016, p. 315, grifos nossos)

Do exposto, infere-se que as características do fantástico literário mantêm-se nas construções cinematográficas dos anos de 1980. O uso dos cenários sombrios e feéricos, as aparições de elementos que não se explicam por meio da racionalidade como o lobisomem e a manifestação do medo na narrativa demonstram que o cinema fantástico soube recorrer de modo eficaz aos textos fantásticos que fizeram sucesso no século XVIII.

Em 1990, o cinema fantástico foi marcado pela “crescente mutabilidade técnica, a qual ganhou aceleração, paralelamente a um empobrecimento narrativo a favor dos efeitos digitalizados” (MESSIAS, 2016, p. 318). Dito de outra forma, as narrativas cinematográficas dessa época buscaram agradar ao público inserindo efeitos digitais e deixando de lado as preocupações com o enredo. Contudo, algumas obras audiovisuais preservaram o tom sombrio, melancólico, misterioso e aterrorizante do gênero fantástico. Nesse grupo, destacam-se *Dracula de Bram Stoker* (1990) de Francis Ford Copolla e *Jurassic Park* (1993) de Steven Spielberg. Além desses, *Ação Mutante* (1993), *O dia da besta* (1995), *Armagedom* (1998), *A bruxa de Blair* (1999) e *O sexto sentido* (1999). Essas produções buscaram retratar seres monstruosos, demoníacos, temáticas apocalípticas pessimistas e catástrofes sobrenaturais. Os desastres naturais que ganharam o tom supernatural nessa década mobilizaram narrativas fantásticas no século XXI.

Nos anos 2000, as produções cinematográficas fantásticas se entrelaçaram aos temas dos problemas ambientais, do terrorismo e das correntes esotéricas. O retorno aos temas religiosos e sobrenaturais adveio de um crescimento de várias religiões e seitas nas últimas décadas do século XX. Segundo Messias (2016, p. 319):

Uma longa tradição espiritualista e esotérica que versava sobre planetas que se aproximariam da Terra para amenizar as esferas mentais de seus habitantes, sugando os espíritos perturbadores. Deve-se ressaltar, contudo, que, de acordo com correntes esotéricas, os planetas “saneadores” estariam voltados para uma esfera invisível, cuja presença, somada à pouca evolução espiritual dos terráqueos, se faria de forma avassaladora, trazendo caos emocional, insegurança e destruições.



A assertiva de Messias assinala os impactos da religião sobre a rápida explosão da globalização. O excesso de desenvolvimento científico, a industrialização em larga escala e os avanços tecnológicos elevaram o homem a um ceticismo diante dos eventos espirituais. Por isso, a religiosidade emerge como escapismo para o excesso de racionalidade e como cura para as sensações de medo e insegurança. Vale destacar que esse conflito entre ciência e religião já foram alvos de constantes embates no Século das Luzes e para exemplificar, recorre-se à obra cinematográfica *Fim dos Tempos* (2008). Nesse filme, ocorrem acontecimentos inexplicáveis em que vítimas de poluição começavam a se suicidar repentinamente. Enredos com tendências apocalípticas e catastróficas foram recorrentes no cinema fantástico dos anos 2000.

Para Messias (2016, p. 319), a obra audiovisual *Melancolia* (2011) é o retrato dos “confusos estados do espírito humano”. Nesse filme, há um personagem fantástico e devorador, um monstro em forma de planeta que se aproximava da Terra para destruí-la. Todavia, a destruição é acelerada devido à própria condição depressiva dos terráqueos. “Na bela fotografia, os tons azulados e violáceos associados às mulheres loucas e pálidas do romantismo do século XIX, habitadas pela desesperança suave das enfermidades que as consumiam” (MESSIAS, 2016, p. 319). As narrativas fantásticas dos anos 2000 prenunciavam os avanços da doença conhecida hoje como depressão e essa aproximação com os medos e conflitos internos do ser humano achega ao cinema fantástico dessa época com o Neofantástico defendido pelo crítico David Roas.

Segundo Roas (2014, p. 96), “o mundo da narrativa contemporânea continua sendo nosso mundo, e nós continuamos nos vendo representados no texto”. Isso revela que o cinema fantástico desse período é o resultado de uma construção da qual todos participam, em que o espectador percebe uma ruptura com o mundo natural, contudo o elemento de conflito não é o fenômeno sobrenatural em si, mas as perturbações pelas quais passam as personagens envoltas em uma tristeza profunda inexplicável que promove uma quebra com os acontecimentos do mundo.

Enquanto o ocidente experimentava obras cinematográficas voltadas aos conflitos interiores, os japoneses ofereceram ao público um cinema fantástico envolto na temática do sobrenatural. Nas obras audiovisuais, *O chamado* (1998) e *Ringu* (2000), uma jornalista investiga a morte de sua sobrinha e descobre que quatro adolescentes morreram misteriosamente depois de assistir a um vídeo com imagens

assustadoras. Em *O grito* (2003), a narrativa explora o tema do ódio imerso no supernatural e destaca que quando uma pessoa morre cheia de ódio, é capaz de criar uma maldição que aterroriza a vida das pessoas. No início do século XXI, o cinema fantástico buscou mostrar “os medos, as fobias, a paranoia, as catástrofes, os ataques terroristas, o espanto tecnológico e o espanto com as forças da natureza” (MESSIAS, 2016, p. 323) e as temáticas que permeiam o fantástico na cinematografia desse momento histórico são extremamente diversificadas e refletem, coerentemente, o panorama incerto do século que chegava.

O fantástico no cinema contemporâneo tem desvelado “a fluidez e as formas deslizantes do comportamento humano e de suas relações com a tecnologia, associados à insegurança” (MESSIAS, 2016, p. 339). Esses aspectos das produções audiovisuais dos dias que seguem denunciam uma constante crise das experiências humanas. Os filmes da contemporaneidade buscam exteriorizar os conflitos humanos e não apenas narrar questões sobrenaturais ou desvios e patologias mentais, além disso, muitos cineastas têm produzido obras fantásticas ligadas ao escatológico e ao ultraviolento. Já os relacionados às tendências escatológicas e à violência estão “associados a legiões de zumbis e experiências desastrosas e catástrofes que põem em xeque a continuação da vida humana na Terra” (MESSIAS, 2016, p. 347) e o cinema fantástico de terror revela a preocupação do homem com os avanços científicos e os desastres naturais.

Só para ilustrar as dezenas de filmes fantásticos que infestam essa temática, há que citar obras cinematográficas como: *Extermínio* (2002), *O hóspede maldito* (2002), *Madrugada dos mortos* (2004), *Resident evil: apocalipse* (2004) e *Resident evil: a maldição* (2007), *Casa da Morte* (2007), e destaque para o seriado americano *The Walking Dead* (2010 a 2020). Essas produções audiovisuais e televisivas que evocam monstros, doenças, zumbis e espaços apocalípticos confrontam o ser humano com a inevitabilidade do medo, da morte e do sobrenatural. Frédéric Austruc (2008, p. 157) esclarece que essas obras devolvem “ao homem a humildade de sua efêmera passagem sobre a terra, em uma alegoria que poderia ser resumida nestas palavras: Não se esqueça de que você irá morrer”. Desse modo, o fantástico no cinema contemporâneo lembra o quanto o homem não domina a natureza, o organismo e nem a vida.

O cinema fantástico pós-2001 desenvolveu outros temas como invasões alienígenas, as criaturas biotecnológicas, monstros sobrenaturais, entidades

demoníacas e seres crepusculares. Sobre os temas alienígenas, a produção audiovisual *Guerra dos mundos* (2005) “é uma das produções do fantástico que mais fortemente conseguiram traduzir o medo da tenebrosa e muitas vezes insuspeita destruição do inimigo oculto nas entranhas do próprio solo em que se vive” (MESSIAS, 2016, p. 371). De certo modo, esse medo do desconhecido nessa produção cinematográfica é o reflexo das paranoias – medo dos terroristas, das armas biológicas e químicas e das catástrofes naturais - vividos nos primeiros anos do século XXI. Esse cenário corroborou uma série de filmes, retroalimentando urgência em temas fantásticos que simbolizam os devaneios, os delírios e o horror de uma civilização assombrada pelo medo do desconhecido. Um trecho do clássico ensaio do escritor Lovecraft sobre o horror: “a emoção mais forte e mais antiga do homem é o medo, e a espécie mais forte e mais antiga de medo é o medo do desconhecido” (LOVECRAFT, 1988, p. 1) infere que o “desconhecido” é capaz de gerar o caos, o assombro, o mal-entendido e as paranoias em qualquer momento da história no ser humano.

Quanto às criaturas biotecnológicas, às obras fantásticas que retratam o desejo humano em dominar o mundo natural, essas ganharam destaque no cinema, dentre as quais os biociborgues e os avatares. Em *A invenção de Hugo Cabret* (2011), destaca-se a figura do autômato - máquina ou robô que se opera de maneira automática – a qual privilegia o universo de seres mecanizados. Outrossim, o presente filme se insere no gênero fantástico por apresentar um universo repleto de situações inexplicáveis, o fascínio pelo tema do duplo e a alusão ao mundo onírico, já que a evolução da robótica propiciou um entrelaçamento entre o gênero fantástico e a ficção científica. Os seres autômatos retornam em produções audiovisuais alinhadas às tendências do horror, suspense e sobrenatural, das quais destacam-se *Círculo de Fogo* (2011), *Super 8* (2011), *Dredd: O juiz do apocalipse* (2012), *Interestelar* (2014), *Ex-machina: Instinto Artificial* (2014), *Rua Cloverfield, 10* (2016), *Blade Runner 2049* (2017), *Upgrade: Atualização* (2018) e *Aniquilação* (2018), *I am mother* (2019).

As temáticas dos seres sobrenaturais, das entidades demoníacas e dos seres crepusculares, assuntos recorrentes do cinema fantástico, continuam permeando o imaginário cinematográfico na contemporaneidade. Em *A dama da água* (2006), há uma narrativa sobre um ser sobrenatural que aparece na piscina de um condomínio de classe média americano. O filme foi baseado em uma história de ninar hindu que o cineasta ouvia quando criança. Além desse, outras obras evocaram o supernatural,

dentre elas: *Horror em Amityville* (2005), *Arraste-me para o inferno* (2009), *Deixe-me entrar* (2010), *Sobrenatural* (2010), *A entidade* (2012), *Invocação do Mal* (2013), *Anabelle* (2014), *O Babadook* (2014), *A bruxa* (2015), *Um lugar silencioso* (2018), *A freira* (2018), *Parque do Inferno* (2018), *It – A coisa* (2017) e *Brightburn: filho das trevas* (2019).

Finaliza-se esse panorama histórico do cinema fantástico, sinalizando que as produções audiovisuais desse gênero retratam “sintomas da cultura, com sua capacidade quimérica e metamórfica de muito dizer, de tanto insistir, repetir, redundar, advertir, prevenir e ocultar para mostrar” (MESSIAS, 2016, p. 458). Esse percurso mostrou o quanto o fantástico no cinema está interligado com as experiências humanas, os conflitos sociais e a evolução do homem e do planeta durante o conturbado século XX e XXI. As imagens que chocam o espectador são repletas de significações e, mais que assustar, contribuem como canal de reflexão da realidade cruel e das atrocidades que têm abalado o indivíduo e o mundo nos últimos tempos. A seção a seguir trata sobre o efeito do horror na construção das obras audiovisuais fantásticas.

### 3.2 O horror artístico no cinema fantástico

Em *A filosofia do horror ou paradoxos do coração* (1999), o filósofo norte-americano Noël Carroll levanta algumas discussões sobre o porquê do gênero horror persistir e interessar tanto aos espectadores de cinema. Para Carroll (1999, p. 230), “o gênero horror tem todo o jeito de ser prazeroso para o seu público, mas faz isso oferecendo coisas que causam inquietação, aflição e prazer”. É importante frisar que o conceito de *Art-Horror* de Carroll foi utilizado, pois compreende-se essa categoria como subcomponente do gênero fantástico. Nesse sentido, já que o cinema fantástico contempla o horror em sua estrutura, infere-se que a cinematografia fantástica é um produto de temas reprimidos pela cultura e as produções audiovisuais fantásticas apresentam caráter subversivo, pois se prefiguram como violação dos conceitos e categorias dominantes de determinada cultura, ou seja, elas expõem imagens que não podem existir de acordo com os parâmetros de uma cultura racionalista.

As obras cinematográficas do fantástico podem ser chamadas de subversivas no sentido de não se ajustar às ideias difundidas pela sociedade científica e racional. Essa característica propiciou enorme sucesso do cinema de horror e gerou uma série

de “vampiros, duendes, zumbis, lobisomens, crianças possuídas pelo demônio, monstros espaciais, fantasmas, entre outros” (CARROL, 1999, p. 13). Esses seres estimularam um aumento do imaginário horrífico na cinematografia. Por isso, esse contexto propiciou uma discussão sobre a presença do horror no cinema fantástico, conforme elucida Carrol (1999, p. 16):

Evidentemente, os mercados dos filmes de horror não saíram do nada. O público, como era de se imaginar, era composto sobretudo de pessoas nascidas no pós-guerra. Esse público, como um grande número dos artistas que se especializaram em horror, fazia parte da primeira geração do pós-guerra, criada pela TV. E poder-se-ia aventar a hipótese de que seu gosto pelo horror, em ampla medida, foi alimentado e fortalecido pelas incontáveis reapresentações das séries antigas de horror e de ficção científica que formavam o repertório da televisão nas tardes e nas madrugadas de suas juventudes. Essa geração, por sua vez, foi criada num regime de diversões de horror, cujas imagens inundam a cultura - dos cereais do café da manhã e dos brinquedos das crianças à arte pós-moderna - e fornece uma parte impressionante da produção literária, cinematográfica e até mesmo teatral de nossa sociedade.

O horror presente nos filmes fantásticos são o resultado de um contexto sociocultural dominado por guerras. Os espectadores foram estimulados pela indústria cultural ao consumo de seriados, cinematografia e experiências teatrais que alimentavam a mente de uma sociedade traumatizada por acontecimentos que se aproximavam de profecias apocalípticas. Segundo Carrol (1999, p. 19), “depois da Primeira Guerra Mundial, o gênero do horror encontrou também um novo lar na nascente arte do cinema”. Esse aspecto determina o entrelace do cinema de horror com os conflitos históricos, sociais, emocionais e psicológicos do início do século XX para criar o que se denomina pela crítica como horror artístico.

Para Carroll (1999), o horror artístico é diferente do horror natural. O natural é uma representação da repulsa diante de um acontecimento catastrófico, jornalístico, relatos orais, assassinatos ou tragédias, ou seja, são narrativas que retratam acontecimentos reais. Por sua vez, o artístico está conectado com “a ideia de gênero que atravessa várias formas artísticas e vários tipos de mídia” (CARROLL, 1999, p. 27), é uma emoção que os criadores do gênero buscaram propiciar em seus públicos. Discorre-se sobre o horror enquanto produto de determinado gênero que já se solidificou, como é o caso da modalidade fantástica, em que os horrores artísticos podem ser encontrados em várias manifestações literárias, pictóricas, teatrais e cinematográficas.

Sobre a noção de horror artístico, o pesquisador Rodolfo Silva, em *Representações sociais do cinema de horror* (2011), analisou algumas obras cinematográficas fantásticas, entre elas, *O Iluminado* (1981), de Stanley Kubrick. Ele verificou que o objeto formal do horror é o próprio protagonista da narrativa, Jake Torrence. Depois de enlouquecer em um hotel amaldiçoado, ele passa a se tornar uma ameaça para família, pois tenta matar a esposa e o filho com um machado. Isso gera no espectador um sentimento ameaçador e repulsivo que “não é horrível por ser real (como no horror natural), mas por ser possível” (SILVA, 2011, p. 25). Essa exemplificação sinaliza que a narrativa cinematográfica fantástica sempre será do campo do horror artístico e essa emoção é objetivada pelos produtores da obra.

Outro aspecto do horror artístico no cinema fantástico corresponde à atitude dos personagens dos filmes em relação aos monstros com que se deparam. Nas obras de horror fantástico, os humanos enfrentam monstros que são percebidos como anormais e perturbadores da ordem natural. O fantástico, ao invadir o cinema, preservou a característica de romper com as “normas de propriedade ontológica presumidas pelos personagens humanos positivos da história” (CARROLL, 1999, p. 32). Na cinematografia fantástica de horror, o sobrenatural ou os monstros são elementos extraordinários num mundo ordinário e o horror artístico está presente nas produções desse gênero, na medida em que insere um elemento que é estranho à realidade do mundo natural.

De acordo com Silva (2011), o cinema fantástico necessita mais de um componente formal (o próprio monstro) do que a tensão visual/sonora e conteúdo da produção audiovisual. Essa assertiva torna-se relevante, pois propicia a separação entre o horror fantástico e o terror. “O terror trabalha com fenômenos psicológicos, enquanto o horror trabalha com efeitos fantásticos” (SILVA, 2011, p. 29). Essa proposição permite acrescentar que algumas produções cinematográficas de horror podem não ter ligação com o fantástico, pois embora apresentem ameaças repulsivas, elas podem não ser causadas por elementos insólitos.

Carroll (1999, p. 30) ressalta que o suspense se aproxima do horror artístico das produções audiovisuais fantásticas, já que “os gêneros suspense, mistério, terror e horror derivam seus nomes dos afetos (*affects*) que pretendem provocar”. Essa proximidade entre os gêneros proporciona ao cinema fantástico uma hibridização. Por isso, o suspense funciona como mecanismo para as narrativas de horror fantástico e mobiliza o espectador a uma tensão por meio do efeito emocional do medo. Assim,

esse horror artístico percebido nos filmes fantásticos são refletidos nas respostas emocionais dos personagens, na construção do espaço da narrativa, na escolha do som e da composição visual do produto audiovisual e pelo espectador que experimenta uma espécie de excitação, de perturbação ou de suspensão.

Dessa maneira, a filosofia de Carroll almeja compreender como o horror se apresenta nos meios artísticos literário, cinematográfico, teatral, entre outros. Para o crítico, os componentes sobrenaturais dessas narrativas, embora até onde se saiba não existem no plano real, ainda conseguem inquietar a mente do público. De acordo com Carroll (1999), no campo do horror fantástico esse medo é representado meticulosamente por meio de estruturas narrativas, vocabulário, efeitos da retórica e da estética. Assim, os produtos audiovisuais do fantástico manifestam o horror artístico modelando estruturas para atingir objetivos específicos que são aterrorizar, incomodar e excitar o público.

O horror artístico insufla no cinema fantástico um caráter crítico, ao estimular imagens horríveis e angustiantes. Em *Expressões do horror: escritos sobre cinema de horror contemporâneo* (2017), o pesquisador Márcio Markendorf destaca que o cinema de horror fantástico tornou-se objeto de estudo, pois “se faz necessária em épocas de crise como a que vivemos, porque o horror tem o potencial de suscitar questões culturais e políticas, de crítica e de estética, e até mesmo de censura” (MARKENDORF, 2017, p. 8). Esse interesse pelas obras cinematográficas do universo fantástico ressalta a relevância das discussões sobre os temas tão inquietantes e subversivos que esse gênero apresenta aos telespectadores.

Para Markendorf (2017, p. 15), “o apelo do horror está na nossa capacidade de identificação com o outro, aquilo que nossa sociedade reprime e define como monstruoso”. O cinema fantástico causa atração, pois, de certo modo, o espectador se identifica com os conteúdos explorados e renegados pela sociedade. O horror artístico no cinema fantástico promove olhares diversos sobre um mesmo assunto, como apresenta Markendorf sobre o filme *A bruxa* (2015), de Robert Eggers:

Essa talvez seja a grande fonte do horror em *A Bruxa*: a incerteza da salvação através da fé. *A Bruxa* não funciona como um filme de terror “momento a momento”; o espectador não ficará arrepiado de medo com sustos frequentes, mas com a crescente angústia da família que, diante do desconhecido, começa a duvidar da própria fé. Em *A Bruxa*, o Diabo existe em forma de bode e compra almas, as bruxas podem voar, o sangue de bebês não batizados tem poder, etc. Entretanto, por mais reais que sejam

essas entidades malignas, o verdadeiro horror em *A Bruxa* vem da relação dos membros da família atormentada com eles mesmos, com Deus, com a natureza e com a comunidade à qual anteriormente pertenciam (MARKENDORF, 2017, pp. 29-30).

O horror presente no produto audiovisual *A bruxa* (2015) exemplifica o caráter multifacetado do cinema fantástico. As variadas imagens criadas ao longo da narrativa demonstram que o elemento sobrenatural é um componente que não só instaura a inquietação e o horror, mas também promove temáticas – batismo com sangue, compra de almas, o horror psicológico da família, a natureza como *locus horribilis* - tão angustiantes quanto a figura da bruxa. Assim, o horror artístico é contemplado não somente no campo diegético, mas também no plano da recepção. A professora e pesquisadora Marisa Martins Ghama-Khalil esclarece, em *Nos labirintos do medo: estudos sobre o medo na ficção* (2018), que as narrativas são artefatos culturais capazes “de produzir não apenas o conhecimento, mas também reações emocionais em seus receptores” (GHAMA-KHALIL, 2018, p. 79). O horror fantástico revela-se como objeto artístico que apresenta ao público temáticas horríveis e, ao mesmo tempo, estimula o medo e a inquietação.

A pesquisa, *Cinema do medo: um estudo sobre as motivações espectatoriais diante dos filmes de horror* (2017), de Petra de Melo defende que o grande sucesso e popularização das narrativas cinematográficas de horror são o resultado do prazer estético que essas produções mobilizam nos espectadores, eles sentem “sintomas da certeza de um grave perigo imediato e de puro terror. O coração pulsa violentamente, ele fica ofegante, bate o pé no chão nervosamente, agarra a cadeira, faz careta, emite sons de desespero” (MELO, 2017, p. 51). Essa descrição revela o efeito de recepção do horror artístico nos espectadores. Melo esclarece que quando o público se sente aterrorizado com “a manifestação horrífica de algum personagem vilanesco de uma ficção, nós acreditamos estar na presença de um monstro *por estarmos iludidos pelas técnicas e efeitos especiais de um filme*” (MELO, 2017, p. 55, grifo nosso), ou seja, o horror artístico produzido é o resultado de uma linguagem cinematográfica muito bem articulada e por técnicas e experimentações feitas pelos cineastas. A seguir, apresentaremos como a abordagem estética auxilia na compreensão e análise das produções audiovisuais do gênero fantástico.



### 3.3 Mecanismos estético-fílmicos para análise das produções audiovisuais do medo

Em *A estética do filme* (2012), o professor de cinema e escritor francês, Jacques Aumont, esclarece que o cinema é uma área de estudo suscetível de abordagens muito diversificadas, portanto, para ele não é possível defender a noção de uma teoria do cinema, mas de algumas teorias do cinema. Nesse grupo de abordagens, a estética do cinema é um campo de estudo que possibilita reflexões sobre os “fenômenos de significação considerados como fenômenos artísticos” (AUMONT, 2012, p. 15). Essas ocorrências artísticas em um filme podem ser analisadas pelo campo da teoria estética. Ela mobiliza os pesquisadores para compreensão do cinema como arte e dos seus produtos audiovisuais como mensagens artísticas.

Segundo Aumont (2012, p. 15), “a estética do cinema apresenta dois aspectos: uma vertente geral que considera o efeito próprio do cinema, e uma vertente específica, centrada na análise de obras particulares”, a vertente geral busca esclarecer como os materiais próprios da estética do cinema como a representação visual, sonora, a montagem, a linguagem cinematográfica. Enquanto isso, a vertente específica centra-se na compreensão e análise de como esses mecanismos de efeitos do cinema podem afetar na construção de produtos audiovisuais específicos, por exemplo, o objeto de estudo *It – capítulo 1* (2017) e *It – capítulo 2* (2019), filme de horror fantástico do cineasta Andy Muschietti.

A psicanalista e ensaísta Tania Rivera, em *Cinema, imagem e psicanálise* (2008), assinala que a teoria estética do cinema “nos faz ver que a imagem nunca é uma realidade simples. É um conjunto de operações, de relações entre o dizível e o visível, maneiras de jogar com o antes e o após, a causa e o efeito” (RIVERA, 2008, p. 13). A abordagem estética dos filmes faz perceber que o narrado, visualmente ou sonoramente, apresenta mensagens específicas que serão decodificadas pelo público consumidor do produto audiovisual. Além disso, Rivera esclarece que o cinema, enquanto arte, aperfeiçoa, constantemente, seus métodos e técnicas para contar histórias por meio de imagens em movimento. Nessa perspectiva, os estudos estéticos desenvolvidos por Ismail Xavier (2018), Jacques Aumont (2012), Gérard Betton (1987), Theodor Adorno (2008), Eduardo Geada (1977), Yuri Lotman (1978),

Dudley Andrews (2002), Marcel Martin (2003) e Gilles Deleuze (2018) ajudam a analisar um filme enquanto obra artística.

Nesse contexto, considerar a obra artística como suscetível de “engendrar um texto (análise textual) que fundamente os seus significados em estruturas narrativas (análise narratológica) e em dados visuais e sonoros (análise icônica)” (AUMONT, 2004, p. 10). O objetivo é clarificar a obra fantástica audiovisual de Andy Muschietti por meio dos mecanismos estéticos que o cinema proporciona. Desse modo, recorrer a análises textuais, narratológicas, imagéticas e sonoras serão os pontos de partida para compreensão do objeto artístico a que toma-se como corpus.

Os professores de estudos cinematográficos, Francis Vanoye e Anne Goliot Leté sinalizam em *Ensaio sobre análise fílmica* (2012), que ao analisar uma obra fílmica só conseguimos:

[...] transpor e transcodificar o que pertence ao visual (descrição dos objetos filmados, cores, movimentos, luz, etc) do fílmico (montagem das imagens), do sonoro (música, ruídos, grãos, tonalidades das vozes e do audiovisual (relações entre imagens e sons) (VANOYE e GOLIOT-LETÉ, 2012, p. 10).

Essa descrição revela que analisar um filme não é somente vê-lo e revê-lo. Esse tipo de atividade exige do analista um exame técnico. A busca pelos mecanismos técnicos - tipos de imagens, planos, sons, montagem, enquadramentos - demonstra que é imperativo decompor uma obra cinematográfica em seus elementos constitutivos, a fim de que um determinado objetivo seja atingido. Nesse sentido, a análise de uma obra audiovisual corresponde a “[...] despedaçar, descosturar, desunir, extrair, separar, destacar, denominar materiais que não se percebem isoladamente, uma vez que o filme é tomado pela totalidade” (VANOYE E GOLIOT-LETÉ, 2012, p. 14). Essa desconstrução equivale ao processo de descrição da obra fílmica. Após essa etapa, o analista necessita relacionar elementos que foram despedaçados e perceber como eles se associam originando “um todo significante” (2012, p. 15). Esse momento de análise é denominado de interpretação. Assim, a compreensão dos mecanismos-estéticos que compõem uma produção audiovisual implica dois momentos distintos: a desconstrução e reconstrução.

Busca-se descrever, a seguir, alguns mecanismos estéticos da linguagem cinematográfica que podem ser usados, intencionalmente, no cinema para suscitar sentimentos de medo nas obras do cinema fantástico. É necessário compreender que cada componente cinematográfico é usado para atingir efeitos específicos na narrativa

audiovisual. Esse conjunto de elementos será utilizado para análise do objeto fílmico desta dissertação, ressaltando que a linguagem cinematográfica refere-se a componentes como imagens, sons, planos, ângulos, movimentos de câmera, enquadramentos e recursos de montagem.

Discorre-se, *a priori*, sobre os caracteres fundamentais da imagem fílmica. Na obra *Linguagem cinematográfica* (2005), o crítico e historiador de cinema, Marcel Martin, esclarece que “a imagem constitui o elemento de base da linguagem cinematográfica. Ela é a matéria-prima e, simultaneamente, uma realidade particularmente complexa” (MARTIN, 2005, p. 27). Isso demonstra que a representação visual se consolida como aspecto material da obra audiovisual, pois ela apresenta um registro da realidade oferecendo percepção objetiva. O cineasta entende que a imagem é um documento fotográfico, que ao ser inserido na composição narrativa, apresenta grande valor figurativo. Sobre essa atitude estética da imagem, Martin esclarece que

[...] a imagem reproduz o real, depois, num segundo grau e eventualmente, afeta os nossos sentimentos e, finalmente, num terceiro grau e sempre facultativamente, toma significação ideológica e moral. Este esquema corresponde à função da imagem tal como definiu Eisenstein, para quem a imagem nos conduz ao sentimento (ao sentimento afetivo) e deste à ideia (2005, p.35)

A partir do texto acima, entende-se que a polivalência significativa da imagem possibilita ao cineasta construir o conteúdo da imagem ou de revê-la sob um ângulo anormal, em virtude das manipulações que ocorrem no processo de montagem. Estas múltiplas significações da imagem podem escapar ao espectador porque “o sentido das imagens pode ser controverso, tal e qual como o das palavras, e cada filme tem tantas possibilidades de interpretação” (MARTIN, 2005, p. 34). A imagem fílmica fornece uma imagem subjetiva que é dinamizada pela visão artística e pelos mecanismos estéticos usados pelo realizador.

Segundo Aumont (2012, p. 19), “o fato da imagem ser bidimensional e limitada está entre os traços fundamentais dos quais decorre nossa apreensão da representação fílmica”, devido a existência de um quadro, semelhante aos quadros de pintura e que definem o limite da imagem. Para o crítico, o *quadro* é importante na composição da imagem, pois é um dos primeiros elementos materiais sobre os quais o cineasta trabalha. Quando “a imagem é limitada em sua extensão pelo quadro

parece que estamos captando apenas uma porção do espaço” e é essa porção do imaginário do cineasta que está contida no quadro denominado *campo*.

Além do *campo*, há um espaço denominado *fora de campo*, que àquele, está essencialmente vinculado. Ele pode ser definido como “conjunto de elementos (personagens, cenários, etc.) que, não estando incluídos no campo, são contudo vinculados a ele imaginariamente para o espectador” (AUMONT, 2012, p. 25). Qualquer enquadramento, por exemplo, aproximado sobre um personagem, sugere automaticamente a existência de um *fora de campo* que contém a parte na vista do personagem. Esse componente poderá ser sinalizado na análise do corpus, pois na construção do medo das narrativas fantásticas, esse recurso estimula a apreensão, o suspense, o terror uma vez que o espectador só consegue ver a imagem concreta (*campo*), enquanto que o imaginário (*fora de campo*) propicia o surgimento dessas sensações. Essas relações entre *campo* e *fora de campo* formam um espaço imaginário denominado por Aumont como *espaço fílmico ou cena fílmica*.

Quanto à importância do *elemento sonoro* como mecanismo-estético de provocação do medo, este faz parte do campo de ação dos roteiristas e cineastas tanto quanto os recursos imagéticos. Em *Narrativa cinematográfica: contando histórias com imagens em movimento* (2017), Jenniffer Sjill, especialista em arte cinematográfica, ressalta que

Do mesmo modo que o roteirista pode criar uma metáfora visual ampliada, os efeitos sonoros também podem sugerir uma metáfora auditiva ampliada. Eles podem acrescentar camadas de significado a um filme que seriam difíceis de alcançar de outra maneira. Os efeitos sonoros podem ser bastante óbvios ou relativamente sutis. Eles podem atrair a atenção para si ou manipular furtivamente o espectador (SJILL, 2017, p. 120)

Sjill (2017) compreende que os efeitos sonoros podem expor, disfarçar, determinar ou revelar múltiplas significações e interpretações dentro da obra cinematográfica. A pesquisadora esclarece que os efeitos sonoros de um filme são produzidos, gravados e mixados para auxiliar ou subverter de modo dramático, emocional ou temático os elementos imagéticos da narrativa fílmica. O cinema possui três tipos de som para contar suas histórias: *diálogos, música e ruídos*. Os diálogos são componentes responsáveis por expressar os sentimentos, ideias e ações dos personagens; a música funciona como indicador de leitura emocional de uma cena e sinalizam o espaço e tempo da obra fílmica e os ruídos possibilitam uma percepção

do espectador para as ações que ocorrem ao longo da narrativa ou mesmo para os aspectos imagéticos do produto audiovisual.

Nessa perspectiva, destaca-se a diferença entre *som diegético* e *som não diegético*. De acordo com Sjill (2017, p. 120), “o som que é inerente a uma cena é geralmente chamado de som diégetico. [...] os efeitos sonoros que não fazem parte do universo da história são chamados de não diegéticos”, o som diegético é aquele que seria ouvido na cena pelos personagens, ao passo que o não diegético não vem da cena. Os personagens não o ouvem, nem reagem a ele. Esse efeito sonoro serve para manipular ou impressionar os espectadores, a fim de causar determinado sentimento idealizado pelo cineasta. A música, por exemplo, é um recurso sonoro não diégetico, pois somente a plateia costuma ouvi-la. Os músicos não fazem parte da cena fílmica. Melo descreve que:

Muitas vezes alguns gemidos, gritos e sussurros ininteligíveis são acoplados ao som não diegéticos, fazendo-nos refletir se apenas nós estamos ouvindo ou se os personagens também estão. É o caso de “A Mulher de Preto” (The Woman in Black, Dir. James Watkins, 2012), segunda adaptação para os cinemas do livro *Woman in Black*, de Susan Hill, o primeiro foi feito em 1989. Em várias cenas cruciais, ouvimos gritos reverberarem na mansão mal-assombrada em que o advogado, viúvo e pai de um filho de quatro anos, Arthur Kipps (Daniel Radcliffe) precisou ir para procurar o testamento da falecida dona da casa. Mesmo quando o espírito da mulher de preto aparece para Kipps, ouvimos sussurros e gritos abafados rápidos, mas não sabemos se ele também ouviu. (2017, p. 153)

Os recursos sonoros são eficazes como mecanismos de direção dos recursos visuais no decorrer da narrativa e a descrição revela que os efeitos sonoros exprimem diretamente sua participação na emoção da cena, dando o ritmo e o tom sobrenatural e inexplicável da narrativa. A obra *A audiovisualização: som e imagem no cinema* (2008), de Michel Chion, assinala que o efeito de som “faz ver a imagem de uma maneira diferente. O som transformado pela imagem que ele influencia volta a projetar sobre esta o produto das influências mútuas” (CHION, 2008, p. 24), os sons, a imagem e a própria situação narrada dirigem a atenção do espectador causando sentimentos e inquietações ao longo da narrativa.

Além desse aspecto, há as vozes na narrativa cinematográfica e nas ficções de horror fantástico. Elas ganham destaque, pois os diretores se utilizam de vozes guturais e sobre-humanas como forma de truques fonoaudiológicos para transmitir um estado emocional aos personagens e aos espectadores. Para exemplificar, cita-

se a voz do demônio de *O exorcista* (1973) de William Friedkin. Nesse filme, há o uso poderoso do som às falas de personagens, potencializando o horror presente nas imagens.

Além dos pontos supracitados, Aumont (2004) observa que os elementos sonoros não-verbais e não-musicais são elementos de grande relevância semântica na análise fílmica. O crítico destaca o exemplo clássico de *Os pássaros* (1963), de Alfred Hitchcock, no qual há uma confusão entre música e ruídos. “A música, maioritariamente eletrônica, de Bernard Herrmann, incorpora uma série de gritos de pássaros, mais ou menos transformados e deformados” (AUMONT, 2004, p. 200). Desse modo, infere-se que os efeitos de som despertam interesse nos estudos cinematográficos como mecanismo estético de construção do horror na narrativa.

Sjill (2017) arrazoa sobre os tipos de efeitos sonoros nas obras cinematográficas e propõe quatro categorias: o som realista, o som expressivo, o som surrealista e o som externo. O *efeito sonoro realista* refere-se a qualquer som que se espera ouvir na cena filmada, por exemplo, a buzina de um carro, o zumbido de um mosquito, entre outros. Quanto ao *efeito sonoro expressivo*, tem-se um efeito realista que foi modificado propositalmente pelo cineasta. Para exemplificar, imagine um telefone que começa a tocar e, de repente, o som fica cada vez mais alto. Nesse caso, há manipulação do diretor para impressionar personagens e/ou espectadores.

O *efeito de som surrealista* ou *metadiégetico* é usado para exteriorizar os pensamentos profundos, ou seja, “as alucinações, os sonhos ou os desejos dos personagens” (SJILL, 2017, p. 120). Um exemplo, a risada de uma criança quando a personagem se depara com um brinquedo que lhe pertenceu na infância. Quanto ao *som externo*, este não vem da cena, já identificado anteriormente como *não diégetico*. Nesse caso, os personagens não ouvem esses sons e nem apresentam reações a eles. Por exemplo, “se o personagem está dando os últimos passos no corredor da morte e o público ouve soar lentamente um sino de igreja – e sabemos que não existe igreja” (SJILL, 2017, p. 121), pode-se apontar esse efeito sonoro como externo ao universo da narrativa cinematográfica, tornando esses elementos ferramentas eficazes de construção de sentido.

Segundo Aumont (2012, p. 64), “a montagem garante o encadeamento dos elementos da ação, segundo uma relação de causalidade e/ou temporalidades diégeticas”. Os elementos descritos aqui se entrelaçam na narrativa audiovisual, proporcionando que o drama, o horror, o humor, por exemplo, sejam percebidos e

compreendidos pelo espectador. Os demais elementos como cor, iluminação, vestuário, cenário e elipses não foram descartados da perspectiva de análise. Eles são apresentados ao longo da análise da obra audiovisual de Andy Muschietti. Os efeitos descritivos , os efeitos sintáticos (ligação entre os planos), os efeitos semânticos (a forma como a narrativa é contada) e os efeitos de sentido conotados (uso dos enquadramentos e gestos) utilizados para que os objetivos sejam atingidos. No capítulo seguinte, analisa-se como se dá a construção do medo nas narrativas fantásticas de Andy Muschietti.

#### 4 **CONSTRUÇÕES DO MEDO EM NARRATIVAS FANTÁSTICAS:** analisando o romance de Stephen King e as obras audiovisuais de Andy Muschietti

Nos capítulos anteriores, foi possível suscitar algumas reflexões sobre uma função social e literária da ficção fantástica, pois “o fantástico permite franquear certos limites inacessíveis” (TODOROV, 1981, p. 83). As narrativas fantásticas consolidaram-se como um extenso campo de apresentação de conteúdos inanalísáveis para a literatura realista. Além dos temas monstruosos, sobrenaturais e inexplicáveis, outros assuntos como “incesto, homossexualidade, amor a três, necrofilia, sensualidade excessiva” são recorrentes nessa modalidade, pois eles representam os medos e anseios que os indivíduos carregam ao longo da história (TODOROV, 1981, p. 83) e que a função social da narrativa fantástica é transgredir, propondo temas proibidos evitados pela literatura realista.

A narrativa literária e audiovisual *It – A Coisa* enquadra-se no gênero fantástico, com um enredo movido por acontecimentos sobrenaturais, situações inexplicáveis, monstros que representam os medos dos personagens e temas como a homossexualidade, o incesto, o preconceito racial, entre outros. As narrativas fantásticas têm sido “muitas vezes capazes de atingir pontos de pressão fóbica, e os livros e filmes de maior sucesso quase sempre parecem expressar e jogar com os temores que afligem um amplo espectro de pessoas” (KING, 2013, p. 20), tais produções fantásticas, tanto na literatura quanto no cinema, exploram os temores políticos, econômicos, psicológicos, sociais ou sobrenaturais das pessoas.

Ao analisar uma obra do universo fantástico, percebe-se que elas evocam diversos tipos de medo manipulados por escritores e cineastas a fim de impactar o público. Embora os medos do subconsciente coletivo possam sofrer mudanças de tempos em tempos, as tramas fantásticas são capazes de resgatá-los causando desestabilização no leitor ou espectador. King (2013, p. 24) argumenta que “o medo surge de um sentimento penetrante de desestruturação”. Nesse sentido, as representações dos temores da humanidade são incorporadas nas produções fantásticas, a fim de causar desconforto e suscitar reflexões sobre comportamentos, sonhos, desejos e anseios. Nas páginas seguintes, analisa-se como se dão as formas de representação do medo nos objetos de análise.



#### 4.1 Breve incursão no universo fantástico da obra *It – A Coisa* (1986)

A obra *Coração Assombrado – A biografia de Stephen King* (2017), de Lisa Rogak, é iniciada pela seguinte sentença: “Tenho medo de tudo” (ROGAK, 2017, p. 1). Essa apresentação destaca o medo como elemento basilar que inspira as obras literárias de Stephen Edwin King. O escritor nasceu em Portland nos Estados Unidos em 21 de setembro de 1947. Ao longo de sua carreira, consolidou-se como um escritor norte-americano de gêneros diversos como o terror, a ficção sobrenatural, o suspense, a ficção científica e a fantasia. A obra escolhida para estudo demonstra o lado fantástico do universo desse autor e antes de analisados os aspectos relacionados ao medo em *It – A coisa*, algumas características do autor e do romance ajudaram a compreender os diversos tipos de medo que foram incorporados nessa narrativa escrita em 1986.

King apresenta em suas obras uma lista de seus medos. As pesquisas biográficas de Lisa Rogak (2017) destacam que o autor sempre recorreu livremente a seus temores ao escrever. Essa característica proporcionou uma aproximação do escritor com o público que consome narrativas do gênero fantástico. Isso acontece, pois os medos que o dominam são recorrentes na existência humana, permitindo que qualquer um que tenha lido uma de suas obras experimente a sensação de horror.

Em *It – A Coisa*, há exploração do tema da infância em perigo, pois os traumas da infância são evidenciados e expostos em contextos naturais e supernaturais que revelam os próprios medos que King experimentou durante sua infância pobre e sofrida, pois “seu pai que um dia saiu de casa para comprar cigarros e se foi, deixou a mulher e dois filhos, para se defenderem sozinhos em uma infância de pobreza dolorosa e grande incerteza” (ROGAK, 2017, p. 15). A infância difícil motivou King a criar universos terríveis na literatura fantástica de horror que, aparentemente, não existem na vida real. Contudo, a narrativa de King não é, portanto, mero escapismo, ela é capaz de trazer à tona aquilo que narrativas convencionais muitas vezes reprimem.

O romance *It – A Coisa* (1986) é um calhamaço de mil cento e trinta e oito páginas. Segundo Rogak (2017), essa obra e *A Dança da Morte* (1978) são as maiores produções literárias de King. A ideia para esse romance veio de diferentes lugares. O escritor queria produzir “um livro no qual todos os monstros que ele amou na infância – Drácula, a criatura de Frankenstein, o lobisomen e outros – estivessem também no

mesmo lugar” (ROGAK, 2017, p. 161). Esse contexto motivou a criação de uma história que explora a vida de sete amigos que formam um grupo intitulado “clube dos perdedores”. A narrativa desenvolve-se durante as férias escolares na década de 1950 e, nesse período, crianças estavam sendo mortas de maneira inexplicável na cidade de Derry. Então, os sete amigos - Bill, Richie, Stan, Mike, Eddie, Ben e Beverly - enfrentarão terríveis lutas contra uma entidade sobrenatural chamada de Pennywise. Ela assombra a cidade desde sua fundação e assume a forma física de um palhaço, aparecendo a cada 27 anos para se alimentar do medo das crianças de Derry. A cidade fictícia criada pelo autor é repleta de mistérios, acontecimentos inexplicáveis e violências constantes. A obra é repleta de descrições físicas detalhadas sobre o espaço e os personagens. Isso colabora para uma aproximação do leitor com o universo de Derry.

A história acontece em dois momentos distintos: a primeira, em 1958, narra o período da infância dos sete personagens; a segunda narrativa se passa cerca de 27 anos depois. O grupo retorna a Derry para um novo embate com a entidade sobrenatural, que havia iniciado novos ataques às crianças da cidade. Antes de deixarem Derry, os amigos prometeram, por meio de um pacto de sangue, que se o monstro retornasse, reuniriam-se para eliminá-lo novamente. Esse é o enredo que King apresenta ao longo de sua narrativa. Destarte, o medo é um componente fundamental para compreender o contexto dessa obra. A entidade sobrenatural, que se apresenta quase sempre na forma de um terrível palhaço, depende do medo que as pessoas nutrem.

Nesse cenário, a narrativa destaca que cada personagem terá um encontro diferente com essa entidade, e que ela se apresentará de modo distinto para cada um deles. Além do medo, *It - A Coisa* é uma obra que aborda outras temáticas como a amizade, a morte, o luto, o bullying, o assédio, o racismo, a violência e a homossexualidade. King criou uma obra com personagens fascinantes, uma cidadezinha aterrorizante e um monstro que personifica muitos dos temores. Durante a análise, elementos da narrativa que estabelecem correlação com os argumentos teóricos apresentados no primeiro capítulo são destacados e evidenciados como as *figurações do medo* se apresentam. Para isso, faz-se uso da versão do romance em língua portuguesa, publicada em 2014 pela editora Suma de Letras e traduzida por Regiane Winarski, responsável pela transposição da obras de King para o português.

## 4.2 Construções do medo em *It – A Coisa* (1986), de Stephen King

Como dito anteriormente, a ficção fantástica surgiu como reação ao excesso de racionalismo e cientificismo da sociedade iluminista e as experiências individuais e a imaginação assumiram nesse gênero um papel central. O medo surgiu como um resultado das crenças e das angústias que assolam o homem imerso em conflitos consigo, com o mundo natural e o supernatural. No capítulo II, apresenta-se uma síntese das compreensões teóricas acerca de algumas figurações do imaginário do medo a que autores dessa modalidade literária recorrem. O medo da morte, do sobrenatural, do *locus horribilis*, dos monstros humanos, das fobias e do medo urbano, por exemplo, foram temas contemplados nos terrenos do fantástico. Diante disso, nas páginas seguintes, essas concepções teóricas com os elementos de horror apresentados na obra literária *It – A coisa* de Stephen King são aproximadas.

### 4.2.1 A morte

O medo da morte é a mola mestra de certas narrativas fantásticas. Essa experiência é tão incompreensível que a própria ciência tem pouco a dizer. A figura da morte é recorrente em *It – A coisa* por meio dos embates vividos pelos sete personagens. O autor apresenta o assunto por meio dos conflitos individuais dos personagens da narrativa. Bill Denbrough, líder do clube dos perdedores, por exemplo, é atormentado constantemente por essa imagem. Na infância, o personagem é confrontado com a morte do irmão mais novo, George Denbrough, assassinado brutalmente por uma entidade demoníaca que assombra a cidade de Derry. O horror à morte do irmão pressiona Bill a avaliar as trevas que passaram a circundar a vida dele e da família. Além disso, ele necessita lidar com a sensação de perigo constante trazida pela morte do irmão, conforme o excerto:

**Lutar contra seu pavor do Georgie-fantasma** era uma necessidade muda e ávida, uma fome, de **superar a morte de George de alguma forma e encontrar uma maneira digna de seguir em frente**. Não de esquecer George, mas de **encontrar um caminho para que ele não parecesse tão pavoroso**. Ele entendia que os pais não estavam se saindo muito bem, e se queria fazer isso por si mesmo, **teria que fazer sozinho**. (King, 2014, p. 216)

A intensificação da presença da morte ocorre quando Bill apresenta dificuldades em administrar a perda do irmão. A figura da morte é expressa pela

imagem do “George-fantasma”. A luta do personagem não se restringe apenas à perda do irmão, mas também, contempla o desconforto e o horror ao imaginá-lo morto. A presença da morte é tão angustiante que os pais não sabem como se comportar diante dessa situação. Por sua vez, o luto que assombra Bill, desvela o seu temor à morte. Na passagem seguinte, vê-se que

Naqueles dias, sua mãe e seu pai também eram aparadores de livros no sofá, mas ele e George eram os livros. **Bill tentou ser um livro entre eles enquanto eles assistiam TV depois da morte de George, mas era como ser congelado. Eles emanavam frio das duas direções, e o descongelante de Bill não era grande o bastante para lidar com a temperatura.** Ele tinha que sair, porque esse tipo de frio sempre congelava suas bochechas e fazia seus olhos lacrimejarem. (KING, 2014, p. 214, grifos nossos)

O cenário fúnebre e desconfortante, que o narrador descreve, destaca a imagem assustadora que o resultado da morte provoca na vida do ser humano. A perda do irmão resulta em uma destabilização na relação familiar, a frieza dos pais com Bill revela a profunda amargura que eles sentiam com o filho mais velho que deixou o irmãozinho sair de casa na chuva sozinho para brincar. Além disso, o horror experimentado por Bill diante dessa situação corresponde ao que França (2017, p. 47) assinala como “resultado de um juízo que fazemos sobre o quão ameaçadores seres ou eventos podem ser”. O personagem tem que lidar com a morte do irmão, a morte dos vínculos familiares e a sua própria morte psicológica e isso se expressa na narrativa por meio da frieza e apagamento dos laços afetivos entre a família. No fragmento abaixo, há o medo da morte sob a ótica de outro personagem da narrativa, Mike Hanlon discorre sobre a morte do pai:

Acabamos envelhecendo mais quatro anos até eu ouvir a história do que aconteceu no Black Spot naquela noite, e **os dias de caminhar do meu pai já estavam esgotados. Ele me contou em um leito de hospital onde estava deitado, dopado, entrando e saindo da realidade enquanto o câncer crescia dentro dos intestinos dele e o consumia** (KING, 2014, p. 390).

A sensação desconfortante de Mike diante da doença que consome o pai e o encaminha em direção ao seu destino final é evidenciada. A imagem do câncer que crescia e consumia os órgãos do pai inflige um sofrimento, pois o personagem depreende desse cenário que a morte está próxima, como expressa no fragmento “os dias de caminhar do meu pai já estavam esgotados” (KING, 2014, p. 390). Essa proposição se aproxima do que Freud (1996) defende sobre o medo. Ele é uma força

esmagadora e impiedosa. O horror diante de uma situação de sofrimento indica a previsibilidade de perigo, nesse caso, a ameaça da morte e a fragilidade da vida. Em outro momento da narrativa, o personagem depara-se com um novo conflito diante do tema da morte:

Li o que escrevi por último neste caderno e surpreendi a mim mesmo ao começar a chorar por causa do meu pai, que está **morto há 23 anos**. Mas quem sabe **quanto tempo o sofrimento dura?** Não é possível que, mesmo trinta ou quarenta anos depois da morte de um filho, irmão ou irmã, uma pessoa possa estar meio acordada e pensar naquela pessoa com o mesmo **vazio perdido, aquele sentimento de lugares que talvez nunca sejam preenchidos... talvez nem mesmo na morte?** (KING, 2014, p. 390, grifos nossos)

A morte cria uma ruptura na vida humana, por meio do sofrimento e solidão após a perda de um ente querido. A atmosfera de estranhamento diante do mistério da morte insufla uma visão pessimista na narrativa. O medo, o luto e as memórias circundam o personagem materializando uma ausência de perspectiva e de esperança diante do desconsolo, conforme expressa em: “talvez nem mesmo na morte” (KING, 2014 p. 390). Os escritos de Ariès (1981) e Priore (2010) sinalizam que a imagem da morte nas ficções fantásticas buscam explorar o desconforto que a humanidade sente diante desse momento, conforme outro trecho, onde Mike discorre sobre a perda do pai: “*A morte lenta dele me assustava e enfurecia, mas também me envergonhava; quando um homem ou uma mulher morre, o processo deveria ser rápido.*” (KING, 2014, p. 395, grifos nossos). Assim, o temor à morte suscita melancolia e preocupação desestabilizante na construção da história.

O medo da morte apresenta-se por meio da vida de outro personagem, o hipocondríaco Eddie Kaspbrak. Na infância, o garoto viveu sob o domínio de uma mãe dominadora. Na infância, ele era considerado pela mãe uma criança frágil. Ela buscava protegê-lo de situações perigosas, do mundo e das doenças. Esse comportamento da mãe afetou a vida emocional e psicológica do personagem e as supostas doenças que ele adquiriu o angustiam, constantemente, pois indicavam a presença permanente da morte, conforme o sonho de Eddie: “Eu voltei, Eddie!, gritou a asma com alegria, *desta vez quem sabe eu vou te matar! Vou ter que fazer isso alguma hora, sabe! Não dá pra ficar enrolando pra sempre!*” (KING, 2014, p. 97, grifo nosso). A imagem da morte passeia pelo mundo onírico do personagem e o jogo dialético entre doença e morte impregna o sujeito, resultando em um medo angustiante, como no trecho abaixo:

**O peito de Eddie se agitou e repuxou. Ele bateu em busca da bombinha, encontrou e apontou para a garganta, depois apertou... Nesse sonho em que tinha 11 anos, e então sentiu um cheiro de uma coisa como a morte do tempo**, e alguém acendeu um fósforo e ele olhou para baixo e viu o rosto em decomposição de um garoto chamado Patrick Hockstetter, um garoto que desapareceu em julho de 1958, e havia vermes rastejando para dentro e para fora das bochechas de Patrick Hockstetter, e aquele cheiro denso e horrível estava vindo de dentro de Patrick Hockstetter (KING, 2014, p. 97, grifo nosso)

O fragmento apresenta uma desestabilização emocional de Eddie ante a presença das memórias negativas que potencializam o efeito da asma e, ao mesmo tempo, indicam um prenúncio da morte. Essa ideia se consolida quando o personagem destaca que “sentiu um cheiro de uma coisa como a *morte do tempo*” (KING, 2014, p. 97, grifo nosso). A morte do tempo pode sinalizar segundo Freud (1974), uma relação conflituosa do sujeito com o tempo vivido. Dessa maneira, as lembranças traumáticas de Eddie, na cidade de Derry, propiciaram estagnação de sua vida no tempo, a ameaça constante da entidade sobrenatural povoa incessantemente a mente dele. Além disso, o uso de vocábulos, como *decomposição*, *vermes rastejando*, *cheiro denso e horrível*, referindo-se ao jovem Patrick, sugerem ao personagem uma demarcação específica do que morte faz com os indivíduos.

O personagem Stanley Uris ou Stan, como é chamado pelos amigos, lutou contra Pennywise em 1958, entretanto ele não retorna a Derry em 1985. Na fase adulta, o membro do clube comete suicídio, pois não desejava voltar à cidade, ele guardava um medo intenso das memórias passadas. A presença da morte é recorrente na vida desse personagem e, em alguns fragmentos, o narrador destaca o horror que Stan experimentava quando se lembrava dos traumas de infância. Ele era uma das únicas crianças judias da escola e sofria bullying. Além disso, apresentava transtorno obsessivo compulsivo (TOC) e encarava a vida de modo muito metódico. Stan era relutante em aceitar a realidade da Coisa e isso gerou inúmeros conflitos e medos. No fragmento a seguir, é perceptível a contínua ameaça da morte por ele pressentida:

Ele entendeu de repente que a morte estava naquele lugar com ele, que a morte estava indo atrás dele saída do escuro e que ele não podia correr. Um jato repentino de água escorreu escada abaixo. Agora os cheiros não eram de pipoca, bolinho e algodão-doce, mas podridão molhada, o fedor de porco morto que explodia em uma fúria de larvas em um lugar escondido do sol... Somos os mortos. Afundamos, mas agora flutuamos... e você também vai flutuar. A coisa o estava chamando. Stan Uris, que morreria em uma banheira

com cruzes cortadas nos braços 27 anos depois, ficou de joelhos, depois de pé, e correu. (KING, 2014, p. 372)

Stan sentia-se intimidado pela companhia da morte. De acordo com França (2017, p. 48), “o medo humano está diretamente relacionado ao fato de ele prescindir a presença de sua causa”. A fonte do temor de Stan reside na incapacidade de fugir da morte, conforme assinala o narrador: “a morte estava indo atrás dele saída do escuro e que ele não podia correr” (KING, 2014, p. 372). Nesse trecho, o tema da escuridão se entrelaça à imagem da morte. Esse aspecto chama atenção, pois nos textos fantásticos o escuro sugestiona o perigo e a ideia de que algo está a espreita na escuridão, suscita a possibilidade de que aquele ser ou coisa cause dor e, mais ainda, direcione à aniquilação. No caso de Stan, o horror a uma destruição física é emergente, à medida que ocorre um arruinamento psicológico, e as vozes dos mortos na mente do personagem inserem a noção de realidade ou irreabilidade proporcionado pelo efeito fantástico. Assim, as descrições sinestésicas mobilizam no texto a hesitação e o medo, pois não é possível identificar se elas advêm do mundo externo ou se são desestabilização de um psicológico abalado. O narrador ressalta que, em 27 anos, Stan não poderia mais fugir da morte porque ela o encontraria.

Outro aspecto interessante da manifestação do medo da morte na narrativa fantástica de Stephen King materializa-se por meio do personagem Benjamin Hanscom ou Ben como é chamado popularmente. Na obra, o personagem é alvo constata de bullying e violência por conta do peso. O temor à morte grava mais profundamente a imagem da entidade sobrenatural na mente do personagem. Ao mesmo tempo, a Coisa se utiliza dos traumas de Ben para o assombrar constantemente. No fragmento a seguir, o personagem retorna à cidade de Derry e se direciona à biblioteca pública. Nesse lugar, a imagem da morte se faz percebida por meio do ataque do monstro sobrenatural:

Ben se afastou lentamente, com o coração disparado no peito. Sim, estava suando; ele conseguia sentir o suor escorrendo pela testa, pelas axilas, molhando os pelos do peito. Ele ergueu o olhar e viu Pennywise, o Palhaço, de pé no alto da escada da esquerda, olhando para ele. Seu rosto estava pintado de branco. A boca sangrava batom em um sorriso assassino. Havia buracos vazios onde os olhos deviam estar.. — Venha cá, Ben — chamou Pennywise. — Não vou te machucar. Tenho um livro pra você! Um livro... e um balão! — Ah, sei que você não pode responder — disse Pennywise, e riu. O palhaço no alto lançou a cabeça para trás e deu gargalhadas agudas. O som cresceu e ecoou no domo da rotunda como um voo de morcegos negros... Quando eu finalmente chegar até você, você não vai querer me ver,

eu acho. Vamos te matar...TENHA UM BOM-DIA! ESTA NOITE VOCÊ MORRE! (KING, 2014, pp. 470-471)

A irrupção da entidade demoníaca no espaço da biblioteca prenuncia a chegada da morte, o texto descreve as sensações físicas que o medo provoca no personagem. França (2017, p. 47) destaca que “em situações de ameaça apresentamos um conjunto de alterações fisiológicas provocadas pelo sistema nervoso simpático”. A narrativa destaca a aceleração dos batimentos cardíacos e a sudorese de Ben indicando a aparição de um perigo iminente. Em sequência, o narrador apresenta um vislumbre do ser sobrenatural. O monstro apresenta a boca sagrando com um sorriso assassino e na região ocular há a existência de buracos vazios. De acordo com França (2017, p. 204), “a presença de uma criatura monstruosa configuraria uma mensagem, um presságio de que algo está para acontecer”. A criatura monstruosa evidencia uma ameaça à vida, pois ela é a própria personificação da morte e o escritor constrói, paulatinamente, a manifestação do horror e recorre a expressões como “gargalhadas agudas”, “voos de morcegos negros”, “vamos te matar”, “esta noite você morre”. Esse campo semântico ajuda a potencializar a figura ameaçadora do monstro. Na Idade Média, a figura do morcego era relacionada às trevas, ao macabro e ao insólito. Esses aspectos conferem à narrativa um jogo de atração/repulsa diante do evento descrito e sugere a impossibilidade do personagem escapar do abraço da morte.

#### 4.2.2 Monstros sobrenaturais e humanos

Segundo Jeha (2007), os monstros são forças ameaçadoras, estranhas e aterrorizantes. Na presença desses seres, é possível sentir-se dominado e intimidado, como também passar por situações de assombro que, em determinados contextos, a ciência não consegue explicar. Stephen King seleciona uma série de monstros para metaforizar os medos, anseios e fantasias dos personagens de *It – A Coisa*. Em geral, a figura do palhaço assassino é usada como referência para abordar a temática do medo de monstros, contudo a narrativa engendra outras monstruosidades que se correlacionam com a violência, as práticas proibitivas, as intenções incestuosas, as perversões sexuais e as violações das normas estabelecidas. O fragmento a seguir, descreve o medo de George em ir ao porão da casa, pois nesse lugar escuro, imundo e fétido estaria a Coisa:



Ele não gostava nem de abrir a porta para acender a luz porque sempre pensava (era uma coisa tão idiota que ele não ousava contar para ninguém) que, enquanto estivesse tateando atrás do interruptor, uma garra horrível pousaria de leve sobre o pulso dele... e o puxaria para baixo, para a escuridão. [...] o cheiro do monstro, a apoteose de todos os monstros. Era o cheiro de uma coisa para a qual ele não tinha nome: o cheiro da Coisa, agachada, espreitando e pronta para atacar. Uma criatura que comeria qualquer coisa, mas que estava particularmente faminta por carne de garoto. (KING, 2014, p. 16)

A descrição supracitada configura um exemplo apropriado para discussão da manifestação do medo, pois descreve a presença de uma criatura invisível, horrível, ameaçadora e repulsiva. Messias (2016, p. 55) ressalta que “etimologicamente, a palavra monstro vem do latim *monstrum*, significando um presságio divino ruim”. A monstruosidade presente no porão da família Denbrough confirma-se como um prenúncio da morte de George. Embora o menino não tivesse visto a Coisa, ela conseguia o aterrorizar. No início do texto, o narrador sinaliza o horror que o personagem sentia daquele lugar. Em seguida, as imagens de uma “garra terrível”, “escuridão” e “podridão” potencializam as características letais e repugnantes da criatura. Ademais, palavras que denotam imundície, degeneração, deterioração e um forte cheiro desagradável que complementa o horror cognitivo do início do texto. Esses aspectos são relevantes na construção da narrativa porque levam o personagem a evitar ser tocado pela Coisa. Ao longo do enredo, esses efeitos sinestésicos são retomados pelo autor, a fim de indicar a presença do ser monstruoso. Por fim, o fato de a entidade estar faminta e a vontade de se alimentar da carne de um garotinho aponta para a morte de George, conforme o seguinte trecho:

George esticou a mão. O palhaço agarrou seu braço. E George viu o rosto do palhaço mudar. O que ele viu então era terrível o bastante para fazer suas piores fantasias da coisa no porão parecerem doces sonhos; o que ele viu destruiu sua sanidade em um golpe de uma garra. — Eles flutuam — repetiu a coisa no bueiro com uma voz rouca e rindo. Ela segurou o braço de George em um abraço grosso e serpenteante, puxou George para aquela escuridão terrível onde a água corria e rugia e gritava ao levar a carga de destroços da tempestade em direção ao mar. George virou o pescoço para longe daquela escuridão e começou a gritar na chuva, a gritar loucamente para o céu branco de outono curvado sobre Derry naquele dia de 1957 (KING, 2014, p. 22),

O excerto acima é bastante significativo. Em primeiro lugar, o contato com o monstro em que o personagem sempre evitou o encontro com a entidade maligna, contudo ele acontece de modo inesperado e inimaginável – em um esgoto e na forma de um palhaço - conforme assinala o narrador: “Havia um palhaço no bueiro. A luz lá

dentro não era nada boa, mas era boa o bastante para George Denbrough ter certeza do que estava vendo” (KING, 2014, p. 20). Essa aparição possibilita que a repulsa da vítima seja postergada. No entanto, Georgie parece não compreender o porquê dessa criatura habitar um lugar tão hostil e asqueroso. Um segundo aspecto refere-se a abordagem do monstro. O garoto depara-se com um ser gentil e agradável: “— Quer seu barco, Georgie? — O palhaço sorriu. George sorriu também. Não conseguiu evitar; era o tipo de sorriso que você tinha que retribuir” (KING, 2014, p. 21). As características impiedosas, terríveis e apavorantes da Coisa não se apresentam abruptamente ao menino. Esse tipo de alívio “permite não se reconhecer o perigo real” (FRANÇA, 2017, p. 48). Adiante, o palhaço consegue que George estique o braço. Nesse momento, a criatura ataca. O monstro arranca violentamente o membro da criança, os gritos ecoam pela rua e o horror se consuma na narrativa por meio de um acontecimento insólito.

França (2017, p. 108) destaca que o monstro costuma ser caracterizado “por comportamentos limítrofes e atos perversos ligados ao sexo e à violência”. Essa caracterização é importante para esta análise, pois em *It – A Coisa*, o monstro assume formas humanas a fim de concretizar atos de extrema violência, mesmo adotando outra aparência, “o monstro possui traços físicos identificáveis, caracterizando-se por qualidades que remetem ao feio e ao horrível” (FRANÇA, 2017, p. 108). Os personagens humanos criados pelo autor preservam as mesmas características horríficas da Coisa, conforme o trecho abaixo:

“PAPAI TEVE QUE ‘DAR EM MIM’ PORQUE SOU MAU”, DISSE O MENINO PARA A PROFESSORA ANTES DA SURRA QUE O MATOU – **Acho que não conseguia acreditar que um adulto pudesse fazer uma coisa assim a uma pessoinha.** Agora, eu sei a verdade. Gostaria de não saber.

”PADRASTO CHOROSO CONFESSA MORTE DO ENTEADO A PAULADAS - **Não sei o que me deu.** Vi que ele estava subindo na maldita escada de novo, **peguei o martelo no banco e comecei a usar.** Eu não pretendia matá-lo. Com Deus por testemunha, nunca pretendi matá-lo.” **“Ele falou alguma coisa para você antes de ficar inconsciente?”**, perguntou Whitsun. “Ele disse **‘Para, papai, desculpa, eu te amo’**”, respondeu Macklin. “Você parou?” **“Em um determinado momento”**, disse Macklin. (KING, 2014, pp. 222-223, grifos nossos)

No julgamento de Richard Macklin, padrasto do garoto Dorsey Corcoran, Macklin admitiu que batera no garoto de quatro anos até a morte com um martelo. Nesse contexto, Carroll (1999, p. 146) esclarece que a irrupção de seres monstruosos

“é acompanhada de distúrbios violentos e outros efeitos nefastos”. O cenário sobrenatural e violento que circunda a cidade de Derry é um fator essencial para que os acontecimentos como mortes, violências e atrocidades ocorram em grande escala. Outrossim, a entidade maligna se metamorfoseia nos habitantes, a presença do mal presente em Derry é percebida por meio da fala de Macklin, “não sei o que me deu”. Adiante, o réu afirma que mesmo a criança implorando para que parasse com a agressão, ele hesitou pouco tempo, mas depois continuou o ataque brutal. E o que na narrativa de King é a revelação de que a entidade sobrenatural da história se nutre das ações das monstruosidades humanas, o horror se instaura na história quando a ação violenta do padrasto o transforma em um ser horrível e desprezível, desencadeando o horror e o medo artístico na história.

Na obra de King, os monstros parecem estar presentes em diversas formas. No fragmento a seguir, o narrador revela um personagem detentor de anormalidades físicas e repulsivas que causam pavor no personagem Eddie Kaspbrak:

Alguma coisa o estava seguindo... **O cheiro foi o que o fez olhar para trás. [...] Era o cheiro de um oceano morto [...] era o Monstro da Lagoa Negra. O focinho da coisa era longo e pregueado. Fluido verde escorria de rasgos negros como bocas verticais em suas bochechas. Seus olhos eram brancos e gelatinosos. Os dedos unidos por membranas tinham garras como lâminas nas pontas. [...] lábios verde enegrecidos se repuxaram sobre dentes enormes em um sorriso morto e vazio.** Ele pretendia levá-lo de volta para o canal, **carregá-lo para a escuridão úmida da passagem subterrânea para comê-lo** (KING, 2014, p. 231, grifos nossos).

O monstro descrito pelo narrador carrega uma característica perturbadora e ameaçadora. Segundo Carroll (1999, p. 276), a narrativa do medo “é sempre uma luta entre o normal e o anormal [...]”. A criatura que persegue Eddie é o anormal do texto fantástico, ela é responsável por instaurar o insólito. Para Carroll (1999), na estrutura profunda dos textos de horror há um movimento de perturbação. Isso quer dizer que nessas histórias surge um monstro que abala o cognitivo dos personagens, como acontece na história com Eddie. O temor aos monstros origina-se também de uma característica denominada letalidade.

King cria, em *It – A Coisa*, seres que ameaçam tanto o psicológico dos personagens quanto a integridade física. O monstro da lagoa negra representa no texto um atentado a vida. Eddie é assombrado por um monstro horrível e repulsivo, algo pertinente na história, pois o garoto fica desestabilizado diante de coisas ou ambientes imundos, visto que sugestionam a ele doença e morte. O campo semântico

- cheiro “avassalador”, “apodrecido”, “fluido verde”, “gelatinosos”, “lábios verdes”, “dentes enormes e “sorriso morto e vazio” – funciona como complemento de repulsa e horror. O desfecho sinaliza que o monstro não queria simplesmente assustá-lo, o que é evidenciado por meio do trecho: “carregá-lo para a escuridão úmida da passagem subterrânea para comê-lo”. Essa visão aniquila a ordem natural e suscita o medo.

Segundo Bauman (2008, p. 173), “o medo nos estimula a assumir uma ação defensiva” diante de uma situação de vulnerabilidade. King constrói um ambiente de constante resguardo e, em determinado momento da narrativa, os personagens deparam-se com eventos insólitos provocados pela Coisa em Derry. Esses acontecimentos consolidam-se como ferramenta de autodefesa contra o monstro sobrenatural, conforme observamos a seguir:

Acho que o que esteve aqui antes ainda está, a coisa que estava aqui em 1957 e 1958; a coisa que estava aqui em 1929 e 1930 quando o Black Spot foi incendiado pela Legião de Decência Branca do Maine; a coisa que estava aqui em 1904 e 1905 e no começo de 1906, pelo menos até a Siderúrgica Kitchener explodir; a coisa que estava aqui em 1876 e 1877, a coisa que aparece a cada 27 anos, mais ou menos. Às vezes, aparece um pouco antes, às vezes, um pouco depois... mas sempre vem. Quanto mais no passado, mais difícil é de encontrar os eventos, porque há menos registros e os buracos na história narrativa da área ficam maiores. Mas saber para onde olhar (e quando olhar) ajuda muito a resolver o problema. Ela sempre volta, sabe. A Coisa. (KING, 2014, p. 136)

No trecho acima, o medo de monstros é disseminado por meio da historiografia da cidade. Bauman (2008, p. 43) nomeia esse horror como “medo redentor – aquele que vem com um antídoto: uma receita para afastar a ameaça que o origina”. Conhecer os eventos misteriosos que circundam o espaço que os personagens habitam, consolida-se como uma cura para o medo que os afligem. Essa proposição pode ser percebida quando o narrador ressalta que “saber para onde olhar (e quando olhar) ajuda muito a resolver o problema” (KING, 2014, p. 136). Dessa maneira, compreender como a entidade se comporta e quando irá atacar, transforma a narrativa de King em um ininterrupto jogo de esconde-esconde. Isso revela que em um momento de desatenção, a Coisa pode surgir evidenciando o quão ameaçador e letal um monstro pode ser.

Para a personagem Beverly Marsh, a figura monstruosa a atormenta tanto no aspecto sobrenatural quanto físico. Para isso, o texto apresenta pistas ao leitor sobre os abusos sexuais pelos quais Bev passa. A Coisa aproveita-se dos horrores e da

violência sofrida em casa para abalar o psicológico da menina, à medida que instaura o fantástico na narrativa, perceptível na passagem a seguir:

Você vai flutuar aqui com seus amigos, Beverly... A voz começou a dar uma série de soluços engasgados, e de repente uma bolha vermelha surgiu no ralo e estourou, espirrando gotas de sangue na porcelana manchada. A voz engasgada falou rapidamente agora, e enquanto falava, mudava; agora era a voz jovem da criança que ela ouviu primeiro, agora era uma voz de garota adolescente, agora (horivelmente) se tornou a voz de uma garota que Beverly conhecia... Um jorro de sangue saiu de repente do ralo, manchando a pia, o espelho e o papel de parede. Beverly deu um grito repentino e agudo. Ela se afastou da pia, bateu na porta, quicou, abriu-a de qualquer jeito e correu para a sala, onde o pai estava ficando de pé (KING, 2014, p. 345)

A desagradável sensação que a personagem sente diante dos acontecimentos no banheiro de sua casa ratifica o que diz Messias (2016, p. 225), que o sujeito da narrativa fantástica “oscila entre o real e o imaginário, em cujo limiar são engendradas perturbações e delírios capazes de fazer com que ele venha a expressar insegurança e perplexidade para com o que vê e sente”. As gargalhadas e a bola vermelha de sangue estourando no banheiro revelam-se como ferramentas do insólito na narrativa de King, pois Beverly não sabe discernir se as vozes e o sangue que jorra são reais ou produtos da imaginação dela. Essa proposição se consolida quando o pai vai ao banheiro e não vê sangue algum: *Ele jogou a toalha suja de sangue no suporte. Havia sangue... sangue para todo lado... e o pai dela não via* (KING, 2014, p. 346, grifo nosso). Ao mesmo tempo, toda a cena fantástica criada pelo escritor funciona como denúncia à cultura do estupro e o banheiro ensanguentado reforça a imagem dos abusos sofridos.

A criatura monstruosa se esconde por detrás das vozes de outras crianças mortas em Derry e esse recurso funciona como elemento catalisador do medo, visto que a menina não vê a criatura, mas a pressente. A entidade sobrenatural fomenta na história uma notória estranheza, gerando ansiedade e desestabilizando o inconsciente de Beverly Marsh. No trecho abaixo, o narrador revela que a garota enfrentava diariamente outra criatura monstruosa:

A porta do banheiro estava aberta. Ali estava seu pai, um homem grande que agora estava perdendo o cabelo ruivo que tinha passado para Beverly. Ele ainda estava de calça e camisa cinza (ele era zelador no Derry Home Hospital) e estava olhando com rigidez para Beverly. Ele não bebia, ele não fumava, ele não ia atrás de mulheres. Tenho todas as mulheres de que preciso em casa, dizia ele de vez em quando, e quando dizia isso, um sorriso peculiar e dissimulado se abria em seu rosto. Não o iluminava, fazia o oposto. Ver aquele sorriso era como ver a sombra de uma nuvem viajar rapidamente

por um campo pedregoso. Elas cuidam de mim, e quando precisam, eu cuido delas (KING, 2014, p. 346).

Para destacar a presença dos monstros humanos, recorre-se à figura do pai de Beverly. Ao descrever o personagem, o narrador chama a atenção do leitor para a torpeza das suas inclinações morais. Nesse sentido, França (2017, p. 108) assinala que os monstros humanos “transgridem os limites morais. [...] eles encarnam a zona fronteira entre o homem racional e o animal violento”. De outro modo, os ataques da criatura sobrenatural equiparam-se às violências sofridas em casa. O pai é caracterizado com um “sorriso peculiar e dissimulado”. O uso dessa expressão de carga semântica negativa oferece dúvidas sobre a conduta dele. Além disso, o poder que o pai exerce sobre a esposa e a filha, segundo França (2012, p. 83), “é essencialmente uma sugestão indireta de perigo”. Essa proposição de manipulação consolida-se quando o narrador destaca que o pai de Bev tinha todas as mulheres que precisava em casa. Assim, King entrelaça horrores reais e sobrenaturais, o monstro humano emerge das atrocidades cometidas com a criança e esse trauma é tão devastador que ao retornar adulta a Derry, Beverly é atacada por uma entidade sobrenatural que se corporifica na figura paterna, conforme o fragmento abaixo:

Ela se virou, com mechas de cabelo ruivo voando ao redor do rosto, e viu o pai cambaleando na direção dela pelo corredor, usando o vestido preto da bruxa e o camafeu de esqueleto; o rosto do pai estava coberto de carne mole e escorrendo, com olhos pretos como obsidianas, as mãos abrindo e fechando, a boca sorrindo com fervor intenso. — Eu batia em você porque queria COMER você, Bevvie, era o que eu queria fazer, queria FODER você, queria COMER você, queria comer sua BOCETA, queria CHUPAR seu CLITÓRIS entre os dentes, HUMM, Bevvie, aaaahhhhh, MAS QUE DELÍCIA, eu queria colocar você na gaiola... e esquentar o forno... e sentir sua BOCETA... sua BOCETA gordinha... e quando estivesse gordinha o bastante para comer... comer... COMER... (KING, 2014, p. 494).

Nesse ponto da narrativa, nota-se uma fusão entre o monstro humano e o sobrenatural. A ação da criatura supernatural tem origem nos abusos que Beverly sofria na infância. A monstruosidade vem à tona no texto sob dois aspectos: o primeiro, a conotação fantástica do texto, já que o ser monstruoso é descrito de modo disforme, repulsivo e imoral. Além disso, a aparência do pai em forma de bruxa suscita o insólito quando transforma-se em Pennywise: “O pai morto não estava usando o vestido preto da bruxa, mas a roupa de palhaço. Com uma das mãos, ele segurava alguns balões. Com a outra, segurava a perna de uma criança como uma coxa de frango” (KING, 2014, p. 494). O outro aspecto são as imagens de estupro, incesto e

violência emergem por meio do horror sexual. O autor recorre a um vocabulário promíscuo e vulgarizado evocando características da literatura de carnografia<sup>12</sup>. A manifestação do medo origina-se das ligações entre fantástico e sexualidade, um caráter instintivo, imoral e intenso capaz de transformar um pai em um monstro, por conta de uma volúpia sexual incontrolável. King desfaz o efeito fantástico do texto quando a personagem sai da casa onde teve o encontro com o pai morto e a criatura monstruosa:

O palhaço tinha sumido. A perna tinha sumido. A casa ainda estava lá, mas ela viu agora que estava desmoronando e deserta, com as janelas cobertas de tábuas e os degraus que levavam à varanda rachados e quebrados. Estive mesmo lá dentro ou sonhei tudo? (KING, 2014, p. 10)

Diante da experiência de horror experimentada pela personagem, “a transgressão que o fantástico provoca, a ameaça que ele supõe para a estabilidade do nosso mundo, gera inevitavelmente uma impressão aterrorizante tanto nos personagens quanto no leitor” (ROAS, 2014, p. 58). As imagens sobrenaturais no texto fantástico de King obrigam tanto leitor e personagem a se questionarem se o que acredita-se é pura imaginação ou é uma realidade, conforme assinalou Beverly no fim do texto: “Estive mesmo lá dentro ou sonhei tudo?”. Sendo assim, ao mesclar horrores humanos e supernaturais, o autor sinaliza que os fenômenos que assombram as crianças retratadas são potencializados e corporificados pela realidade traumática que as circunscrevem.

Na literatura fantástica de King, os monstros parecem assumir diversas formas. Em *It – A Coisa*, o narrador apresenta a enorme estátua de Paul Bunyan - um lendário lenhador gigantesco que representa o folclore norte-americano. Em certo momento da narrativa, o personagem Richie Tozier é perseguido por esse monumento histórico, conforme descrito a seguir:

O gigante começou a gargalhar. Ele pousou as mãos na metade do cabo do machado. O machado começou a subir no ar. Fez um som letal de movimento. Richie de repente entendeu que o gigante pretendia abri-lo bem no meio. Mas ele sentia que não conseguia se mexer; uma espécie de apatia letárgica tinha tomado conta dele. Que importância tinha? Ele estava cochilando, sonhando. A qualquer momento, algum motorista buzinará para uma criança atravessando a rua e ele acordaria. — Isso mesmo — gritou o gigante —, você vai acordar no inferno! — E, no último instante, quando o

<sup>12</sup> “Carnografia é a tradução para o português da palavra carnography, criada da junção de *carnage* (carnificina) e *pornography* (pornografia). Na literatura, refere-se a um estilo descritivo minucioso que apresenta de forma explícita e erotizada cenas de violência extrema” (FRANÇA, 2017, p. 151).

machado chegou ao ponto mais alto e ficou equilibrado lá, Richie entendeu que não era um sonho... e, se fosse, era um sonho que podia matar (KING, 2014, p. 504).

A manifestação do medo acontece diante de um evento aparentemente inverossímil. O personagem é perseguido por uma estátua histórica com um machado enorme. O acontecimento gera letargia em Richie, que se questiona sobre a veracidade da situação. Nesse momento, há a instauração do efeito fantástico na narrativa. O surgimento da figura monstruosa sinaliza “um aviso de que tudo mudará, a ruína se aproxima” (JEHA, 2007, p. 133). Nesse contexto, a figura de Paul Bunyan assinala a presença da Coisa. Essa criatura monstruosa manifesta-se em formas diversas para cada personagem. Pennywise se corporifica no monumento histórico, pois, Richie já havia sofrido ataques desse ser na infância. No entanto, ele nunca acreditou que fosse realidade, tudo não passara de um sonho. Esse fato corrobora com o que Jeha (1999) identifica como caráter metamórfico do medo. Nessa perspectiva, a ação do monstro do texto torna-se fonte de horror a partir do momento que Richie percebe que os atos dele são propositais e perversos: “o gigante pretendia abri-lo bem no meio / gritou o gigante —, você vai acordar no inferno! / era um sonho que podia matar” (KING, 2014, p. 504).

Após esse ataque, Richie depara-se com a Coisa. A aparição da figura de Paul Bunyan era apenas uma forma de desestabilizar o personagem. Sobre esse aspecto, França (2017, p. 221) diz que os monstros são “sempre perturbadores e ameaçadores”. Além disso, eles podem indicar uma ameaça ainda mais letal, como no fragmento abaixo:

Ele bateu com o ombro e rolou, olhando para a estátua de Paul Bunyan. Só que não era mais Paul Bunyan. O palhaço estava ali de pé no lugar dele... Em vez de um machado, ele segurava um gigantesco punhado de balões de plástico. Entalhadas em cada um havia duas legendas: AINDA É ROCK-AND-ROLL PRA MIM e O SHOW DE ROCK “TUDO MORTO” DE RICHIE TOZIER. O palhaço sorriu e assentiu, como se não esperasse diferente. Lábios pintados de vermelho como sangue se abriram e exibiram dentes como presas, cada um com ponta afiada. Quer brincar mais, Richie? Que tal eu apontar pro seu pinto e te dar um câncer de próstata? Também posso apontar pra sua cabeça e te dar um belo tumor cerebral, apesar de eu ter certeza de que algumas pessoas diriam que eu só estaria acrescentando mais coisa à podridão que já tem lá. Posso fazer isso tudo, Richie. Quer ver? (KING, 2014, p. 508)

Depois do momento de intenso ataque do monstro, Paul Bunyan, o personagem, fica estarecido ao observar que a ameaça não havia terminado. O



ataque da estátua era um aviso de que a Coisa estava muito próxima de aparecer. Pennywise aparece repentinamente no lugar do monumento histórico, carregando balões de plástico. A troca do machado por balões de plástico não ameniza a ameaça da criatura e esses elementos são carregados de significado na obra de King, pois eles remetem à festa. Entretanto, a mensagem é aterrorizante porque é um convite de celebração à morte do personagem. Nessa perspectiva, os balões potencializam o efeito fantástico e do medo, pois funcionam como componentes de desestabilização dentro da narrativa.

O horror emerge da contemplação da Coisa e a descrição da criatura é capaz de evocar emoções de terror e perigo: “Lábios pintados de vermelho como sangue se abriram e exibiram dentes como presas, cada um com ponta afiada” (KING, 2014, p. 508). O medo do monstro ganha contornos aterrorizantes quando o personagem percebe sua impotência diante do poder da entidade maligna: “Que tal eu apontar pro seu pinto e te dar um câncer de próstata? Também posso apontar pra sua cabeça e te dar um belo tumor cerebral. Posso fazer isso tudo, Richie. Quer ver?” (KING, 2014, p. 508). A cena é bastante significativa porque retrata o uso do fantástico com vistas a produzir o medo. O autor finaliza o capítulo da seguinte maneira: “No fundo da mente, Richie pareceu ouvir o palhaço rindo” (KING, 2014, p. 510). Esse aspecto gera um tipo de alívio que sucede ao desconforto e à ansiedade de não reconhecer se o perigo foi real ou uma perturbação da mente do personagem.

#### 4.2.3 O espaço narrativo: o *locus horribilis*

Ao longo de suas investigações sobre a literatura do medo, França (2017, p. 85) destacou que nas obras de influxos fantásticos “o espaço narrativo produz medo como resultado de uma combinação das descrições espaciais com as reações que esse mesmo espaço suscita nas personagens”. Em *It – A Coisa*, o medo é o elemento que se harmoniza com a tenebrosa cidade de Derry e a imaginação de King legou uma aterradora e detalhada representação de um local horrendo. Derry é o *locus horribilis* que potencializa as terríveis ações sobrenaturais e humanas na narrativa. Assim sendo, analisa-se como a construção dessa cidade fictícia auxilia na produção e manifestação do medo na obra.

Derry parece ser um lugar aparentemente normal, contudo é um espaço que evoca o medo e o perigo. O narrador apresenta uma cidade com um passado trágico.

Além disso, as histórias que a circundam refletem violência, atrocidades e acontecimentos sobrenaturais. A fundação de Derry apresenta eventos inexplicáveis como o desaparecimento dos primeiros habitantes, assassinatos, crianças que nunca são encontradas. O número de suicídios e homicídios são altíssimos. Explosões repentinas em fábricas e mortes de crianças costumam ocorrer. A população é extremamente preconceituosa e indiferente aos acontecimentos: “Em Derry, esquecer tragédias e desastres era quase uma arte” (KING, 2014, p. 13). Esse contexto sinaliza que o espaço criado por King converte-se em um ambiente aterrorizante justamente pela obscuridade das ações assinaladas. É possível perceber que o escritor explora, recorrentemente, o espaço ficcional para projetar na narrativa o efeito fantástico e do medo.

**Uma cidade inteira pode ser assombrada?** Assombrada como algumas casas em teoria são? Não uma única construção nessa cidade, nem a esquina de uma única rua, nem uma única quadra de basquete em um único parque, com a cesta sem rede se destacando ao pôr do sol como um instrumento obscuro e sangrento de tortura, **não só uma área... mas tudo. A cidade toda** (KING, 2014, p. 133, grifos nossos)

No trecho descrito, há um relato sombrio da cidade. O lugar torna-se um *topos* figurativo, pois funciona como personificação do mal, a descrição cria um locus de horror e ansiedade, já que é dito que eventos anormais circundam o espaço. Derry se torna um *locus horribilis* na obra de King, pois é “o lugar dos outros, das personagens que estão na fronteira entre o homem racional e o animal violento” (FRANÇA, 2017, p. 116). O cenário ficcional é propício para um embate entre a racionalidade e o sobrenatural, conforme assinala o narrador: “Você pode acabar pensando que tropeçou nos piores segredos de Derry... mas sempre tem mais um. E mais um. E mais um. As coisas não são muito normais aqui em Derry; as coisas em Derry nunca foram normais” (KING, 2014, p. 141). Neste ambiente, o leitor confrontará com a exarcebação do sofrimento, a morte, as situações inexplicáveis e inadmissíveis, as torturas físicas e psicológicas, e vários eventos que quebram com a razoabilidade humana.

Segundo Tuan (2005, p. 239), “uma cidade pode ter lindos edifícios e praças ordenadas e, no entanto, a impressão geral é de desordem”. O cenário fantástico criado por King reflete essa realidade de desorganização. Isto acontece porque a Coisa atemoriza os moradores de Derry. Eles passam a viver sob domínio de uma ameaça constante. A cidade configura-se como um hábitat natural da entidade

maligna, o medo é um agente catalisador da transformação de Derry em um *locus horribilis* composto, por um lado, pela paisagem de uma típica cidade norte-americana interiorana - uma praça central rodeada de prédios, lojas e um ambiente pacato; por outro lado, há a paisagem humana monstruosa e o impacto da entidade sobrenatural. Esse cenário mobiliza os personagens a agirem de determinadas maneiras, conforme o fragmento selecionado:

Em Derry, ele disse uma vez para Adrian, parecia que eram sempre 13 horas. Adrian podia achar que Derry era um lugar ótimo, mas o lugar assustava Don. Não era só a atitude homofóbica da cidade, uma atitude claramente expressa pelos pregadores da cidade e pelas pichações do Parque Bassey, mas era uma coisa que ele nunca conseguiu identificar. É por isso que quero sair de Derry. Lugares demais e pessoas demais parecem sofrer de loucura profunda (KING, 2014, p. 36)

O personagem ressalta a característica opressiva e terrível do espaço narrativo criado por King e alguns elementos do fragmento merecem olhar minucioso: a narração destaca o caráter aterrorizante da cidade no aspecto sobrenatural e o contexto cultural de Derry, que preserva uma atitude conservadora e homofóbica. Além disso, o texto evidencia que tanto o lugar quanto as pessoas apresentam certa anormalidade. Nesse sentido, os elementos destacados são importantes para a produção do medo como efeito estético, ao expressarem a sensação de desconforto e estranhamento que o personagem experimenta no espaço físico e social que habita e o *locus horribilis* construído pelo escritor é a soma de horrores humanos e supernaturais que desencadeiam uma série de ações e eventos insólitos, como no seguinte trecho:

**A taxa de assassinatos em Derry é seis vezes a de qualquer outra cidade de tamanho comparável na Nova Inglaterra [...].** Aqui em Derry, **crianças desaparecem sem explicação.** [...]. Em 1930, por exemplo, o ano do incêndio do Black Spot, **houve mais de 170 desaparecimentos de crianças em Derry** [...]. Em 1958, 127 crianças entre as idades de 3 a 19 anos foram registradas como desaparecidas em Derry. **Visitada com frequência por fantasmas ou espíritos**, como nos canos debaixo da pia; aparecer ou ressurgir com frequência, como a cada 25, 26 ou 27 anos; **um local de alimentação para animais**, como nos casos de George Denbrough, Adrian Mellon, Betty Ripsom, a garota Albrecht, o garoto Johnson (KING, 2014, 143-144, grifos nossos)

No trecho acima, há a intensificação do medo na narrativa. A atmosfera de horror é produzida por meio da apresentação dos elevados índices de mortalidade e esse aspecto denota sensação de insegurança, perigo e medo nos habitantes. Os assassinatos, os desaparecimentos, os seres fantasmagóricos e os espíritos que

aparecem a cada 27 anos das tubulações de Derry indicam que o *locus horribilis* funde-se às forças sobrenaturais; o narrador aponta que o ambiente é “um local de alimentação para animais” e, em seguida, complementa esse enunciado com o nome de personagens que foram mortos de modo inexplicável pela Coisa. Assim, o espaço ficcional torna-se um recurso de propagação do horror, do inexplicável e do insólito:

Ele não sabia, mas acreditava (assim como acreditava que todos os assassinatos eram obra de um único agente) que Derry realmente havia mudado, e que a morte de seu irmão sinalizara o começo dessa mudança. As suposições negras em sua mente vinham da ideia furtiva de que qualquer coisa poderia acontecer em Derry agora. Qualquer coisa. (KING, 2014, p. 207).

De acordo com o texto, o espaço narrativo de *It – A Coisa* representa uma grande ameaça. O tema da morte é consubstanciado na própria imagem do irmão de Bill Denbrough que foi assassinado pelo agente sobrenatural. O autor busca submeter o leitor ao jogo de atração e repulsa pelo *locus horribilis* e explicita que Derry é um ambiente propício para que qualquer atrocidade ou evento inadmissível aconteça. A cidade é a personificação da Coisa, a existência do lugar é o resultado das terríveis relações que o palhaço supernatural mantém com a população e, na intenção de potencializar o assombro na narrativa, King insere outro importante *locus horribilis*: uma casa velha, abandonada e assombrada na rua Neibolt:

Eles olharam em silêncio, reunidos no gramado ralo da casa de número 29 na rua Neibolt, um gramado onde só ervas daninhas pareciam conseguir crescer. Bill, Richie e Eddie tinham visto a casa antes; os outros não, e olharam com curiosidade. As janelas parecem olhos. Parecem olhos cegos e sujos. A casa fede, pensou Beverly. Consigo sentir o cheiro, mas não exatamente com o nariz. É um dos lugares da Coisa mesmo, pensou Ben. Um dos lugares como os buracos de Morlocks, por onde a Coisa sai e entra. Ela sabe que a gente está aqui. Está esperando que a gente entre (KING, 2014, p. 739)

A partir do fragmento, a descrição da casa na rua Nielbot suscita o surgimento do medo artístico e focaliza aspectos que sugerem sensação de ameaça aos personagens. Para isso, o autor recorre ao processo de personificação do espaço. Desvela-se um ambiente com janelas que parecem olhos, um cheiro desagradável circunda o lugar e declara-se que a casa é o *habitat* da Coisa, porque as condições inóspitas se convertem em espaço propício de sobrevivência do monstro. Nesse sentido, o território descrito torna-se um *topos* figurativo, pois as crenças e superstições que as crianças têm sobre a casa configuram-se como fontes para

consolidação do *locus horribilis*. Além disso, o relato adquire características do fantástico quando o autor cria “um espaço similar ao habitado pelo leitor, que será invadido por um fenômeno desestabilizador” (ROAS, 2014, p. 25). A casa funciona como um agente que acentua a hostilidade e inquietação presente na cidade de Derry, conforme esclarece o narrador:

**Essa casa era um lugar especial, uma espécie de estação, um dos locais de Derry**, um de muitos, talvez, pelo qual a Coisa conseguia chegar ao mundo externo. **Essa casa fedida e podre onde tudo era meio errado**; os ângulos eram errados, **a perspectiva era maluca**. [...] **O corredor pareceu se alongar abruptamente. O teto subiu e começou a diminuir** acima deles como um estranho foguete. As portas cresceram com o teto, esticando como caramelo. **Os rostos dos elfos ficaram compridos e se tornaram anormais, com olhos como buracos pretos e sangrentos**. A sala estava agora quase preta. Não era fumaça e nenhum tipo de gás; **era só escuridão** (KING, 2014, pp. 746-747, grifos nossos).

No trecho acima, o narrador destaca uma relação metonímica entre a casa assombrada e a criatura monstruosa como recurso de caracterização do *locus horribilis*, pois por intermédio desse ambiente, a Coisa acessava o mundo externo. King elabora uma fusão do monstro e do ambiente, a fim de criar um cenário que suscita horror e inquietação, ressalta alguns fenômenos que irrompem na habitação e subvertem os códigos de realidade dos personagens, entre eles: sensações olfativas (casa fedida e podre), as noções de perspectivas (aumento e diminuição dos cômodos abruptamente), a presença de monstros (elfos com olhos pretos e sangrentos), o crescente aumento da escuridão (a ausência de luz é fundamental para produção do efeito estético do medo). Esses aspectos apresentam-se como importantes na instauração do fantástico, do insólito e do medo, pois em certo momento os personagens dentro da casa, chegam a duvidar dos eventos: “Stan gritou e colocou as mãos sobre os olhos. — Não é r-r-r-REAL! — gritou Bill. — É sim! — gritou Stan, com os punhos pequenos e fechados tampando os olhos. Estou ficando maluco, isso é loucura” (KING, 2014, p. 746). Diante disso, os aspectos sombrios descritos funcionam como prenúncio do ser monstruoso, como apresentado do trecho a seguir:

**Eles viram os olhos da Coisa naquela escuridão... Não era fantasmagórica; era sólida**, e ele sentiu uma **outra forma, real e definitiva, por trás da Coisa**... E, de repente, **a forma assumiu uma realidade**, para Ben e para todos eles. **O Lobisomem estava em cima do cano**, com um pé cabeludo de cada lado de onde antes ficava a privada. Os olhos verdes os observavam com raiva no rosto selvagem. O focinho se repuxou e espuma amarelo-esbranquiçada escorreu entre os dentes. Ele deu um único rosnado. O cheiro era quente e cru e assassino (KING, 2014, p. 752, grifos nossos).

A descrição inicia-se com a chegada de um genuíno elemento do *locus horribilis*: uma criatura tomada por trevas e escondida nas profundezas da tubulação da casa. A ausência de luz coloca os personagens diante do maior temor: o desconhecido, eles imaginam que a Coisa esteja nesse ambiente, porém a escuridão esconde o ser repugnante e terrível. Em seguida, o narrador assinala que gemidos começam a sair da encanação junto com um cheiro desagradável. Após isso, há a sugestão de uma mudança do monstro da forma fantasmagórica para um lobisomen. Isso sinaliza o processo de corporificação do medo das crianças da narrativa e amplificam o horror no texto. Além disso, eles se intensificam quando o autor insere características do monstro - cabeludo, olhos verdes de raiva, selvagem, espumava entre os dentes e assassino – que estimulam na trama uma arquitetura de vulnerabilidade diante do elemento maligno. Sobre isso, Bauman (2008, p. 32) aponta que o “sentimento de impotência é o impacto mais assustador do medo”, a fragilidade dos personagens resulta de um *locus horribilis* que fornece um pano de fundo ideal para irrupção de eventos sobrenaturais e ataques monstruosos.

Após o confronto com o lobisomen, o autor inicia um processo de desconstrução dos efeitos do fantástico, do medo e do *locus horribilis*, destaca que a personagem Beverly enfrenta a criatura e, logo, o medo que a rodeava desaparece. Ao perceber que a menina não se sentia mais ameaçada, o monstro, então, recua para a tubulação da casa e assume uma nova forma, conforme observamos no fragmento:

A dúvida sumiu dos olhos da criatura; ela acreditou. Com graça delicada e leve, **ela se virou e mergulhou no cano**. Quando começou a se deslocar, ela mudou. **A forma do crânio da Coisa se alongou, como se ela fosse feita de cera e agora estivesse amolecendo e começando a escorrer**. A forma da Coisa mudou (KING, 2014, p. 755, grifos nossos)

Em seguida, a fuga da criatura fantástica possibilita que o cenário ameaçador da casa da rua Nielbot desapareça. A intrínseca relação entre o agente sobrenatural e o espaço horrível sinalizam que o medo é provocado na narrativa, justamente, por esses dois elementos evocarem ideias intensas de perigo e de terror. Após o desaparecimento desses efeitos, o *locus horribilis* é desfeito e a casa assombrada torna-se apenas um cenário comum de Derry, como observado no desfecho do capítulo:

A casa pareceu se firmar com um pesado baque quase audível. Mas não estava se firmando, percebeu Ben; de alguma forma estranha, estava encolhendo, voltando ao tamanho normal. **A magia que a Coisa tinha usado para fazer a casa de número 29 da rua Neibolt parecer maior agora tinha sumido.** A casa voltou, como se feita de elástico. Era apenas uma casa agora, com cheiro úmido e um pouco podre, uma casa sem mobília aonde vagabundos e mendigos às vezes iam para beber e conversar e fugir da chuva. A Coisa tinha ido embora. Depois da saída dela, o silêncio pareceu muito alto (KING, 2014, p. 755, grifo nosso)

O confronto entre “o crível e o incrível, entre o real e o sobrenatural” é o que caracteriza o efeito fantástico na narrativa de King (ROAS, 2014, p. 113). O fenômeno sobrenatural que ocorre nessa residência transgride todas as leis naturais e se configura como anormalidade e ameaça constantes. O fato de as crianças admitirem a existência da Coisa, não significa explicá-la ou compreendê-la. Ademais, mesmo retornando à normalidade, a casa da rua Nielbolt permanece sendo um espaço adequado para produzir o efeito de medo na narrativa. Trata-se de um lugar abandonado, sujo, fétido e inóspito e continua sendo o hábitat da criatura monstruosaque jaz adormecida nas profundezas do esgoto.

A biblioteca pública de Derry pode ser considerada outro *locus horribilis* no romance de King. Nesse lugar, os personagens experimentarão grande parte do terror, pois a manifestação do medo emerge de situações inacreditáveis. Em primeiro lugar, o narrador destaca que “a biblioteca parecia muito silenciosa agora, cheia de sombras, assustadora” (KING, 2014, p. 776). O insólito começa a aparecer a partir dos elementos da escuridão e do silêncio, que deste momento em diante, adquirem uma intensidade, posicionando o lugar como um espaço assombroso:

“No silêncio da biblioteca, portas se abriram e fecharam [...]. Na Sala de Periódicos, revistas voaram em um furacão sem vento. No escritório de Carole Danner, a máquina de escrever IBM da biblioteca ganhou vida e digitou: *ele soca postes de montão e insiste que vê assombração*. A fita da máquina emperrou. A máquina de escrever estalou e deu um arrote grave e eletrônico, quando tudo dentro sobrecarregou. Na Estante Dois, a prateleira de livros ocultos se inclinou de repente e derrubou Edgar Cayce, Nostradamus, Charles Fort e os Livros Apócrifos para todos os lados. Todas as portas da biblioteca bateram ao mesmo tempo. O relógio de piso atrás da bancada de empréstimo de livros soou uma vez. E então, tudo sumiu, como se alguém tivesse virado um interruptor. (KING, 2014, p. 778)

Há gradual aumento de acontecimentos nesse espaço ficcional, causadores do medo como efeito estético de recepção. Portas que se abrem e fecham sozinhas, máquina de escrever adquirindo vida própria, livros que voam das estantes de modo inexplicável. Essa descrição sugere que a biblioteca é habitada por forças

sobrenaturais, tornando o local um *locus horribilis*. Outrossim, os personagens vivenciam uma hesitação diante desses eventos inadmissíveis: “*Eles soltaram as mãos e se entreolharam, atordoados. Ninguém disse nada. Bill teve um prenúncio terrível de desgraça que surgiu lentamente*” (KING, 2014, p. 778, grifo nosso). Essa perturbação no espaço ficcional, compartilhada com os personagens e o leitor, posiciona a narrativa no terreno fantástico.

Em última instância, seleciona-se o quarto de Georgie como uma extensão do *locus horribilis*. Nesse caso específico, Bill depara-se com uma memória fantasmagórica do irmão morto por Pennywise - a criatura sobrenatural metamorfa. Assim, o aposento do pequeno garoto torna-se um espaço opressivo. Esse lugar afeta e determina as ações do irmão mais velho e configura-se como um elemento de produção do horror estético na narrativa, porque há confronto com situações de estranhamento do personagem quando adentra nesse ambiente físico:

Bill entrou no quarto de Georgie. Seu coração batia com força no peito e suas pernas estavam duras e desajeitadas de tensão. Ele entrava com frequência no quarto de Georgie, mas isso não significava que gostava de lá. O quarto era tão cheio da presença do irmão que parecia assombrado. Ele entrou e não conseguiu deixar de pensar que a porta do armário se abriria lentamente a qualquer momento e ali estaria George... vestido de capa de chuva coberta de manchas e riscos vermelhos, uma capa de chuva com um braço amarelo pendurado (KING, 2014, p. 216)

A partir do fragmento, nota-se características do *locus horribilis*, pois o quarto é um espaço de sofrimento para o personagem. O narrador destaca o desespero e a hesitação de Bill em estar nesse lugar. A aceleração dos batimentos cardíacos, a instabilidade corporal e o presságio de assombração assinalam que a morte de Georgie atua como catalisador da transformação do espaço em um ambiente horrível. A ameaça do esquecimento do irmão funciona como mecanismo de constante assombro, por isso o narrador registra a frequência com que Bill adentrava o ambiente e essa ação revela, que a trágica lembrança do irmão com o braço dilacerado, jamais será sepultada. Toda essa situação é propícia para que o efeito fantástico apareça e dissemine o medo no texto. Na sequência da narrativa, Bill depara-se com uma situação insólita ao examinar o álbum de recordação da família:

Ele olhou fixamente para a foto por algum tempo e estava prestes a fechar o álbum quando o que acontecera em dezembro aconteceu de novo. Os olhos de George se moveram na foto. Eles se ergueram para olhar nos de Bill. O sorriso artificial de George se transformou em um esgar horrível. Seu olho



direito fechou em uma piscadela: Te vejo em breve, Bill. No meu armário. Talvez esta noite. Bill jogou o álbum do outro lado do quarto. Colocou as duas mãos sobre a boca. O álbum bateu na parede e caiu no chão, aberto. As páginas viraram, apesar de não ter corrente de ar. O álbum se abriu naquela foto terrível de novo, a foto que dizia AMIGOS DA ESCOLA 1957-58 embaixo. Sangue começou a jorrar da foto. (KING, 2014, p. 218)

Sobre a situação narrada, o que torna a descrição fantástica é a impossibilidade de se acreditar nos eventos apresentados. Enquanto folheia as lembranças de família, Bill percebe que os olhos de Georgie se movimentam na fotografia. Além disso, o narrador indica ao leitor que essa situação já ocorrera em outros momentos. Adiante, um sorriso aterrorizador e inexplicável forma-se na imagem de Georgie causando pavor em Bill: *Ele ficou paralisado, com a língua inchada na boca, a pele arrepiada, o cabelo em pé* (KING, 2014, p. 218, grifo nosso). Em seguida, o álbum foi aberto por um vento sobrenatural, especificamente, na página onde havia a foto de todos os amigos de Bill, a quem a Coisa deseja matar. Após isso, o sangue começa a destilar do livro de fotografias e, mais uma vez, temos uma descrição cujo principal foco é construir um ambiente aterrorizante. O quarto ganha contornos assombrosos, pois memórias negativas sempre vem à tona e a escrita metafórica de King têm o objetivo de ratificar o perigo que o cenário apresenta para o personagem. Assim, o medo e o fantástico emergem na narrativa, “a partir de uma negação da metafísica e da fragmentação da realidade material por meio do sobrenatural” (GARCIA, 2005, p. 3), a presença desses aspectos possibilita a experimentação da hesitação no texto.

#### 4.2.4 O medo urbano

Em *Confiança e medo na cidade* (2009), Bauman ressalta que “as cidades se transformaram em depósitos de problemas” (p. 32). Discorrer sobre medo urbano é evidenciar os conflitos constantes impostos na arquitetura das grandes cidades, o horror citadino apresenta elementos ligados à segregação, ao crescimento da criminalidade violenta e à insociabilidade. Para Bauman, quanto maior e mais heterogênea for uma cidade, maiores serão os perigos que ela tem a oferecer. e o impacto causado pelo surgimento das grandes metrópoles possibilitou o surgimento de literaturas de horror, que inserem a cidade como um agente do medo. Em *It – A Coisa*, King criou um espaço urbanizado ameaçador, não somente pela presença do sobrenatural, mas também devido à insegurança física, aos preconceitos e à ausência

de empatia da população. Nesse momento da análise, evidencia-se o horror urbano como elemento figurativo da obra fantástica.

De acordo com França (2017, p. 183), “a imprensa passa a assumir um papel central na na difusão das ameaças da cidade”. Nessa perspectiva, King introduz no romance um veículo de comunicação denominado jornal *Derry News*. Ele é o responsável por divulgar à população todos os tipos de ocorrências violentas e misteriosas. Com esse recurso, o autor transforma Derry em um lugar ainda mais caótico e letal, conforme observamos no fragmento abaixo:

Retirado do *Derry News* de 21 de junho de 1958 (página 1):  
**GAROTO DESAPARECIDO DESPERTA NOVOS MEDOS**  
 Edward L. Corcoran, morador da rua Charter nº 73, em Derry, foi registrado como desaparecido na noite de ontem pela mãe, Monica Macklin, e pelo padrasto, Richard P. Macklin. O garoto Corcoran tem 10 anos. Seu desaparecimento gerou novos medos de que a população jovem de Derry esteja sendo perseguida por um assassino (KING, 2014, p. 219)

A citação ajuda a entender como o periódico do romance reforça o imaginário da região de Derry como um ambiente de medo. Nesse cenário, a criminalidade surge na narrativa como um elemento ameaçador capaz de auxiliar na produção do medo como efeito estético. O jornal funciona como elemento potencializador da insegurança, King idealiza um jornalismo de crime literário que se fortalece de todos os eventos inexplicáveis e desumanos que circundam o espaço urbano da história e ao recorrer à temática criminal, o autor aproxima a narrativa do real e intensifica os efeitos estéticos gerados na obra:

Retirado do *Derry News* de 30 de junho de 1958 (página 5):  
**MACKLIN INTERROGADO SOBRE AS MORTES DE GROGAN, CLEMENTS**  
 Fornece álbis incontestáveis, alega fonte.

Retirado do *Derry News* de 6 de julho de 1958 (página 1):  
**MACKLIN SERÁ ACUSADO APENAS DO ASSASSINATO DO ENTEADO DORSEY, DIZ BORTON**  
 Edward Corcoran ainda está desaparecido.

Retirado do *Derry News* de 24 de julho de 1958 (página 1):  
**PADRASTO CHOROSO CONFESSA MORTE DO ENTEADO A PAULADAS**  
 Macklin desabou sob o interrogatório severo do promotor Bradley Whitsun e admitiu que batera no garoto de 4 anos até a morte com um martelo sem retrocesso (KING, 2014, p. 223)

A partir dos fragmentos, vislumbra-se uma atmosfera de medo urbano e, no próprio lar, surge a sensação de insegurança. O autor insere essas notícias sobre o crime brutal do jovem Dorsey Corcoran e detalha todo o processo de inquérito policial

e suscita o quanto o homem pode ser mal e cruel. Evidentemente, casas, ruas, pessoas e atividades de Derry têm uma marca do mal. O espaço urbano é afetado por uma força sobrenatural e o lado ruim dos habitantes aflora ainda mais: *Em entrevista exclusiva para o News na semana passada, Macklin mais uma vez garantiu não saber nada sobre o paradeiro de Edward Corcoran. “Eu batia nos dois”. “Eu os amava, mas batia neles* (KING, 2014, p. 224, grifo nosso). Nesse trecho, há um fortalecimento da ideia de que as pessoas da cidade pareciam sofrer de uma loucura inexplicável. Em seguida, o jornal veicula as palavras finais do padrasto: *Acho que eu poderia ter matado Eddie com a mesma facilidade com que matei Dorsey. Acho que ele fugiu. Se fugiu, é uma coisa pela qual tenho que agradecer a Deus* (KING, 2014, p. 224, grifo nosso). O desfecho do periódico deixa o leitor perplexo, pois Macklin afirma que caso Eddie não tivesse fugido, ele teria o mesmo destino do irmão. Assim, o *Derry News* torna-se o porta-voz do medo na cidade.

O terror urbano que existe na narrativa de King atinge outras nuances. O autor não se limita a apenas ficcionalizar notícias terríveis no jornal, ele demonstra que o medo na cidade se corporifica nas classes sociais mais vulneráveis: os negros, os homossexuais e as crianças. Tome-se como exemplo, um trecho em que o narrador discorre sobre o caráter homofóbico da cidade de Derry, intensificando a relação entre o espaço urbano e o horror:

— Vem pro Parque Bassey comigo — respondeu Don depois de ver que Adrian estava realmente falando sério, e que o que ele realmente estava dizendo era que Derry não era pior do que qualquer outra cidade de tamanho mediano do interior. Eles foram para o Parque Bassey de carro. Ele levou Adrian para as sombras escuras e vagamente desagradáveis da Ponte do Beijo. Apontou para uma das pichações. Adrian precisou acender um fósforo e segurar abaixo do texto para conseguir ler. ME MOSTRA SEU PAU, SUA BICHA, E VOU CORTAR ELE FORA. — Olha ali. Dá uma lida. Outro fósforo revelou ENFIE PREGOS NOS OLHOS DE TODOS OS VEADOS (POR DEUS)! — Quem escreve essas frases tem um problema sério de loucura (KING, 2014, p. 36)

A descrição das pichações presentes na Ponte do Beijo amplificam as características de *locus horribilis* da ficção fantástica de King, a brutalidade, a linguagem pejorativa, a crueldade presente nos escritos desvelam que a comunidade gay que habita a cidade de Derry é alvo constante da violência e do preconceito. O autor recorre a um espaço urbano ameaçador para inserção desse grupo social e discorrer sobre a questão da exclusão da diversidade revela fortes vínculos entre a narrativa fantástica e a realidade. Sobre essa relação, Camarani (2014, p. 72)

esclarece que o fantástico apresenta duas funções: “a social e a literária”. Em *It – A Coisa*, a função social corresponde à abordagem de temas interligados com os problemáticas urbanas: “*Não era só a atitude homofóbica da cidade, uma atitude claramente expressa pelos pregadores e pelas pichações do Parque Bassey*” (KING, 2014, p. 36, grifo nosso). Por sua vez, a literária interliga-se com o núcleo temático do sobrenatural – A Coisa: “o palhaço olhou pra trás. Vi os olhos dele e imediatamente entendi quem ele era. — Quem era, Don? — perguntou Harold Gardener baixinho. — *Era Derry* — disse Don Hagarty. — *Era esta cidade*” (KING, 2014, p. 43, grifo nosso).

A partir dessas considerações, é importante sublinhar que a angústia dos personagens decorre da insegurança, das ameaças e da estranheza nas relações humanas em Derry. Em seguida, o narrador apresenta que o terror urbano é comprovado por meio da superexposição à violência física a que Adrian é submetido por três habitantes da cidade:

Adrian Mellon, que tinha 1,65 metro e pesava apenas uns 60 quilos, estava sendo empurrado de Garton para Dubay para Unwin em uma espécie de brincadeira. O corpo dele se balançava como o corpo de uma boneca de pano. Eles estavam dando socos nele, golpeando, rasgando as roupas. Garton deu um soco na virilha de Adrian. Sangue jorrava da boca e encharcava sua camisa. Webby Garton usava dois anéis pesados na mão direita. Os anéis cortaram o lábio superior de Adrian e quebraram três dentes de cima perto da gengiva [...] *Expulsa o vagabundo!* — Garton estava gritando agora... gritando e rindo. Todos os três, rindo enquanto surravam Adrian. — *Expulsa o vagabundo! Por cima da grade!* [...] Eles jogaram Adrian Mellon da ponte na água. Hagarty ouviu o som dele caindo no rio (KING, 2014, pp. 39 – 41)

A passagem acima demonstra a crueldade presente no interior da comunidade de Derry. Ao término da leitura, “resta a consciência de que a ficção é terrivelmente semelhante à realidade e não resta alternativa senão aceitar que os medos se encontram lá fora” (FRANÇA, 2017, p. 200). Os perigos que adornam a misteriosa cidade de Derry são os mesmos que se apresentam em lugares do mundo real. A violência imputada pelos três marginais a Adrian evidencia o medo e a crueldade nos espaços urbanos imersos em práticas machistas, racistas, transfóbicas e homofóbicas. Após o horror físico, o autor insere o ataque da criatura sobrenatural, usando o efeito fantástico para potencializar a ação destrutiva humana:

**O palhaço, disse ele, estava de pé perto da margem oposta com o corpo encharcado de Adrian nos braços... Os braços do palhaço apertaram e Hagarty ouviu costelas se quebrarem.** Ade gritou. — Flutue conosco, Don — disse o palhaço pela boca vermelha sorridente, e apontou com uma das

mãos com luvas brancas para debaixo da ponte. **Balões flutuavam debaixo da ponte**, não uma dezena ou uma dezena de dezenas, mas milhares, vermelhos e azuis e verdes e amarelos, **e impresso em cada um havia EU ♥ DERRY!** (KING, 2014, p. 42, grifos nossos).

Do trecho acima, é perceptível a impotência diante dos perigos urbanos sendo reforçada por um evento inadmissível. “O mundo construído nos contos fantásticos é sempre um mundo em que de início tudo é normal [...], que, de repente, se verá alterado pela presença do sobrenatural” (ROAS, 2014, p. 110). Nesse contexto, a presença do sobrenatural acontece por meio da criatura monstruosa – o palhaço Pennywise. Ele é a personificação da violência, da crueldade e dos preconceitos dos habitantes de Derry. A Coisa é o mal que habita a cidade. Assim, evidencia-se o uso de uma criatura monstruosa para metamorfosear os monstros humanos, ao passo que explora o quanto o homem urbano pode ser cruel e brutal. Além disso, o narrador destaca a indiferença da população diante dos brutais crimes que povoam a realidade urbana: *Os prédios na rua Main continuaram escuros e secretos. Ninguém saiu para ajudar, nem da única ilha branca de luz que marcava a rodoviária, havia pessoas lá. Ele as tinha visto quando passou com Ade* (KING, 2014, p. 39) e o medo é inspirado na narrativa por uma sociedade que se mostra cruel, indiferente e compactuante com os horrores que rodeiam a cidade e, por isso, o narrador destaca o amor do monstro por Derry.

Outro elemento utilizado para exploração do medo urbano é o preconceito racial. Mike Hanlon é um dos personagens do Clube dos Perdedores e o único negro do grupo. Ele encontra nos amigos uma fuga para a intolerância e discriminação racial que permeia o espaço urbano de Derry. Esse cenário revela o quanto a cidade pode ser assustadora no tratamento racial. No texto, o narrador destaca que as diferenças de cor não eram bem aceitas no lugar, por isso, seria melhor que essas pessoas desaparecessem de vez, conforme a passagem a seguir:

A Legião da Decência Branca era a versão do norte da Ku Klux Klan, sabe? Eles usavam os mesmos lençóis brancos, queimavam as mesmas cruzes, escreviam as mesmas mensagens de ódio para os negros que achavam estar passando dos limites ou assumindo empregos que eram de homens brancos. Nas igrejas em que os pastores falavam sobre igualdade negra, eles às vezes colocavam bananas de dinamite. A maior parte dos livros de história fala mais sobre a KKK do que sobre a Legião da Decência Branca, e muitas pessoas nem sabem que ela existia (KING, 2014, 388).

Na passagem acima, a arquitetura do medo urbano constrói-se na narrativa fantástica por meio das ameaças extremistas que se consolidavam pelo grupo *Legião*

da *Decência Branca*. A partir disso, o autor demonstra que a sensação de insegurança e perigo estão em curso dentro do próprio ambiente urbano e a manifestação do horror é nitidamente delimitada através de um campo de batalha por conta de diferenças étnico-raciais. Nesse contexto, o temor urbano, na perspectiva de raça, oferece ao imaginário fantástico a criação de enredos que personificam essa tensão social existente nos grandes centros urbanizados. King idealiza um espaço onde o mal está sempre à espreita. As ocorrências das queimas de objetos sagrados, as mensagens de ódio, o discurso de uma superioridade branca e os ataques criminosos contra os negros demonstram o quanto o medo e a insegurança podem dominar a vida urbana. Como exemplo, apresentamos uma das violentas ações do maléfico Henry Bowers contra Mike Hanlon:

Henry pulou de um arbusto um dia quando Mike estava andando para a cidade, indo à biblioteca [...] — **Oi, crioulo** — disse Henry, surgindo dos arbustos e sorrindo. **Você não é preto o suficiente, mas vou consertar isso...** — **Crioullocrioullocriulo!** — gritou Henry, em uma espécie de **êxtase religioso**, quando derrubou Mike. **Agora você está preto!** — gritou Henry com alegria, esfregando lama no cabelo de Mike. — **Agora você está MEEEESMO preto!** — Ele rasgou a jaqueta de popelina e a camisa de Mike, e enfiou um monte de lama no umbigo do garoto. — **Agora você está tão preto quanto a meia-noite em uma MINA!** — gritou Henry com triunfo, e enfiou bolos de lama em cada uma das orelhas de Mike. Depois recuou, com as mãos enlameadas na cintura, e gritou: — **Matei seu cachorro, garoto preto!** (KING, 2014, pp. 571-572, grifos nossos).

Nesse trecho, evidencia-se o preconceito racial que circunda Derry. Bowers. Reproduz-se um discurso de intolerância materializado no espaço urbano criado por King e, sobre isso, França (2017, p. 221) afirma que “o que não se encaixa em nossos parâmetros de normalidade, por ser diferente, é combatido e rechaçado”. Nesse contexto, a diferença é onde reside o medo urbano da narrativa. A presença do terror origina-se a partir da personificação das diferenças, ou seja, a perseguição sofrida por Mike durante toda a narrativa é um vislumbre do horror que muitos experimentam na cidade por conta de questões étnico-raciais.

A linguagem violenta e preconceituosa - *crioulo, você não está preto o suficiente, Matei seu cachorro, garoto preto* -, torna-se um exemplo apropriado para realçar que “os monstros humanos das narrativas do medo agem perversamente, com o objetivo de causar dor, sofrimento e morte” (FRANÇA, 2017, p. 221). Assim, as ações físicas e psicológicas colaboram para insuflar medo e insegurança, tanto que em certo momento, o pai de Mike reforça essa ideia: *Não quero que você chegue a*

*ponto de viver para fugir dele — disse o pai —, mas como você é negro, provavelmente vai ter que aguentar mais coisas.* (KING, 2014, p. 573). Além disso, toda violenta ação humana é um estímulo para inserção do monstro sobrenatural no texto, conforme assinala o personagem Mike:

Então, **eu vi o palhaço**. Ele estava entregando balões pras crianças no cruzamento das três ruas no centro. [...] **sorriso grande e vermelho. Não sei se era batom ou maquiagem, mas parecia sangue. Ele se virou e acenou pra mim, como se tivesse lido minha mente ou meus sentimentos.. E isso... ah, me deu mais medo ainda. [...] o sorriso sangrento vermelho demais e largo demais.** [...] Marchamos até a colina da rua Main. **E vi ele de novo, dando balões pras crianças. Só que muitas delas não queriam pegar. Algumas das menores estavam chorando... Mas ele se virou e acenou pra mim de novo, e eu sabia que era ele.** Era o mesmo cara (KING, 2014, pp. 611-612, grifos nossos).

A passagem supramencionada é a insinuação do aspecto sobrenatural na narrativa kingniana e a violência impetrada por meio da perseguição racista é o estopim para evidenciar a presença do monstro sobrehumano. É importante destacar que o sobrenatural “é aquilo que transgride as leis que organizam o mundo real, aquilo que não é explicável” (ROAS, 2014, p. 31) e o inexplicável justifica-se por meio de questionamentos como: De onde esse palhaço surgiu? Por que ele surge depois de situações tão desconfortantes? Por que a presença dele é tão inquietante ao personagem? Como ele consegue se locomover de um lugar para outro com tanta rapidez? O que causa horror nas crianças que estão ao seu redor?

Importa pontuar essas interrogações, pois para Mike e os demais personagens, o funcionamento físico de Derry está interligado com a figura ameaçadora de Pennywise. Essa proposição pode ser confirmada quando o monstro em um diálogo com o antagonista, Henry Bowers, afirma: “*Se você cuidasse da Coisa, a Coisa cuidava de você. As coisas sempre foram assim em Derry. Mas as crianças tinham que ser impedidas, impedidas logo, impedidas hoje. A voz disse isso para ele.*” (KING, 2014, p. 819, grifo nosso). Em suma, por vezes King entrelaça o terror e a violência para prover incursões discursivas importantes, mostrando que os horrores urbanos podem ser tão ameaçadores e potentes quanto as ameaças supernaturais.

Além desses aspectos, o autor insere outros acontecimentos na narrativa que ajudam a visualizar o medo urbano representado na literatura fantástica. Um modo de enxergar essa ubiquidade do medo plasmada em Derry, é analisar a inclinação para o crime nessa cidade inquietante, conforme a seguinte passagem:

Mike fechou o caderno, colocou no bolso interno e olhou para eles com sobriedade. — Se eu fosse segurador em vez de bibliotecário, faria um gráfico, talvez. Ele mostraria uma taxa alta e incomum de todos os crimes violentos que conhecemos, sem excluir estupro, incesto, invasão de propriedade privada, roubos de carros, abuso infantil, violência doméstica, agressão. [...] Derry é um local violento de se morar em um ano qualquer. Mas a cada 27 anos, apesar de o ciclo nunca ter sido perfeitamente exato, essa violência aumenta a um pico furioso... e isso nunca chegou ao noticiário nacional (KING, 2014, p. 435).

Por meio da narração acima, revela-se o perfil violento da cidade. A exploração do medo surge a partir das altas taxas de violência, estupros, incestos, assaltos, assédios infantis e a violência domiciliar. Os crimes aparentam ser encobertos, porque os noticiários nada informam - “a Coisa não quer que alcance” (KING, 2014, p. 434) e essas situações revelam o caráter hostil, perigoso e aterrorizante da área. Além disso, a comparação que o narrador estabelece entre Derry e outra cidade evidencia o terror de se viver nesse lugar. Parece não ser possível se precaver contra a ferocidade do local, pois ela aumenta numa escala incompreensível. Nessa perspectiva, o pensamento do crítico Tuan é pertinente: “não podemos abrigar um sentimento forte por nenhum objeto inanimado sem o dotar de atributos humanos” (2005, p. 167) e o medo que os personagens têm de Derry, ao longo de toda a obra, é um produto das terríveis ações da própria população, que são potencializadas pela entidade maligna. Contudo, algumas mortes acontecem de modo sobrenatural, como a seguir:

“Seis de maio. Frederick Cowan. Dois anos e meio. Encontrado em um banheiro do andar de cima de casa, afogado na privada.” — A mãe estava pendurando roupas no quintal. Ela ouviu sons de briga, ouviu o filho gritando. Correu o mais rápido que conseguiu. **Ao subir a escada, disse que ouviu o barulho da descarga sendo acionada repetidamente. Isso e uma pessoa gargalhando. Ela disse que não pareceu um som humano.** A espinha dele tinha sido quebrada e o crânio fraturado. Havia sangue pra todo lado. A mãe está no Instituto de Saúde Mental de Bangor agora. Minha fonte no departamento de polícia diz que ela **perdeu a sanidade.** (KING, 2014, p. 438, grifo nosso)

Pela narrativa, não existe explicação plausível para a morte de Frederick Cowan. A descrição revela que algo sobrehumano é responsável pelo crime brutal. O barulho repetitivo da descarga, a gargalhada sobrenatural, a quebra da coluna vertebral e o sangue jorrado por todo banheiro projetam um cenário de horror. A qualidade fantástica do texto produzido por King possibilita pensamentos tortuosos e confusos sobre a tragédia ocorrida. A polícia de Derry, por exemplo, justificou a situação dizendo que o assassino entrou pela porta da frente, enquanto a mãe do



garoto pendurava as roupas no quintal. No entanto, o narrador confronta o argumento: “a janela é uma daquelas bem pequenas. Um garoto de 7 anos teria que se espremer pra passar. E a queda era de 7,5 metros em um pátio de pedras” (KING, 2014, 438). Em outra passagem, o narrador elucida que: “a Coisa criou um local em sua própria imagem, e olhava para esse lugar com carinho. *Derry era seu abatedouro, as pessoas de Derry eram as ovelhas*” (KING, 2014, p. 870, grifo nosso). Nesse sentido, o efeito castrófico que a criatura supernatural tem para a população, especialmente as crianças, é conduzi-la para a morte, conforme o trecho abaixo:

O corpo de Dawn Roy foi encontrado quatro dias depois do garoto Torrio. No Parque McCarron. Ela tinha 13 anos. **Decapitada**. Vinte e três de abril deste ano. Adam Terrault. Dezesseis. Registrado como desaparecido depois de não voltar do ensaio da banda. Também **decapitado**. Jeffrey Holly — disse Mike. — Dia 13 de maio. Uma semana depois da morte do menino Cowan. **Foi todo aberto...** John Feury foi **encontrado morto** na rua Neibolt. As **duas pernas de John Feury tinham sumido** — continuou Mike baixinho —, mas o legista diz que foram arrancadas depois que ele morreu. Outro aluno do quinto ano — disse Mike. — Colega do menino Feury. Foi encontrado ao lado da rua Kansas. **Ele foi destroçado** (KING, 2014, pp. 439-440)

Os habitantes são bombardeados pelo alardeamento constante de que a cidade é um lugar de perigo. Por meio do texto, disseminação e violência são desenfreadas. Esses temas revelam o horror urbano. O constante número de mortes desvela a face do insólito na narrativa, já que o modo como tudo isso acontece, em dadas situações, vai contra as leis do mundo natural, pois “aquilo que não conseguimos administrar nos é desconhecido e tudo o que é desconhecido nos é assustador” (FRANÇA, 2017, p. 48). Nesse sentido, King usa a combinação da intensidade de violência com a ausência de explicação para elas. Assim, o sobrenatural torna-se o principal responsável pelas experiências de terror nesse espaço urbano.

#### 4.2.5 As fobias

Para destacar a representação do medo na narrativa de King, recorre-se ao uso das fobias na literatura fantástica. A exploração de textos fóbicos ganha grande repercussão com autores do século XIX. Nesse período, os estudos da psicologia verificaram que essa perturbação se caracteriza por meio de sensações angustiantes que paralisam o ser humano em determinadas situações. Em linguagem comum, a

fobia pode ser compreendida como um medo de caráter exagerado e inexplicável sobre coisas, animais ou situações. Na perspectiva técnica,

A fobia se refere a um “objeto” específico de medo. Inicialmente uma pessoa tem medo de um tipo específico de situação ou acontecimento. Quando está na situação em questão, ela tem um medo agudo das conseqüências, mesmo que sejam pequenas; contudo, geralmente não é capaz de julgá-la para poder se controlar ou compreendê-la. Se ativada uma fobia ou um medo, a reação do indivíduo pode ir desde uma ligeira ansiedade até o pânico (BARBOSA, 2008, p. 31)

De acordo com o texto supracitado, a fobia apresenta-se como um medo persistente e desestabilizante. Nesse contexto, em *It – A Coisa*, o autor transforma esse horror intermitente em *topos* figurativo na construção psicológica dos personagens. Em primeiro lugar, a *coulrofobia* (medo de palhaços) como manifestação do terror, pois King usa a figura de um palhaço para criação de um vilão sobrenatural, aterrorizante e muito cruel. A cultura norte-americana popularizou a imagem negativa desse ser durante a década de 1980, devido a assassinatos cometidos por pessoas fantasiadas de palhaços e o escritor recorre a esse símbolo misterioso e desconhecido para inserir o fóbico como componente representativo, como na passagem a seguir:

A multidão se movia e deslocava. Tiras de papel e confete voavam das janelas de segundo e terceiro andar dos prédios comerciais nas ruas. O palhaço pulava na lateral, fazendo splits e dando estrelas, imitando um atirador de elite, imitando uma saudação. E Bill reparou pela primeira vez que as pessoas estavam se afastando dele, mas não como se o vissem, exatamente; parecia mais que sentiam uma corrente de ar ou o cheiro de alguma coisa estragada (KING, 2014, p. 628)

A narração inicia destacando a figura do palhaço em meio à multidão, porém, sua presença é desconfortante. A personagem monstruosa exala um odor desagradável e essa característica funciona como um rastro sinistro da sua presença, um sinal de alerta e perigo. O caráter fóbico na narrativa se evidencia a partir desse afastamento entre sociedade e monstro. É como se a população sentisse a presença do monstro e temesse ficar próximo a ela. Além disso, “todo monstro é uma corporificação metafórica dos medos, dos desejos e das ansiedades de uma época e lugar” (FRANÇA, 2017, p. 25). Pennywise se torna uma figura fóbica, pois ele é a concretização do horror que permeia essa cidade e todos os assassinatos e eventos catastróficos estão diretamente conectados a essa criatura, o que causa repulsa

desse ser. Assim, King entrelaça a coulrofobia e o fantástico para manifestar ainda mais o medo em sua obra:

O palhaço parou de fazer palhaçadas quando Ben afastou a mão. Saiu correndo na direção deles, com a boca sangrenta pintada murmurando e rindo. Bill se encolheu, mas continuou segurando o álbum, achando que ele sumiria da mesma forma que o desfile. Mas o palhaço não desapareceu naquela curva que parecia definir a beirada daquela existência antiga. Em vez disso, deu um salto com uma graça assustadora e ágil para cima de um poste que ficava na extrema esquerda da imagem. — *Matar todos vocês!* — *O palhaço estava rindo e gritando.* — *Tentem me impedir e vou matar todos vocês! Vou enlouquecer vocês e depois matar todos! Vocês não podem me deter!* (KING, 2014, p. 628, grifo do autor)

O monstro não era visto pela multidão, mas era sentido por ela, aparece somente para as crianças na forma de um palhaço. No início do texto, o narrador aponta que a criatura abandona as brincadeiras e mostra seu lado sombrio por meio de um ataque físico. A partir disso, os personagens são submetidos a uma tortura psicológica: Bem, Eddie e Beverly assumem comportamentos esquivos, todavia a presença do mal é tão forte que eles ficam inertes. Com esse cenário, o autor constrói um enredo no qual Pennywise é uma figura temida por todos de Derry e esse aspecto revela que a literatura fantástica é “um jogo com o medo” (CAILLOIS, 1970, p. 12). Diante disso, a coulrofobia torna-se o âmagô da obra, porque ela é a porta para discussão de demais medos encarnados pela Coisa. No fragmento a seguir, King insere características de outro medo na narrativa - a *escotofobia* (medo do escuro):

Ele não gostava do porão e não gostava de descer a escada do porão, porque sempre imaginava que havia alguma coisa lá embaixo no escuro. Ele não gostava nem de abrir a porta para acender a luz porque sempre pensava (era uma coisa tão idiota que ele não ousava contar para ninguém) que, enquanto estivesse tateando atrás do interruptor, uma garra horrível pousaria de leve sobre o pulso dele... e o puxaria para baixo. Ele abriu a porta naquela manhã e tateou eternamente em busca do interruptor, segurando a maçaneta com o aperto habitual, com os olhos fechados com força, a ponta da língua saindo do canto da boca como uma trepadeira em agonia em busca de água em um lugar de seca. Georgie tem medo do escuro (KING, 2014, p. 129)

O personagem tem medo do escuro, pois a escuridão guarda um elemento perigoso - a Coisa: “agachada, espreitando e pronta para atacar” (KING, 2014, p. 129). A escotofobia surge junto à tofobia (medo de certos espaços) e o porão, além de guardar o escuro, é um lugar desagradável para se visitar. “A casa se complica um pouco, quando tem um porão e um sótão, cantos e corredores” (BACHERLARD, 1993, p. 27). Nas narrativas góticas e de horror, ele é um *locus horribilis* utilizado para

sinalizar que algum perigo pode emergir desse ambiente, pois o medo se manifesta na narrativa fantástica a partir de duas fobias do garoto. Além disso, há certa lógica em relacionar lugares escuros com perigos, isso porque costuma-se temer aquilo que não se consegue ver. No texto, o medo do escuro é percebido na forma como o personagem se comporta: *ele não gostava de ir ao porão; Tateava para encontrar o interruptor; Fechava os olhos com força*, e pode-se considerar que essas reações são resultado da sensação permanente da fragilidade do menino diante de um medo paralisante.

King faz um jogo com várias fobias específicas dentro de sua obra. Na passagem abaixo, a *teratofobia* (medo de pessoas deformadas) e a *nosofobia* (medo de ficar doente):

O rosto de Arroto mudou. O nariz gelatinoso caiu e revelou dois canais vermelhos em carne viva que Eddie já tinha visto em sonhos. O cabelo se engrossou e se afastou das têmporas, ficou branco cor de teia de aranha. A pele podre da testa se abriu, deixando à mostra osso branco coberto de substância semelhante a muco, como a lente suja de uma lanterna. Eddie tentou gritar. Nada saiu além de um gritinho seco e sem sentido. Seus pulmões pareciam as ocarinas mais secas do mundo. Enquanto corria, ele viu as palavras flutuando em sua frente, as palavras que estavam escritas no balão verde que Greta Bowie estava segurando: REMÉDIO DE ASMA PROVOCA CÂNCER DE PULMÃO! (KING, 2014, p. 484).

Essa figura disforme descrita pelo narrador é um homem leproso que persegue Eddie. Na narrativa, os amigos dizem a ele que essa criatura tinha sífilis: “Ele não tinha lepra, seu burro — disse Richie. — Tinha sífilis”. Esse contexto é importante, pois é a partir disso que se manifesta a fobia na narrativa. O leproso é a representação do medo de duas maneiras: o horror aos corpos disformes e o medo de doenças. Ao ver esse monstro em decomposição, o menino acredita que se fosse tocado pegaria todas as doenças e apodreceria também. Além disso, o escritor utiliza esse elemento insólito para consumir a repulsa patológica à monstruosidade. No fim do fragmento, a frase que anuncia o câncer de pulmão funciona como referência à presença da morte na vida de Eddie, já que ele sofria, constantemente, de crises asmáticas e essa perseguição gera ambiguidade no texto. Em certo momento, não se sabe explicar se o episódio aconteceu ou se foi um ataque de pânico.

A *necrofobia* - o medo dos mortos – é outro temor evocado na narrativa. Em dado momento, Eddie se confronta com algumas crianças que foram mortas em circunstâncias misteriosas em Derry, conforme a seguir:

[...] a coisa era **Tony Tracker**, com um crânio no lugar da cabeça com alguns pedaços de carne ainda presos na cara, a camisa branca em tiras brancas e podres de linho... Eddie gritou e cambaleou para trás. Havia uma mão em seu ombro. A mão o apertou por um momento, mas acabou cedendo. Ele se virou. Era **Greta Bowie**. Estava morta. Metade do rosto dela não existia mais; vermes rastejavam na carne vermelha que tinha sobrado. E agora, atrás dela, ele viu o maior horror do mundo: **Patrick Hockstetter** estava cambaleando na direção dele pelo campo. Eddie correu. Ele correu e correu, e, em algum momento, caiu quase desmaiado perto do Parque McCarron (KING, 2014, p. 484, grifos nossos)

O trecho acima é bastante significativo, o medo está presente na descrição das criaturas monstruosas. O autor recorre à deteriorização e à anormalidade dos corpos para estimular o perigo, o horror e a repulsa. Quanto ao aspecto necrofóbico, é possível captá-lo por meio do descontrole emocional do personagem na cena. Ao se deparar com os zumbis, Eddie percebe que eles anunciam uma mensagem direta à própria mortalidade dele, a necrofobia une-se à tanatofobia (medo de morrer), porque os monstros não só o aterrorizam, mas também suscitam ameaças à integridade física dele. Esses acontecimentos são fortes potencializadores da fobia que o acompanhará até a vida adulta e esse cenário fóbico reforça a interligação entre o medo e o fantástico. Isso acontece porque os mortos surgem como componente intraquilizador na história. Eles revelam ao personagem e ao leitor que o mundo pode não funcionar como se pensa. Além disso, o horror instaurado na narrativa é um produto “da incapacidade de conceber – aceitar – a coexistência do *possível* com o *impossível*” (ROAS, 2014, p. 158, grifo do autor). Nessa perspectiva, a experiência vivida pelo personagem seria possível ou é apenas uma alucinação fóbica?

Essa fobia é retomada quando o narrador apresenta o encontro sobrenatural entre Bill e seu irmão morto George. Nesse momento, o reencontro evidencia que as lembranças guardadas sempre foram negativas. Bill nunca superou e sempre se culpou pela morte de George. Dessa maneira, a criatura monstruosa percebeu que poderia atormentá-lo usando a imagem do próprio irmão morto, como na descrição a seguir:

**Os dentes de George bateram uns nos outros. Pus amarelo começou a escorrer dos olhos dele e pelo rosto...** Bill sentiu os amigos desaparecerem. Eles o estavam afastando, assim como os **pais o tinham afastado**, porque George estava certo: **era tudo culpa dele. Ele tinha enviado George para a morte** e passado toda a vida adulta escrevendo sobre o horror daquela traição; ah, ele colocou muitos rostos nela, quase a mesma quantidade de rostos que a Coisa colocou para eles, **mas o monstro no fundo de tudo era apenas George**. Agora viria a expiação (KING, 2014, p. 898, grifo nosso)

O horror na narrativa fantástica é manifestado quando o narrador caracteriza George de forma disforme e em decomposição. Em seguida, a manifestação do aspecto fóbico: o personagem percebe que o irmão apareceria para um acerto de contas. De acordo com a passagem, o medo dos mortos que Bill carrega é o resultado de uma infelicidade traumática e o desequilíbrio mental, a gagueira que se intensificara após a morte de George, o afastamento dos pais, a sensação de solidão são componentes importantes para potencializar a fobia do menino. Na construção do texto, desenvolve-se a necessidade de punição até a vida adulta, pois, quando o narrador destaca que o personagem escolheu escrever ficção de horror, revela que a felicidade seria impossível de ser alcançada, já que a culpa é muito maior. Assim, externalizá-la em histórias de monstros seria um escape para essa dor constante. Cabe apontar que a luta de Bill nunca foi, de fato, contra Pennywise; o monstro que sempre o assombrou foi o irmão morto.

Ademais, as imagens fóbicas não se exaurem rapidamente no romance de King, elas circulam por todo enredo e são percebidas em todos os personagens. A *pedofobia* (o medo de crianças) aparece como elemento na história. Contudo, o intrigante é que esse temor surge na própria criatura sobrenatural. O autor cria uma narrativa em que o monstro também é portador do medo, já que, em certo momento, ele entende que se tornou um alvo selecionado para a ruína:

Então, houve mais uma coisa nova: pela primeira vez em sua infinita história, **a Coisa precisava fazer um plano; pela primeira vez, ela se viu com medo** de apenas tirar o que queria de Derry, sua área de caça particular. **Ela entendia vagamente que essas crianças de alguma forma viraram as ferramentas dela contra ela**; a união de sete mentes extraordinariamente criativas, **a Coisa foi levada a uma zona de grande perigo** (KING, 2014, p. 879, grifo nosso)

Nessa passagem, o que surpreende é a inventividade do escritor. Ele idealiza uma criatura monstruosa que, em determinadas circunstâncias, torna-se consciente que não é mais o caçador. Ocorre uma inversão de papéis. Aquele que aterrorizava, agora é aterrorizado. A Coisa tinha virado a caça e importa analisar esse aspecto, pois as crianças não tinham mais medo de enfrentar a entidade maligna. Elas descobriram que Pennywise era tão aterrorizante porque não se alimentava somente dos corpos, mas também das memórias e medos de cada habitante de Derry. No entanto, a ausência do temor o enfraquecia e o autor deixa implícito que “não há mal que dure para sempre” (JEHA, 2007, p. 38). Por isso, a forma mais eficaz de eliminar o mal da

cidade, era superar os traumas e horrores. Quanto ao caráter pedofóbico, ele é explicitado quando o monstro percebe que corre perigo. O grupo mais indefeso descobriu que ele não era tão invencível. “Tememos o que não pode ser visto, porque não sabemos como combatê-lo nem como nos defender num caso de um confronto” (JEHA, 2007, p. 40). Todavia, essa premissa já não era mais válida para o clube dos perdedores, o confronto era necessário e a defesa estava armada. Assim, o desfecho criado por King mostra-se paradoxal e evidencia que o medo é construído a partir das expectativas acerca dele.

A *maieusiofobia* (medo da infância) e a *mnemofobia* (medo de memórias) são fobias usadas como manifestação do horror na narrativa. No fragmento abaixo, o personagem já adulto relembra os eventos da infância em Derry, gerando nele pavor e angústia:

Eddie considerou isso ainda mais possível. Ele tremeu. Estou finalmente me lembrando da minha infância, pensou ele. Estou lembrando como passei as férias de verão naquele ano obscuro e morto de 1958. Ele pressentia que agora podia se concentrar em quase qualquer cena daquele verão que quisesse, mas não queria. Ah, Deus, se eu apenas pudesse esquecer tudo de novo[...]. Eddie Kaspbrak apertou a bombinha com força e fechou os olhos contra uma vertigem repentina. (KING, 2014, p. 98).

Eddie foi impelido pelos eventos traumáticos sofridos na infância ao desenvolvimento das fobias. As recordações geram sensações desconfortantes. As memórias que retornam são fomentadoras de uma paralisia mental e física: “Ele apoiou a testa no vidro sujo da janela, com a bombinha na mão frouxa como se fosse um artefato religioso” (KING, 2014, p. 98). Quando o personagem confronta as lembranças de 1958 – o ataque da Coisa, dos mortos-vivos, do leproso, a casa mal-assombrada – crises asmáticas e vertigens surgem rapidamente. É que ao reagir de forma exarcebada a memórias traumáticas, “o medo se converte em uma ameaça para a mente” (BARBOSA, 2008, p. 38). King constrói uma narrativa em que as fobias mais internas se externalizam nos personagens, permitindo que o horror se torne tão excessivo ao ponto de paralizá-los em seus próprios pesadelos.

A partir dessas observações, encerram-se as pontuações sobre a manifestação do medo na obra literária de Stephen King. Nas páginas seguintes, analisa-se como acontece a construção do horror narrativa audiovisual de Andy Muschietti, para isso utiliza-se pressupostos teóricos dos mecanismos estético-fílmicos apresentados no capítulo 2.

### 4.3 Construções do medo em *It* – Capítulo 1 e 2 de Andy Muschietti

Em *Análise do filme* (2004), Jacques Aumont esclarece que a decomposição é um mecanismo indispensável para análise de uma obra audiovisual. Alguns parâmetros mais considerados nas decomposições analíticas referem-se à duração dos planos, números de fotogramas, montagem, relações som-imagem, movimentos de câmeras, entre outros. À luz do exposto, analisa-se alguns aspectos de construção do medo e interpreta-se algumas técnicas cinematográficas usadas pelo cineasta Andy Muschietti na obra audiovisual relacionando-as com o fantástico e o medo.

#### 4.3.1 A imagem na construção do horror: enquadramentos do medo

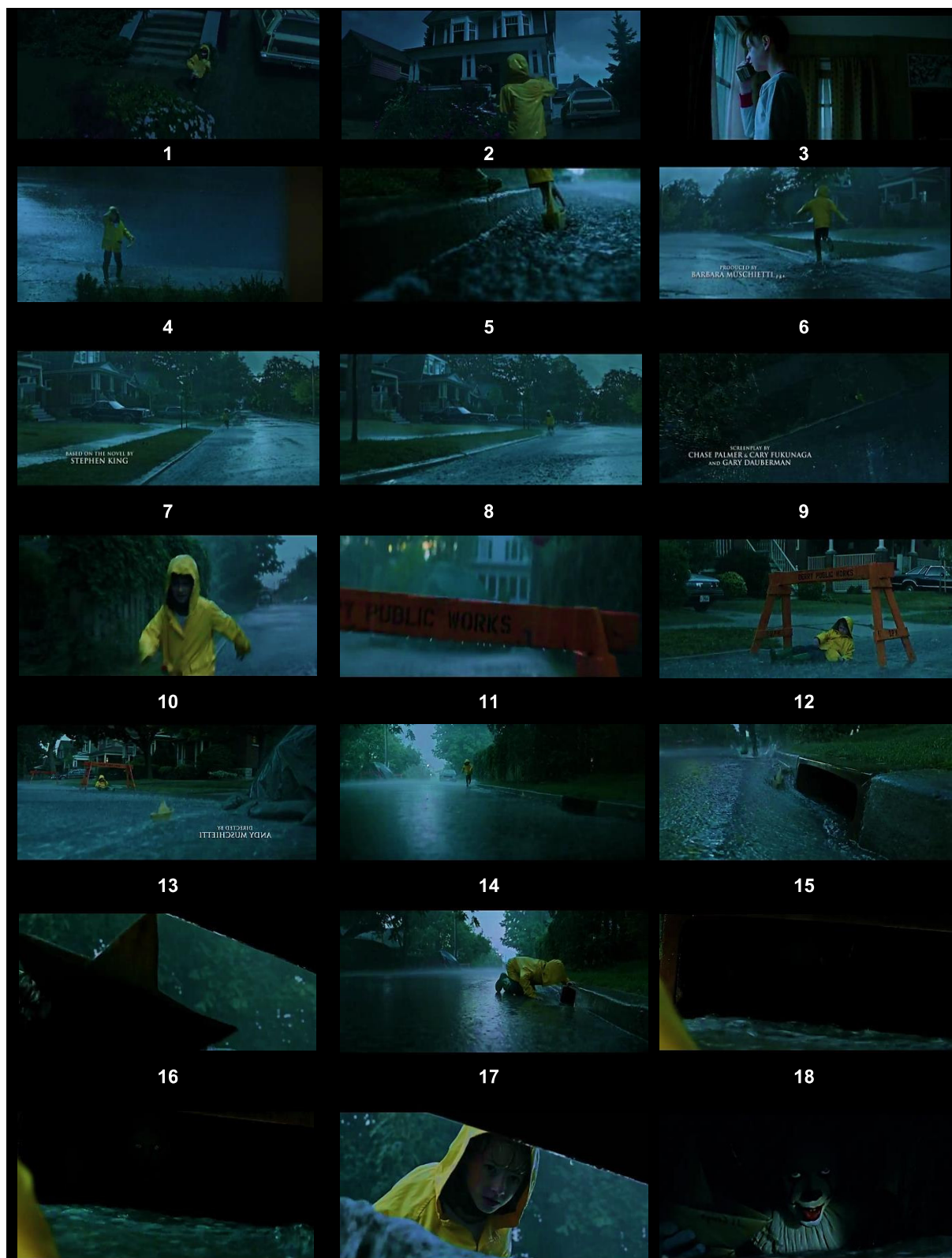
Um recurso, que constitui o que se convencionou chamar de linguagem cinematográfica, é a câmera. Ela é um “agente ativo de registro da realidade material e de criação da realidade fílmica” (MARTIN, 2003, p. 30). Ao analisar os mecanismos estéticos, esse aparelho de registro dos acontecimentos é capaz de materializar no espaço, a trajetória das palavras; as inúmeras possibilidades de olhar, e as múltiplas formas de aproximação e distanciamento que vão dos enormes planos gerais ao *close-up*. Junto à câmera, encontra-se elementos de grande relevância no processo criativo da obra fílmica. Segundo Martin (2003), eles podem ser agrupados em elementos fílmicos específicos e não específicos. No primeiro grupo, os planos, enquadramentos, ângulos e movimentos de câmera. No segundo, iluminação, vestuário, cenário e elipses.

Sobre o plano cinematográfico, alguns aspectos são importantes. No cinema narrativo-representativo, “o plano é a menor unidade narrativa de um roteiro técnico. É a imagem entre dois cortes, ou seja, o tempo de duração entre ligar e desligar a câmera a cada vez” (RODRIGUES, 2007, p. 26). Esse componente básico da linguagem cinematográfica combinado em conjuntos maiores formam as cenas e, por fim, um grupo de cenas, em unidades narrativas e espaços-temporais, são denominados de sequências. Pode-se dizer que a função estética do plano, na narrativa cinematográfica, refere-se a forma como o cineasta narra o roteiro e que a diversidade de tipos de planos e as escolhas destes influenciam, significativamente, na construção do medo e de outras emoções nas produções audiovisuais. As imagens



elencadas sugerem uma exploração das relações enquadramento/medo construídas por Muschietti.

Figura 1: Frames de *It – capítulo 1* (2017)







Fonte: Imagens capturadas pelos autores do trabalho, 2021

Para análise, foi escolhido o momento em que Georgie está saindo de casa para brincar com o barquinho de papel na rua. Os frames selecionados descrevem como o cineasta vai desenrolando o processo criativo de construção do horror. Nos dois primeiros planos, identifica-se a saída de George. A câmera faz um movimento de trajetória. Essa movimentação é o resultado do uso de *travelling*<sup>13</sup> e de

<sup>13</sup> Consiste em um deslocamento da câmera durante a qual o ângulo entre o eixo óptico e a trajetória da deslocação permanece constante. (MARTIN, 2003, p. 58)



*panorâmica*<sup>14</sup>, pois “há intenção de introduzir o espectador no universo que descreve o ambiente da ação fílmica” (MARTIN, 2003, p. 67). A descrição do ambiente acontece por meio de um *plano geral* (PG). Ele tem a função de apresentar um panorama do local e permite identificar os personagens. Identifica-se a casa, o carro estacionado e a rua. No plano 3, a câmera focaliza em Bill, enquanto este observa o irmão saindo para se divertir. O enquadramento sugere um certo adeus, pois a morte do garoto ocorrerá em breve. Por isso, o diretor escolhe um *plano médio* (PM) e um enquadramento de perfil. Essa escolha ressalta a tonalidade pessimista, dramática ou lírica em uma cena. Nesse contexto, Muschietti evidencia a preocupação e medo do personagem com a saída de George.

Na imagem 4, o cineasta retorna a um *plano geral* para captar o cenário e fixar o ambiente da ação. Em seguida, recorre ao *plano detalhe* (PD) na imagem 5. O enquadramento no barco revela o objeto como o fio condutor da morte e do medo. Ele funcionará como um elemento mortal para George e uma memória traumática para Bill e sua família. Nesse contexto, Deleuze (2018, p. 163) arrazoa que a linguagem cinematográfica “implica uma investigação ou testemunhos”. Em outras palavras, um determinado fato ao ser enquadrado pela câmera se transforma em novo elemento de significação na obra. Adiante, os planos 6, 7 e 8 configuram-se em um *plano conjunto* (PC). Essa escolha objetiva mostrar a trajetória do menino. Nesse tipo de plano, o cineasta capta uma grande superfície na qual se percebe movimentação.

Na sequência 9, o diretor seleciona o *plano aéreo*. Esse elemento faz com que George pareça menor e muito vulnerável. Sjill (2017) explica que o uso de uma perspectiva aérea demonstra uma vulnerabilidade e descuido dos personagens. Nos fotogramas 10, 11 e 12, identifica-se o uso de *planos médio, detalhe e conjunto*. Essas escolhas narram as dificuldades do trajeto. Os cavaletes da prefeitura de Derry simbolizam um sinal de perigo, pois há realização de obras nessa área. No fotograma 12, George escorrega e bate a cabeça no cavalete. Nesse momento, perde o controle do barco e, então, inicia-se a instauração do horror na narrativa.

Os *planos conjuntos* reaparecem nas imagens 13 e 14. Verifica-se o distanciamento entre o objeto e o personagem. O movimento de câmera em *travelling* guia o espectador ao percurso do barco. Ao mesmo tempo, o quadro apresenta menino em tamanho pequeno e o canal de esgoto em proporção maior. Essa

---

<sup>14</sup> É a rotação da câmera em redor do seu eixo vertical ou horizontal, sem deslocamento do aparelho. (MARTIN, 2003, p. 65)

focalização e desproporcionalidade é importante, pois destaca uma relação de vulnerabilidade/perigo. O *plano detalhe* resurge nos fotogramas 15 e 16. Nesse momento, o movimento de câmera *push-in* avança em direção ao objeto e nota-se uma redução no campo de visão do cenário. Importa destacar esse mecanismo como efeito de transição de locação, conforme evidenciado na imagem 16. A focalização da câmera recai sobre o barco de George. Dessa forma, o cineasta ressalta os detalhes daquilo que lhe convém e oculta outros elementos para gerar suspense.

Nos fotogramas 17, 18 e 19, Muchietti opta pelo uso de um *plano conjunto*, um *plano detalhe* e um *extreme close up*. Desse modo, o cineasta destaca o cenário da ação e evidencia o personagem em perigo próximo ao bueiro. Em seguida, o *plano detalhe* é utilizado como ferramenta de aproximação entre George e a criatura monstruosa. Na imagem 19, o recurso de *extreme close up* filma apenas os olhos de Pennywise. Essa escolha é intencional, já que esse mecanismo gera ansiedade e medo no público. Segundo Sjill (2017, p. 186), “o *close up* pode ser usado para provocar medo ou repulsa”. Nesse caso, quanto mais a câmera se aproxima da entidade maligna, maior é a probabilidade do personagem/espectador sentir incômodo repulsa ou horror.

Os planos dramáticos são utilizados frequentemente nas sequências 20, 21 e 22. Nessas imagens, Muschietti recorre a um tipo específico de planificação dramática denominada *primeiro plano* (PP). Dessa forma, ele enquadra George pela altura do pescoço. Além disso, esse tipo de plano revela grande carga dramática, pois nas imagens seguintes observa-se mudanças nas expressões faciais do garoto e do monstro. No plano 23, é necessário destacar o uso das angulações *campo e contra campo* e *over-the-shoulder* (OTS). Esses elementos fílmicos são usados durante os diálogos. O enquadramento é feito com um plano bem aproximado em Pennywise. A partir disso, a sensação de medo aparece devido o enfoque no ser ameaçador.

Importa lembrar que a aparição sobrenatural de Pennywise em um bueiro, acrescentada à sua aparência física, ao timbre de sua voz e às expressões faciais são componentes importantes para construção do horror. Nas imagens 24, 25 e 26, o cineasta recorre ao *close up* para provocar um estranhamento quando olhamos para o palhaço. Além disso, Muschietti amplifica a sensação de hesitação recorrendo a pouca iluminação. A escuridão acarreta uma insegurança e favorece aversão do público à criatura. O uso do *ponto de vista* (PV) é eficaz na cena. Para Aumont (2004), esse recurso proporciona exagerada intimidade com o personagem. Na narrativa

audiovisual, a utilização acontece durante os diálogos entre Pennywise e George. Dessa maneira, o medo é construído pelo diretor quando ele estimula, por meio do PV, uma intimidade entre o monstro e o personagem, conforme o fotograma 27.

As imagens 28 e 29 revelam mudança de foco. Uma senhora observa George da varanda de casa. Em termos dramáticos, o uso do *plano médio* e do *primeiríssimo plano*, nesse momento, indicam preocupação e medo diante da situação. Nota-se, pela expressão da mulher e do *close up* animal, certa desconfiança. Em pouco segundos, a cena retorna a George e Pennywise. Nas figuras 30 e 31, constata-se o recurso de câmera *over-the-shoulder* (OTS). Dessa forma, os personagens em ação interligam-se. Em vez de separá-los em dois *closes-ups*, o cineasta prefere que os dois estejam presentes na cena. Martin (2003) esclarece que o OTS é um elemento fílmico usado para sugerir tensão. Assim, Muschietti estimula a sensação de perigo na narrativa.

Na obra *Ensaio sobre a análise fílmica*, Vanoye e Leté (2012) ressaltam que um retorno, ao mesmo plano, salienta uma ênfase no aspecto psicológico do personagem. Logo, o uso desse recurso sugere que é no rosto dos personagens que melhor se manifesta a carga dramática e psicológica das narrativas de medo. Desse modo, entende-se que essa técnica cria e condiciona significação e expressividade na imagem da obra cinematográfica de Muschietti. Essa assertiva é confirmada do plano 32 ao 40. Nesses quadros, há o uso constante de plano *close up*. Identificam-se as expressões faciais com alterações significativas. A permanência do *close up* é importante na construção do medo, pois impulsiona uma proximidade com Pennywise. Além disso, reforça a ideia de estranhamento, inquietude e suspeita diante dessa criatura.

A exploração do *close-up* permanece nos fotogramas de 41 a 50. O cineasta mantém o foco da câmera nas expressões de George e Pennywise. Essa escolha revela o medo do personagem de forma gradual. Ao mesmo tempo, o monstro adquire expressões cada vez mais tenebrosas. Na figura 44, há a exploração do aspecto sombrio da entidade maligna. Ao longo da cena, a criatura estimula o menino a recuperar o barco. Porém, com o uso de *plano detalhe*, Muschietti cria um efeito de tensão e insegurança no personagem e uma apreensão no público. Cabe ressaltar que o medo é amplificado por meio dos recursos sonoros. Vozes de crianças cantarolando tornam o cenário mais aterrorizante. No quadro 51, o diretor seleciona o

*plano detalhe* para ressaltar os dentes do monstro. O horror artístico é intensificado quando o menino tem o braço arrancado, como identificado nas imagens 52 a 55.

Por fim, George é arrastado para dentro do esgoto. Porém, o cineasta cria uma estrutura de enquadramentos que evidenciam o horror. Os fotogramas 54 e 55 são construídos por meio de *plano aéreo*. Essa escolha reforça a questão da vulnerabilidade da criança apresentada no quadro 9. O horror é intensificado pela mancha de sangue que se espalha na rua. O desfecho é muito articulado e revela traços muito importantes da sociedade de Derry. Muschietti finaliza a sequência com um corte para a senhora que havia aparecido no plano 28. Ao ver o sangue, a mulher apresenta atitude de espanto e medo. No último fotograma, o cineasta reutiliza o movimento OTS para encerrar a cena. Essa técnica funciona como um indicador dos relacionamentos da nebulosa cidade de Derry. O enquadramento pode sugerir uma indiferença da população diante das mortes que sempre circundam esse lugar. Assim, o cineasta mostra que tanto os adultos quanto as crianças são alvos fáceis para a entidade sobrenatural.

Prosseguindo na análise, alguns fotogramas são escolhidos, de outro momento da narrativa, para verificar as possibilidades de construção do medo através do uso da câmera. Sobre o papel criador desse elemento, Marcel Martin disserta que os enquadramentos “constituem o primeiro aspecto da participação criadora da câmera no registro que faz da realidade exterior para transformá-la em matéria artística [...] maneira como o realizador planifica e organiza o fragmento de realidade [...]” (MARTIN, 2003, p. 46). Nesse sentido, importa lembrar que, no cinema fantástico, o medo é representado meticulosamente por meio de estratégias estéticas, retóricas e narrativas. Por isso, a impressão de mal-estar, de medo ou angústia pode ser forçada ou reforçada com determinados enquadramentos e ângulos. Nos *frames* a seguir, algumas possibilidades de construção do horror são identificadas, a partir de escolhas de enquadramentos e ângulos de filmagem.

Figura 2: Frames de *It – capítulo 1* (2017)





Fonte: Imagens capturadas pelos autores do trabalho, 2021

Na figura acima, é possível inferir que a escolha do plano está condicionada ao valor dramático que o realizador deseja inserir na cena. O primeiro *frame* revela o uso de um *plano de conjunto*. Essa escolha apresenta coerência, pois esse tipo de plano costuma evidenciar “um significado psicológico e não apenas uma função descritiva.” (MARTIN, 2003, p. 48). É importante lembrar que o personagem Bill é traumatizado com a inexplicável morte do irmão Georgie pela entidade sobrenatural que circunda a cidade de Derry. Nos fotogramas 2 e 3, percebe-se que a tensão é evidenciada por meio de um foco dramático na imagem de Bill. Para isso, Muschietti recorre ao uso de uma roupa mais clara no personagem contrastando com a escuridão do porão e utiliza um *plano médio*<sup>15</sup> e um *extreme close*<sup>16</sup>. A escolha desses tipos de enquadramentos torna os elementos “visualmente mais impressionantes, ressaltando sua importância dramática” (SJILL, 2017, p. 188). Quanto às angulações para construção do medo, é possível observar que o realizador da obra audiovisual inicia com de um *plongée*<sup>17</sup>. Essa escolha permite que a câmera fique numa posição em que dá uma visão maior do espaço e destaca o personagem. Ao mesmo tempo, esse recurso cinematográfico pode sugerir o significado de “humilhação, inferioridade, timidez ou derrota do personagem” (SJILL, 2017, p. 198). Diante dessas informações, assinala-se a existência de uma lógica para escolha de determinados ângulos e enquadramentos, pois eles dialogam com os sentidos do roteiro e podem criar efeitos psicológicos na obra audiovisual.

No quarto *frame*, é possível verificar o uso da câmera sobre o ombro (*over shoulder*). A importância dramática desse elemento fílmico reside no fato de um segundo personagem se tornar objeto de interesse na narrativa audiovisual. “Em vez de separá-los em dois *close-ups* ou planos médios, o cineasta prefere que estejam

<sup>15</sup> “O enquadramento do personagem ocorre da cintura para cima. Cabe no máximo duas pessoas por cena e Estabelece relações entre o tema e o meio ambiente”. (RODRIGUES, 2007, p. 29)

<sup>16</sup> “Close fechado no rosto do ator, enquadrando o queixo e o limite da cabeça”. (RODRIGUES, 2007, p. 30)

<sup>17</sup> “Câmera de baixo para cima” (RODRIGUES, 2007, p. 33)



fisicamente na cena” (SJILL, 2017, p. 192). No contexto de *It* (2017) cabe mencionar que esse encontro entre os irmãos revela o medo e a culpa que Bill carrega em relação à morte de Georgie. Nesse sentido, a câmera sobre o ombro se faz pertinente, pois “pode ser usada para sugerir tensão, intimidade, desejo ou ódio” (SJILL, 2017, p. 192). Além disso, por estar diante de uma produção do gênero fantástico, todos esses elementos fílmicos cooperam e se aglutinam para inserção do elemento insólito no audiovisual, conforme observado nos fotogramas 5 e 6. Nesse momento da história, o personagem e o espectador presenciarão um componente que irrompe na narrativa abruptamente. Pennywise, a entidade maligna, aparece ao lado do pequeno Georgie. Diante disso, por meio de recursos sonoros como o uso da voz, o cineasta manipula os elementos fílmicos para fazer perceber que quem conversa com o Bill não é apenas um simples garoto, mas a criatura monstruosa personificada. O discurso de culpa e ódio impetrado pelo monstro metamorfoseado, em forma de menino, o evidencia como o elemento sobrenatural que causa o efeito de fantástico e medo na obra muschiettiana. O uso de um *plano conjunto aberto* enquadrando os dois personagens na figura 5 e um *extreme close* na imagem 6 carregam a importância dramática de “forçar uma proximidade estreita com um personagem já caracterizado como antagonista detestável, o *close-up* pode ser usado para provocar medo ou repulsa” (SJILL, 2017, p. 186). É possível dizer que o medo na obra fantástico é um produto de várias manipulações de esquemas estéticos, retóricos e sonoros.

Por fim, os fotogramas 7 e 8 encerram o ciclo de construção do medo. A criatura sobrenatural assume sua forma física e tenta atacar Bill. O enquadramento em *extreme close* com uma inclinação na imagem 8, “pode querer materializar, aos olhos do espectador uma perturbação ou desequilíbrio moral.” (MARTIN, 2003, p. 53). É crível assinalar que este enquadramento sinaliza o alarme de perigo tanto pelo ponto de vista subjetivo (atribuído ao personagem) quanto pelo ponto de vista objetivo (atribuído ao espectador), como também concluir que a combinação de planos, ângulos, cores e recursos sonoros são importantes para construção da sensação de horror na narrativa.

Em última instância, os principais enquadramentos e angulações das criaturas monstruosas da obra de Muschietti para construção de reações de medo em *It* (2019) são destacados. É importante informar que assim como Stephen King conecta os monstros fantásticos de sua obra literária com os dilemas vividos em sociedade, na narrativa audiovisual, o horror proposto pelo cineasta não vem desconexo de uma

mensagem amplificada em torno de questões dramáticas e humanistas. É possível inferir que o fantástico cinematográfico de Muschietti reafirma a premissa kingniana de Pennywise como uma metáfora dos diversos monstros humanos existentes na sociedade. Nas imagens a seguir, verifica-se algumas possibilidades de construção do horror, a partir de escolhas dos monstros e dos seus respectivos enquadramentos e ângulos de filmagem.

Figura 3: Frames de *It* (2017) e (2019)



Fonte: Imagens capturadas pelos autores do trabalho, 2021

As narrativas audiovisuais de horror fantástico optam por determinados enquadramentos nos monstros para ativarem os medos utilizando-se da memória visual e sonora de personagens e espectadores. Dito isso, a primeira imagem revela que o cineasta recorreu a um *plano contrapicado*, quando o objeto é fotografado de baixo para cima. Nesse contexto, Pennywise - a criatura monstruosa - ganha destaque na cena a partir do engrandecimento de sua imagem. Além disso, essa perspectiva de enquadramento promove um aspecto de superioridade da Coisa sob os personagens. Em *Pedagogia dos monstros* (2000), o pesquisador Jeffrey Cohen disserta que “o monstruoso é uma espécie demasiadamente grande para ser encapsulada” (COHEN, 2000, p. 26). Nesse sentido, infere-se que há uma lógica fílmica quando o realizador da obra arquiteta uma relação de desproporcionalidade entre o monstro e a vítima, conforme proposto no frame 1.

Nos fotogramas 2, 3 e 4, o realizador trabalha com *planos próximos* ou *primeiríssimos planos*. A partir dessas escolhas, o monstro é enquadrado do busto para cima. Ao recorrer a essa estratégia, é possível supor que o cineasta deseje evidenciar características, intenções ou atitudes da criatura monstruosa. O grande

destaque no plano para a figura monstruosa pode relacionar-se com a ideia de que “as imagens são muito mais reais do que as palavras impressas ou faladas” (BAUMAN, 2008, p. 29). Para atingir essa realidade da imagem, assinala-se que Muschietti constrói a tensão e o horror nos planos analisados através de preenchimento de imagem (*extreme close up*), da centralização nos olhos e nas assimetrias faciais dos monstros. Nessa perspectiva, “as imagens vivem cada vez mais num regime de grande mutação, quer em termos estéticos quer, sobretudo, em termos técnicos [...]” (NOGUEIRA, 2010, p. 17). Assim, a partir dos fotogramas apresentados, para insuflar maior carga dramática e aterrorizante, o cineasta tende a recorrer a planos cada vez mais apertados. Desse modo, ele consegue aproximar mais e mais o protagonista, o espectador e a criatura monstruosa para construção do medo artístico.

Por fim, é possível identificar que as imagens de 5 a 8 retomam o padrão de usos do *close-up* ou *plano detalhe*, estimulando uma “proximidade física com o personagem” (SJILL, 2017, p. 186). No entanto, na imagem 5, o cineasta usa apenas o *close up* almejando provocar medo e repulsa. Em contrapartida, no fotograma 6, o realizador planifica a criatura monstruosa por meio de um *extreme close-up*. Dessa maneira, é possível tornar o objeto enquadrado visualmente impressionante potencializando a sensação de horror na tela. Por sua vez, nas imagens 7 e 8, depreende-se que o realizador da obra audiovisual retoma o uso de planos contraplongê para atingir tamanhos descomunais e expressões ameaçadoras nas criaturas monstruosas. Diante das premissas, foi possível constatar algumas estratégias criativas na utilização da planificação da imagem audiovisual. A proposta de análise dessa pesquisa demonstra que o gênero fantástico na cinematografia tende a encontrar um estilo coletivo que se evidencia por meio do uso de certos tipos de planos. Dessa maneira, argumenta-se que a escolha de planos de uma obra de horror fantástico caminha a par de uma adesão muitas vezes a par de um determinado programa estético, estilístico e criativo do cineasta. A seguir, suscitam-se alguns olhares sobre como a banda sonora auxilia no processo de construção do medo na obra audiovisual fantástica de Muschietti.

#### 4.3.2 A banda sonora na construção do medo: a trilha musical, os efeitos sonoros e a voz

O elemento sonoro faz parte do campo de ação dos roteiristas e cineastas tanto quanto os recursos imagéticos. Em *Narrativa cinematográfica: contando histórias com imagens em movimento* (2017), Jenniffer Sjill, especialista em arte cinematográfica, ressalta que

Do mesmo modo que o roteirista pode criar uma metáfora visual ampliada, os efeitos sonoros também podem sugerir uma *metáfora auditiva ampliada*. Eles podem acrescentar camadas de significado a um filme que seriam difíceis de alcançar de outra maneira. Os efeitos sonoros podem ser bastante óbvios ou relativamente sutis. Eles podem atrair a atenção para si ou manipular furtivamente o espectador (SJILL, 2017, p. 120, grifo nosso)

Sjill (2017) compreende que os efeitos sonoros podem expor, disfarçar, determinar ou revelar múltiplas significações e interpretações dentro da obra cinematográfica. A pesquisadora esclarece que os efeitos sonoros de um filme são produzidos, gravados e mixados para auxiliar ou subverter de modo dramático, emocional ou temático os elementos imagéticos da narrativa fílmica. O cinema possui três tipos de som para contar suas histórias: *diálogos, música e ruídos*.

Nesse contexto, verifica-se que, na obra audiovisual de Muschietti, os diálogos são componentes responsáveis por expressar os sentimentos, ideias e ações dos personagens; a música funciona como indicador de leitura emocional de uma cena e sinalizam o espaço e tempo da obra fílmica e os ruídos possibilitam uma percepção do espectador para as ações que ocorrem ao longo da narrativa ou mesmo para os aspectos imagéticos do produto audiovisual.

Sobre a trilha sonora de *It*, é composta por 48 músicas, mistura canções de diferentes artistas e outras exclusivas do filme, feitas pelo compositor britânico Benjamin Wallfisch. As faixas de Wallfisch se destacam durante o longa e aparecem em momentos específicos nas cenas aterrorizantes. É interessante observar que as canções receberam títulos em conformidade com as cenas dos filmes, resumindo através dos mecanismos musicais momentos importantes da narrativa. Em geral, assinala-se que essa trilha é constituída por uma gama variada de sons que nos remetem a canções de ninar, crianças cantarolando e músicas circenses. Contudo, quando elas são inseridas, simultaneamente, com as imagens, percebe-se que a

atmosfera de suspense e medo é potencializada, pois implementam na narrativa características sombrias e estranhas que podem nos remeter ao medo do desconhecido. Em *A audiovisual: som e imagem no cinema* (2008), Michel Chion arrazoia que o efeito de som nos “[...] faz ver a imagem de uma maneira diferente. O som transformado pela imagem que ele influencia volta a projetar sobre esta o produto das influências mútuas.” (CHION, 2008, p. 24), já que o som é um elemento estilístico na composição de obras audiovisuais.

Em algumas trilhas criadas por Wallfisch, percebe-se um coro de crianças cantarolando. Essa canção costuma aparecer nas situações em que o monstro sobrenatural ataca os personagens da narrativa audiovisual. Depreende-se que o coro infantil funciona como um elemento revelador da letalidade da criatura monstruosa. Além disso, deduz-se que as músicas funcionam como um elemento revelador das mortes e desaparecimento de crianças em Derry, pois as diversas vozes ouvidas são as que Pennywise havia assassinado e compreende-se que a entidade maligna – o palhaço Pennywise - seria o responsável pelos assassinatos uma vez que a trilha sonora e os recursos imagéticos apontam para sua figura.

É importante destacar que as técnicas musicais, utilizadas para a construção do medo a partir da sonoridade nas duas produções audiovisuais, revelam-se como um mecanismo estético-estilístico. Identifica-se na narrativa fílmica o uso constantes de dissonâncias para criação de uma atmosfera de desequilíbrio, incertezas, incompletudes, instabilidade, estranheza e a presença do monstruoso. O que esta pesquisa prevê dialoga com os estudos do pesquisador Rodrigo Carreiro (2019). Ele explica que a função do som nos filmes de horror ganha mais destaque nesse gênero do que em outros. Nesse contexto, as obras fantásticas audiovisuais criadas por Muschietti, ao incorporarem características do horror, permitem usos criativos dos aspectos sonoros, tais como: a criação do suspense, os sustos ao longo da narrativa, a amplificação da letalidade do monstro, os ataques surpresas ou mesmo um perigo iminente.

Em *It – capítulo I e II*, nota-se que o cineasta optou por um acolhimento entre os sons diegéticos e não diégéticos<sup>18</sup>. Identifica-se que muitas vezes alguns gritos,

---

<sup>18</sup> O som diegético é aquele que os personagens também o ouvem, podem ser uivos ou grunhidos de animais, por exemplo, ou o som das ondas do mar batendo forte contra as rochas ou contra a proa de um navio durante uma tempestade. [...] Já o som não diegético é ouvido apenas pelos espectadores, eles servem para dar o tom da emoção que o diretor quis passar. (MELO, 2017, p. 153)

sussurros e gemidos ininteligíveis são interligados ao som não diegético. Isso possibilita refletir se apenas os espectadores ouvem determinados sons ou se, também, os personagens. É possível correlacionar esse efeito sonoro no cinema fantástico com o conceito todoroviano de fantástico: uma “[...] hesitação experimentada por um ser que só conhece as leis naturais.” (TODOROV, 1981, p. 31). Pode-se sugerir a ideia dessa hesitação relacionada ao som, porque em determinadas cenas cruciais como o ataque do monstro sobrenatural na casa mal assombrada, esse recurso pode amplificar a criação de tensão e medo nos personagens e espectadores.

Além disso, o cineasta opta por uma construção sonora ascendente que se inicia com batidas em portas, passos nos assoalhos de madeira, ruídos e gritos vindo do andar superior da residência até chegar aos risos macabros de palhaços em um cômodo da casa. Todo esse cenário é amplificado pelo aumento de volume do som. Vale a pena assinalar que a música e os ruídos da obra de Muschietti são repletas de duas técnicas denominadas crescendos e glissandos<sup>19</sup>, muito comum em gêneros cinematográficos que evocam o medo. Elas permitem uma manipulação na criação da tensão e do medo tanto nos personagens quanto no espectador.

Outro ponto de reflexão desta análise corresponde a outro componente da banda sonora: a voz. O padrão mais recorrente de uso da voz no cinema fantástico é o grito. Ele “constitui a representação sonora mais concreta do sentimento de horror” (CARREIRO, 2019, p. 255). Essa perspectiva se confirma nas duas produções de Muschietti, pois depreende-se que os gritos dos personagens simbolizam o sentimento de pavor que eles estão sentindo naquele momento, e que passa a ser captada pelos espectadores. Nesse contexto, elencam-se as cenas de *It – capítulo 1*: o homem leproso ataca Eddie<sup>20</sup> e a pintura de uma mulher que sai do quadro para atacar Stanley<sup>21</sup>. Em *It – capítulo 2*: o ataque da velha monstro<sup>22</sup> e o ataque de Pennywise ao clube dos otários na casa mal assombrada<sup>23</sup>.

<sup>19</sup> No crescendo, como o nome indica, o compositor promove uma subida gradual de tons na escala musical; os glissandos são alcançados quando a passagem de uma nota a outra, num instrumento musical, é obtida de forma crescente. O famoso trecho executado com violinos, na cena do assassinato no chuveiro em *Psicose*, é um exemplo de execução de glissando para concretizar a realização do efeito-surpresa na música – nesse caso, um glissando extremamente agudo, em que os violinos soam como gritos e são ritmicamente executados como facadas, reforça a empatia entre espectador e vítima. (CARREIRO, 2019, p. 263)

<sup>20</sup> A cena completa pode ser vista aqui: <https://www.youtube.com/watch?v=OGCu5R9T-Fc>

<sup>21</sup> A cena completa pode ser vista aqui: <https://www.youtube.com/watch?v=CNXC3wNqJ-g>

<sup>22</sup> A cena completa pode ser vista aqui: <https://www.youtube.com/watch?v=qjnAleTxDI0>

<sup>23</sup> A cena completa pode ser vista aqui: <https://www.youtube.com/watch?v=bQkxbpHj3>

Nas duas primeiras cenas selecionadas, o grito domina grande parte da narrativa. A voz em evidência é a da vítima. No ataque do homem leproso a Eddie, por exemplo, o cineasta constrói o medo por meio da exploração da figura monstruosa e dos gritos constantes do personagem. Tem-se, então, gritos que expressam a natureza do medo sentido por Eddie. Na cena do ataque a Stanley, o grito aparece “com uma série de outros ruídos vocais de natureza não semântica” (CARREIRO, 2019, p. 256). Nesta situação, esses ruídos não semânticos correspondem a respiração ofegante e o choro de Stanley que se entrelaçam com a imagem do monstro do qual ele tem pavor, gerando, assim, tensão e medo de modo intenso na narrativa audiovisual. Para Carreiro (2019), esses elementos sonoros não semânticos são muito importantes porque contribuem na criação de empatia entre espectadores e os personagens da narrativa.

Na cena do ataque da velha monstro, são assinaladas algumas características dos ruídos sonoros emitidos pelo monstro – a voz do agressor. No início da cena, Pennywise personificado em uma senhora conversa com Beverly enquanto tomam chá. Nesse ponto, “o timbre é muito próximo ao limite de audição para baixas frequências percebido pelo ouvido humano” (CARREIRO, 2019, p. 257). Isso sugere que a voz não alude possibilidade de perigo e horror. Contudo, durante o desenrolar da trama, a acolhedora velhinha transforma-se em um sinistro monstro. Nesse momento, a voz adquire nuances aterrorizantes e promove a aparição da sensação de medo. Quando “o monstro tem origem não-natural, e especialmente quando sua aparência é humanoide (demônios, fantasmas, criaturas mitológicas ou sobrenaturais) o uso de texturas guturais é corriqueiro” (CARREIRO, 2019, p. 257). Muschietti trabalhou com as características físicas das duas vozes; do tom gentil e agradável de uma senhorinha a estrondos graves de uma criatura sobrenatural.

Quanto ao ataque de Pennywise ao clube dos otários na casa mal assombrada, Muschietti retoma o trabalho a banda sonora da voz explorando a baixa frequência “reforçadas para personagens antagonistas do horror” (CARREIRO, 2019, p. 258). Na cena anterior, o cineasta inicia a construção sonora com o timbre doce e acalentador da senhorinha. Todavia, ao longo de toda cena, ocorre o uso da voz grave e de texturas guturais ocorre. É possível relacionar esses elementos porque o monstro que aparece e ataca os personagens, assume a forma de uma perigosa aranha. Contudo, o corpo da criatura é a cabeça de Stanley – membro do grupo que cometeu suicídio no início do filme. Por isso, o grupo permanece abatido com a morte do amigo. Essa

circunstância é propícia para inserção de uma voz mais sombria na criatura monstruosa, pois o ser que está diante dos personagens não é mais um amigo, mas um símbolo do perigo. Dessa maneira, o cineasta, ao trabalhar com uma voz antinatural para o monstro, enfatiza a repulsa, o perigo e o medo.

Outro elemento sonoro nas obras audiovisuais de Muschietti é o uso dos efeitos sonoros para “realçar, acentuar ou provocar o que alguns pesquisadores chamam de *efeito-surpresa*” (CARREIRO, 2019, p. 261). Nesse sentido, o cineasta recorre a esse artifício para gerar medo, tensão ou suspense em personagens e espectadores. A construção de efeitos sonoros segue algumas características recorrentes no cinema fantástico de horror:

[...] (1) um personagem-vítima precisa estar em quadro; (2) a presença de uma ameaça fora de quadro a esse personagem deve ser uma certeza ou uma presunção; (3) a irrupção súbita de uma figura nova dentro do quadro deve aproximar visualmente a vítima e um suposto agressor. (BAIRD, 2000, p. 15)

De acordo com os pressupostos teóricos de Baird (2000), quando esses três aspectos se interligam, as cenas resultam em medo ou susto nos espectadores e nos personagens da narrativa, os quais não costumam perceber a aproximação da criatura monstruosa. A partir dessa perspectiva, identificam-se os fenômenos descritos por Baird na produção audiovisual de Muschietti. Na cena “Pennywise assusta os otários”<sup>24</sup> de *It* (2019), os amigos já adultos se reencontram em um restaurante. Esse primeiro momento é o que Baird denominou de enquadramento da vítima. No entanto, a presença de uma criatura que está fora de quadro começa a aterrorizar o clube dos otários. Eles recebem alguns salgadinhos e dentro encontram alguns papéis que ao serem juntados formam a frase: Acho que o Stan não pode vir. Essa informação é a presunção de que algo aconteceu com o amigo e de que o clube está sob ameaça. A partir disso, identifica-se a última característica para irrupção do efeito sonoro: a aparição súbita de uma nova figura. É justamente isso que é acompanhado na cena, o cineasta ativa o efeito surpresa sublinhado pela monstros em miniaturas começam a sair de dentro dos salgadinhos e atacam os personagens. Nesse instante, os efeitos sonoros ganham destaque na narrativa. O cineasta ativa o chamado *efeito surpresa* por meio de uma música de acorde intenso e agudo em alto volume aliada a

<sup>24</sup> A cena completa pode ser vista aqui: <https://www.youtube.com/watch?v=QszW88Ruy98>



um coro de crianças. A partir disso, observa-se um aumento do suspense, tensão e medo nos personagens e que pode ser compartilhado ao espectador.

Outro aspecto sonoro na obra de Muschietti corresponde a música dissonante. O efeito dissonante para construção do medo no cinema “pode ser perseguido através de técnicas não ortodoxas de execução de instrumentos, alterações artificiais de timbres através de manipulações eletrônicas dos sons” (CARREIRO, 2019, p. 265). Nesse sentido, o uso da dissonância musical é um recurso utilizado por Muschietti para potencializar os ataques da criatura maligna. Na cena de abertura de *It – capítulo I* (2017)<sup>25</sup>, à medida que Georgie se aproxima do ameaçador Pennywise, a frequência da nota musical é ouvida em volume muito mais forte e intensa. Em certo momento, o som crescente atinge um volume extremo na sincronização com a imagem da boca da criatura monstruosa que abre-se vorazmente e arranca o braço do personagem.

De modo similar, o recurso é utilizado na cena inicial de *It – capítulo II* (2019)<sup>26</sup>. O cineasta apresenta um ataque homofóbico para construção do horror natural e sobrenatural durante a cena. Ao mesmo tempo, Muschietti recorre aos efeitos de sons dissonantes para inserção do ataque da entidade supernatural na narrativa. O personagem Adrian é atacado por um grupo e após ser brutalmente agredido é jogado da ponte da cidade de Derry. Na obra homônima de Stephen King, o medo é construído por uma série de memórias e flashbacks que o autor usa para apresentar o caráter homofóbico de Derry. Já na produção audiovisual, é Muschietti trabalha as relações entre o som dissonante, a escala sonora e as imagens para demonstrar o quão terrível é uma sociedade preconceituosa. Da mesma forma, essas relações são intensificadas quando Pennywise aparece de modo inexplicável à margem do rio e dilacera o corpo de Adrian. Nesse sentido, o crescendo progressivo da música sinaliza a letalidade e perversidade da sociedade homofóbica de Derry bem como da entidade maligna. Além disso, no cinema fantástico de horror sobrenatural é comum “o uso constante de dissonâncias para demarcar uma atmosfera de desequilíbrio, incompletude, instabilidade e estranheza”. (CARREIRO, 2019, p. 263), características que coadunam com a perversidade expressa na produção audiovisual.

Outro recurso utilizado na construção do medo no filme de Muschietti é denominado de *música atonal*. “A razão para o uso frequente dessas técnicas na

<sup>25</sup> A cena completa pode ser vista aqui: <https://www.youtube.com/watch?v=datlxfqghns>

<sup>26</sup> A cena completa pode ser vista aqui: [https://www.youtube.com/watch?v=m\\_thWmJnCA](https://www.youtube.com/watch?v=m_thWmJnCA)

música escrita para filmes de horror é exatamente a mesma pela qual a atonalidade também aparece regularmente no gênero” (CARREIRO, 2019, p. 263). Dito de outra maneira, a atonalidade corresponde a notas ou acordes que não pertencem a um mesmo campo harmônico. Ao adicionar músicas com centro tonais instáveis, o cineasta pode suscitar noções de desequilíbrio em ações que se desenrolam nas narrativas de horror fantástico. Nessa perspectiva, é Em *It*, A trilha sonora criada por Wallfisch utiliza-se da música atonal. Canções como “*Come Join The Clown, Eds*”<sup>27</sup>, *Deadlights*<sup>28</sup> e *Searching For Stanley*<sup>29</sup> apresentam fortes usos do atonalismo. Em virtude dessas canções recorrerem a total ausência de uma tonalidade central, ao serem inseridas na cena juntamente com as imagens aterrorizantes e violentas, sensações de confusão, inquietude ou instabilidade nos personagens e/ou espectador podem ser estimuladas.

Compartilha-se do entendimento “de que aquilo que se ouve no ambiente em que se desenvolve a ação fílmica é tão importante para a construção do sentido ficcional quanto aquilo que se vê” (CARREIRO, 2019, p. 204). O trabalho sonoro desenvolvido por Muschietti revela que existe um benefício mútuo entre o som e o fantástico. Isso acontece porque os elementos vocais, musicais, efeitos sonoros acoplados às imagens dão vida à cena. Esses recursos mobilizam os espectadores às sensações fisiológicas relacionadas ao medo, à tensão, ao susto ou ao suspense. Essas reações emocionais são alcançadas pelo cineasta argentino por meio dos sons diegéticos. Na cena do ataque monstruoso na casa do poço<sup>30</sup>, Muschietti trabalhou com inúmeros sons para despertar reações de horror nos personagens e/ou espectadores. Esse momento da narrativa audiovisual é repleto de gritos agudos, junto com vários outros sons diegéticos como a respiração ofegante dos personagens, os gemidos, as gargalhadas aterrorizantes, a voz gutural da entidade maligna e muito choro por parte das personagens. É que “essas vocalizações são cruciais para as diversas modalidades de cinema que valorizam impulsos sensoriais.” (CARREIRO, 2019, p. 256), o que possibilita sinalizar que a construção cinematográfica do medo acontece a partir de uma série de manipulações dos recursos sonoros.

<sup>27</sup> Música completa em: [https://www.youtube.com/watch?v=UAWlw1eOLck&list=PLb0dNgTMDI-fiNn5GC5D5\\_SZV9tbe-UTf&index=3](https://www.youtube.com/watch?v=UAWlw1eOLck&list=PLb0dNgTMDI-fiNn5GC5D5_SZV9tbe-UTf&index=3)

<sup>28</sup> Música completa em: [https://www.youtube.com/watch?v=Ws5EkC5rU04&list=PLb0dNgTMDI-fiNn5GC5D5\\_SZV9tbe-UTf&index=17](https://www.youtube.com/watch?v=Ws5EkC5rU04&list=PLb0dNgTMDI-fiNn5GC5D5_SZV9tbe-UTf&index=17)

<sup>29</sup> Música completa em: [https://www.youtube.com/watch?v=hDtPao82Nis&list=PLb0dNgTMDI-fiNn5GC5D5\\_SZV9tbe-UTf&index=38](https://www.youtube.com/watch?v=hDtPao82Nis&list=PLb0dNgTMDI-fiNn5GC5D5_SZV9tbe-UTf&index=38)

<sup>30</sup> A cena completa pode ser vista aqui: [https://www.youtube.com/watch?v=vwasq\\_zHX50](https://www.youtube.com/watch?v=vwasq_zHX50)

Nessa perspectiva, as estratégias de uso do som nas duas produções de Muschietti corroboram a perspectiva do crítico cinematográfico Marcel Martin em *A linguagem cinematográfica* (2003). No capítulo dedicado ao som no cinema, o teórico francês disserta que os recursos sonoros e a música são tão importantes quanto qualquer outro elemento. Em *It* (2017) e (2019), as imagens produzidas pelo realizador introduzem na narrativa elementos visuais com “significação precisa e imediata [...] enquanto a música age sobre os sentidos” (MARTIN, 2003, p. 153). O cineasta se utiliza da trilha sonora, dos ruídos e das vozes para potencializar as atuações e, dessa forma, gerar o impacto desejado num ambiente de horror fantástico sobrenatural.

Considerando que Muschietti produziu uma obra cinematográfica do gênero horror, os mecanismos da banda sonora visam provocar sensações assustadoras, algo que, de fato, acontece na produção audiovisual. Por isso, os personagens sentem medo da cidade de Derry, dos esgotos, das residências, da população, da família, da entidade sobrenatural e até deles mesmos. Em todos esses cenários, o som está presente funcionando como um contraponto da imagem. Nas cenas mencionadas neste trabalho, as fontes sonoras ativam nos personagens e/ou espectadores o sentimento de impotência – o impacto mais aterrorizante do medo. Isso confirma a máxima de que “[...] ao relacionar os indícios sonoros com outros indícios, ficamos nos perguntando que acontecimentos ruins nos esperam.” (SJILL, 2017, p. 126)

#### 4.3.3 Interlaços entre o fantástico e o medo na obra audiovisual Muschiettiana

É importante salientar que nem todos os teóricos do fantástico corroboram a tese de que o gênero suscita o medo. Todavia, recorre-se a Roas, a fim defender premissa assumida. Segundo o especialista, “o medo não é exclusivo do fantástico, porém é uma condição necessária do gênero, por seu efeito fundamental, produto de uma transgressão de nossa concepção do real” (ROAS, 2014, p. 141). A ficção fantástica assume o controle do mundo natural para depois desfigurá-lo e tanto as narrativas literárias quanto as audiovisuais desse gênero buscam surpreender, inquietar ou assustar o leitor/espectador. De acordo com as análises apresentadas nas páginas seguintes, o próprio surgimento do cinema impeliu os escritores a modelar, mais e mais, as situações e temáticas do medo e do insólito.

Dito isto, analisa-se como o gênero fantástico e o medo emergem na construção dessa narrativa hollywoodiana e para alcançar os pressupostos, alguns

recortes específicos da narrativa cinematográfica foram elencados, estabelecendo paralelos com a teoria fantástica e o medo. Para isso, selecionou-se a casa assombrada da Rua Nielbot. A aventura nesse espaço é um plano para a derrota de Pennywise. Para aniquilarem o monstro, precisam superar os medos. Por isso, os personagens têm que retornar ao habitat da Coisa. O centro de análise, são os momentos em que há instauração do efeito fantástico e o efeito do medo.

Em primeiro lugar, a casa assombrada da rua Nielbot é a moradia da entidade sobrenatural. Nesse lugar, acontecimentos provocam uma transgressão nas leis do mundo natural. Conforme esclarece David Roas (2014, p. 25), a narrativa fantástica “é o único gênero que não pode funcionar sem a presença do sobrenatural”. Assim, o relato fantástico cria um espaço semelhante ao habitado pelo leitor/espectador, para depois invadi-lo com um elemento desestabilizador. É, basicamente, isso que acontece no retorno a essa casa.

À primeira vista, presencia-se na obra audiovisual, apenas uma residência antiga e abandonada em uma pacata rua de Derry. Entretanto, os acontecimentos, que ocorrem nesse lugar, são responsáveis por desestruturar o emocional e psicológico das personagens e dos espectadores. Os primeiros enquadramentos dentro da casa apresentam uma ambientação que remonta aos espaços das narrativas góticas. A seguir, são apresentadas algumas imagens da residência onde habita a entidade sobrenatural. Os seguintes frames<sup>31</sup> selecionados evidenciam como o cineasta realiza a composição do espaço para irrupção do fantástico e manifestação do medo na narrativa.



Frame 3



Frame 4

<sup>31</sup> Quadro de vídeo, também conhecido como frames de vídeo ou frames por segundo, é cada uma das imagens fixas de um produto audiovisual.



Frame 5



Frame 6

Figura 4: It – capítulo 2 (2019)  
 Fonte: imagem capturada pelos autores, 2021

O primeiro *frame* corresponde a escada da casa. Um líquido negro semelhante a um ácido escorre pelos degraus. Como postula Roas (2014, p. 136), o fascinante em alguns filmes de horror “é que eles evitam recorrer sempre a presença apelativa de monstros ou seres espantosos”. Nesse caso, Muschietti recorre a um material físico para criar o *efeito fantástico*. O insólito acontece devido o desconhecimento da origem desse ácido e o porquê dele permanecer na escadaria. Ao mesmo tempo, identifica-se que o *efeito do medo* emerge, pois o que está sendo narrado imagetivamente escapa de qualquer explicação racional. Desse modo, Muschietti utiliza efeitos do medo e fantástico simultaneamente. Os frames 2, 3 e 4 revelam o ambiente em que os personagens enfrentarão a Coisa. Ao mesmo tempo, esse espaço funciona como personificação da própria entidade maligna. A sujeira, a escuridão e os ruídos assustadores na casa são um prenúncio do perigo que habita nesse local. Essa premissa é reiterada pelos estudos da pesquisadora Jeniffer Sjill: “Como o filme é uma mídia visual, a locação oferece um imenso potencial narrativo. Ela pode intensificar o drama, sugerir semelhanças e diferenças e ajudar na definição do personagem” (SJILL, 2017, p. 284). Nesse sentido, a mansão abandonada da rua Nielbolt é um elemento importante para caracterização do próprio monstro, pois reflete o aspecto asqueroso dele, estimulando a manifestação do medo nas personagens e espectadores que observam esse cenário da narrativa fílmica.

Um outro evento que ocorre na casa assombrada é o aparecimento de um zumbi. Ele ataca os personagens, contudo pavor se instaura por três motivos: primeiramente, o monstro está saindo de uma geladeira velha, e é o um ex-companheiro do grupo – Stam que comete suicídio no início da narrativa. Em segundo lugar, os personagens são atacados não pelo zumbi, mas por apenas uma parte dele,

a cabeça. Não suficiente todas as anormalidades, a cabeça se transforma em um aracnídeo e se torna uma ameaça à integridade física dos personagens. Na perspectiva de França (2017, p. 221), “os monstros são a personificação das diferenças... e têm a capacidade de metaforizar medos, desejos, anseios e fantasias de uma determinada época e lugar”. Diante dessa ideia, a instauração desse elemento sobrenatural desperta na narrativa audiovisual o medo físico, o metafísico e o *efeito fantástico* através de ações absurdas.

Em primeira instância, o medo metafísico é provocado, porque o monstro, nesse caso, é considerado como um elemento proposital e não uma simples fatalidade da narrativa fílmica. A angústia que permeia o grupo devido a perda do amigo e a ausência dele no enfrentamento da entidade maligna, são sugestivos para que monstros personificados apareçam. O próprio monstro diz em um momento ao grupo: “eu estaria vivo, se não fosse por vocês” (MUSCHIETTI, cena 40, 01:56:52). Segundo Roas (2014, p. 139), a “angústia reatualiza os medos por meio da confrontação intelectual com um lugar, uma situação, uma figura, uma coisa”. Assim, os traumas, que atormentam a equipe, são fonte basilar para que o pavor metafísico se destaque na produção audiovisual.

Em segundo lugar, o medo físico emerge quando os personagens percebem que o monstro é uma ameaça à integridade física. Retorna-se a Roas (2014, p. 138) para salientar que “a natureza do fantástico consiste em propor de algum modo, um escândalo racional. O mundo fantástico pode ser tudo, menos consolador”, o que permite admitir a repulsa que o monstro sobrenatural causa nas personagens. Além disso, essa aversão física complementa o medo metafísico ocasionado pela presença monstruosa, levando as personagens da narrativa a evitar serem tocadas por ele.

Em última instância, o cineasta constrói o medo artístico na narrativa audiovisual partindo de fenômenos típicos da literatura fantástica. Nesse contexto, essa manifestação fantástica “[...] é impossível de se explicar pela razão... e provoca um desajuste entre o mundo representado no texto e o mundo conhecido” (ROAS, 2014, p. 57). Sendo assim, as personagens e os espectadores sentem a estranheza da perturbação da ordem natural, que é provocada imagens de uma criatura tenebrosa e maléfica que irrompe bruscamente no mundo natural da ação fílmica. As imagens elencadas servem com um vislumbre das argumentações supracitadas.



Figura 5: *It – capítulo 2* (2019)

Frame 7 -



Frame 8



Frame 9



Frame 10

Fonte: imagem capturada pelos autores, 2021

À luz do exposto, as narrativas fantásticas, seja no campo da literatura ou do cinema, objetivam suscitar nas personagens, no narrador, no leitor ou no espectador o efeito do medo através de situações inverossímeis. O gênero fantástico na narrativa muschiettiana é o reflexo de ambiguidades que o cineasta projeta por meio de acontecimentos meta-empírico, inscritos em contextos verossímeis, que são rompidos por algum elemento desestabilizador e inadmissível. Assim, o realizador da obra fílmica premedita uma transgressão no mundo conhecido, conduzindo momento da narrativa audiovisual à manifestação do caos, da loucura e do medo.

Outro momento de entrelace entre o fantástico e o medo é quando a entidade sobrenatural ataca fisicamente o corpo do personagem Ben e escreve em seu abdômen a expressão “De volta ao lar”. Importa visualizar alguns frames da narrativa audiovisual, antes de os pontos de análise serem apresentados.

Figura 6: *It – capítulo 2* (2019)

Frame 11



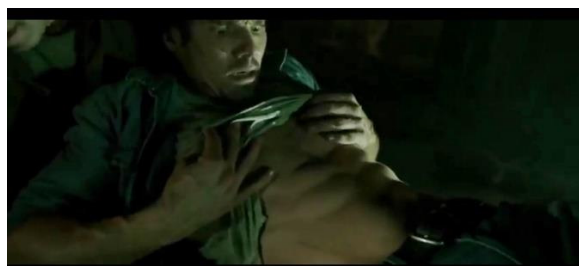
Frame 12



Frame 13



Frame 14



Frame 15

Fonte: imagem capturada pelos autores, 2021

É possível observar no *frame* 11, o momento em que a entidade começa a escrever na região abdominal do personagem. Pode-se inferir que existe um sentido nessa ação da criatura monstruosa. Em *It: capítulo 1* (2017), Ben sofreu um ataque semelhante de um garoto da escola, que o perseguia por ele estar acima do peso na infância. Nesse sentido, a máxima do filósofo Gaston Bachelard se faz pertinente: “[...] ao sonhar com a infância, regressamos à morada dos devaneios. [...] a imagem prevalece acima de tudo” (BACHELARD, 2009, p. 97). Nessa perspectiva, a entidade maligna recupera essa imagem traumática do personagem para aterrorizá-lo e insuflar nele e nos demais membros do grupo uma experiência de medo a partir dos traumas psicológicos. Durante a exibição da cena, o sofrimento é inflingido tanto a Ben quanto aos amigos. Nesse momento, o cineasta utiliza um jogo sinestésico entrelaçando efeito imagéticos, sonoros, fantásticos e de horror. Os personagens e os espectadores são impactados com uma ilusão *meta-empírica* que acontece na narrativa audiovisual. Após isso, o *frame* 12 revela o trabalho de câmera escolhido pelo cineasta. Ele opta pelo enquadramento da parte superior do abdômen do personagem a fim de evidenciar o assombro agonizante diante de uma situação aparentemente inadmissível.

As narrativas fantásticas servem como um sinal de alerta, uma vez que funcionam como “[...] agentes da norma situando uma advertência contra a exploração de fronteiras e limites. Dar um passo fora da geografia oficial, significa arriscar ser atacado pelo monstro.” (FRANÇA, 2017, p. 37). Nessa perspectiva, os personagens são atacados e sabiam disso, pois entraram em um território que foge ao controle



deles. Além disso, Muschietti realiza um trabalho cinematográfico, no qual o ser maligno – Pennywise – consegue controlar todas as situações, visto que ele se torna a corporificação dos desejos, das ansiedades e, principalmente, dos medos desse grupo especificamente.

Essa assertiva se confirma no *frame* 13. Na imagem, o monstro atrás do personagem manipula toda a situação, que aos olhos dos personagens e espectadores, aparentemente, é inadmissível. Entretanto, Beverly que acompanha toda a assombrosa cena, percebe a imagem do palhaço refletida em um espelho que se encontra na frente deles. Os personagens sofreram ataque nesse mesmo lugar na primeira obra audiovisual. Na fase adulta, há um retorno sufocante de lembranças traumáticas nesse espaço. Nesse aspecto, as pesquisas de Bachelard sobre o espaço destacam que “as lembranças do mundo exterior nunca terão a mesma tonalidade das lembranças da casa.” (BACHELARD, 1993, p. 23). Essa ligação é estabelecida porque a personagem percebe que o único meio de acabar com a tortura é destruindo o reflexo da imagem do monstro que habita a casa, conforme *frame* 14.

Esse contexto chama a atenção de Beverly. Ao olhar para trás, ela não vê mais nada os atacando, contudo, a projeção espectral denunciara a presença de uma criatura sobrenatural. Assim, há nessa proposta do cineasta, um entrelace muito bem construído do fantástico e do medo. O realizador da cena alinha “a transgressão que o fantástico provoca, a ameaça que ele supõe para a instabilidade, gerando inevitavelmente uma impressão aterrorizante nos personagens e leitor.” (ROAS, 2014, p. 58). Além desses, acrescenta-se, nesse caso específico, o espectador. A assertiva do crítico aproxima-se bastante da perspectiva criativa do cineasta e da própria atuação dos personagens por meio das expressões de horror durante a cena.

No *frame* final, o cineasta desfaz o efeito fantástico na cena. Com a destruição do espelho, o monstro desaparece. Essa situação pode acarretar uma tranquilidade, todavia não desfaz o efeito de medo, pois a presença do perigo não desaparece por completo, visto que ele não foi destruído. Ao olhar para a reação da vítima, percebe-se que a inquietude se perpetua, mesmo após o desaparecimento da entidade sobrenatural. Para o espectador, é similar, pois após uma sucessão de anormalidades, acontecimentos aterrorizantes e situações estranhas, não há como não se sentir desconfortável com todo o enredo audiovisual apresentado. Assim, a narrativa fantástica idealizada por Muschietti é capaz de deslocar os personagens/espectador para fora do mundo natural, uma vez que ao produzir, o

temor, a inquietude ou o medo, a obra audiovisual consegue fazer duvidar, por meio de uma sucessão imagética e sonora, da própria realidade, do eu e daqueles que estão ao redor.

Em outro momento da narrativa de Muschietti, é possível observar na construção cinematográfica nuances temáticas do fantástico para construção de medo no filme. Nesse sentido, uma obra fantástica é configurada “[...] a partir de uma particular combinação, e um particular emprego de estratégias retóricas e narrativas, artifícios formais e núcleos temáticos” (CESARANI, 2006, p. 67), o que corrobora a escolha do cineasta, como núcleo e artifício temático, o Ritual de Chüd<sup>32</sup> - um tipo de encantamento, com base em ritos tibetanos e nativo-americanos, o qual, aparentemente, auxiliaria na prisão da entidade maligna. Essa cerimônia sobrenatural foi idealizada por Stephen King na obra literária e o realizador da obra audiovisual precisou construir utilizando-se dos recursos visuais, sonoros e demais aparelhamentos cinematográficos um dos momentos mais metafísicos da narrativa literária autor estadunidense. A seguir, para análise do processo de construção do fantástico e do medo nessa cena, foram selecionados alguns *frames* desse episódio.

Figura 7: *It – capítulo 2* (2019)



Frame 17



Frame 18



Frame 19



Frame 20



Frame 21



Frame 22

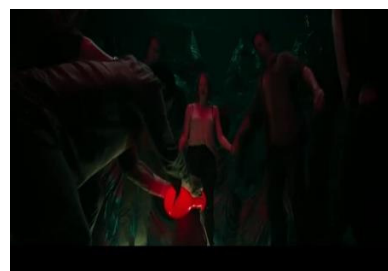
<sup>32</sup> A cena completa pode ser vista aqui: <https://www.youtube.com/watch?v=ySSICpL04r>



Frame 23



Frame 24



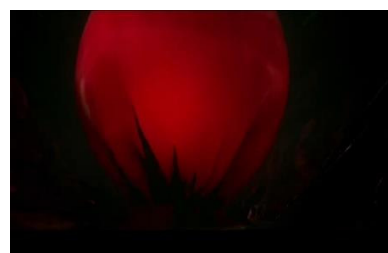
Frame 25



Frame 26



Frame 27



Frame 28



Frame 29



Frame 30



Frame 31

Fonte: imagem capturada pelos autores, 2021

Em primeiro lugar, o cineasta inicia a composição da cena por meio de um direcionamento de tela. Assim, Muschietti direciona tanto a visão dos personagens quanto dos espectadores para o sinal luminoso enfatizando-o como importante elemento da narrativa imagética, conforme o fotograma 17. Nesse contexto, “[...] a direção de tela pode sugerir antagonismo, individualismo e conflito.” (SJILL, 2017, p. 20). Assim, ao iniciar a construção da cena por meio de um direcionamento tridimensional, o cineasta evidencia um conflito iminente, já que “ao usar o Eixo Y para determinar uma rota tradicional e linear que representa segurança e a normalidade, também pode determinar seu oposto – o arriscado desvio” (SJILL, 2017, p. 24). Nesse sentido, é escolher um determinado eixo cinematográfico<sup>33</sup> para contar uma cena de uma obra fantástica audiovisual, apresenta certa lógica, pois o estranhamento fantástico “[...] deriva de uma ruptura imprevista das leis que governam a realidade”.

<sup>33</sup> “Refere-se à direção para a qual um personagem ou objeto está se movendo. O Eixo X refere-se à linha que corta horizontalmente o fotograma. O Eixo Y refere-se a linha que corta verticalmente o fotograma. O Eixo Z refere-se ao eixo que vai da frente de quadro ao fundo ou do fundo à frente.” (SJILL, 2017, p. 20)

(ROAS, 2014, p. 150). Por meio de um uso estatutário da linguagem cinematográfica, o realizador do produto audiovisual insere gradativamente características da literatura fantástica na construção da cena.

Um segundo aspecto que chama atenção na composição desse momento metafísico de *It* (2019) é a inserção paulatina do fantástico e do medo. Na visualização dos *frames* 18 a 22, Muschietti enquadra de diversos ângulos o elemento sobrenatural, a fim de evidenciar na narrativa audiovisual “[...] algo impossível de explicar, de compreender, a partir dos nossos códigos de realidade” (ROAS, 2014, p. 160). As luzes que se direcionam ao recipiente de aprisionamento, fotograma 21, correspondem ao elemento intranquilizador e oculto que afetou os personagens durante toda a história. Um jogo de luz e sombra é utilizado como ferramenta para construção do fantástico e do medo durante toda a cena. Essa luz vinda do alto (*frames* 19 e 20) é uma referência às “luzes da morte” que saem da boca da entidade monstruosa e foram vistas pela personagem Beverly em *It – capítulo 1* (2017). O recurso de filmagem a partir da abertura da gruta estabelece uma comparação com a boca de Pennywise. Além disso, esse elemento agrega à narrativa um caráter fantástico, porque irá “[...] revelar algo que vai transtornar” (ROAS, 2014, p. 114) a concepção de realidade dos personagens e do espectador. Para atingir tal fim, o realizador da obra, nesta cena, usa procedimentos e temas fantásticos: uma gruta subterrânea onde habita a criatura monstruosa, as lutas e as angústias dos personagens, a experiência metafísica por meio de um ritual e a presença da entidade maligna.

A partir do fotograma 23, há uma intensificação do efeito de medo na narrativa. É importante ressaltar que “não é o caráter aterrorizante ou inquietante do acontecimento o que o torna apto para uma ficção fantástica, e sim sua irreducibilidade tanto a uma causa natural quanto a uma causa sobrenatural” (ROAS, 2014, p. 158). Os acontecimentos narrados visualmente pelo cineasta correspondem a consequência dessa irreducibilidade citada por Roas. Para enfatizar o temor ou a inquietude perante ao fenômeno irreduzível, Muschietti recorre a *close-up* ou planos detalhes e também ao *extreme close-up* ou primeiríssimo plano (*frames* 23 a 26), porque esses elementos filmicos apresentam uma importância dramática dentro das narrativas audiovisuais. “O *close-up* pode ser usado para provocar medo, chamando atenção para objetos e pessoas, tornando-os visualmente mais impressionantes [...]” (SJILL, 2017, p. 186). Com esses recursos, o realizador demonstra nas imagens a

tensão que se origina nas personagens diante do evento inquietante que foge ao controle deles.

Além do uso de planos cinematográficos, a influência da cor torna-se um segundo aspecto na construção do fantástico e do medo. “ A cor, para alguns cineastas, era um elemento capaz de exprimir o fantástico, o não real, de representar o mundo dos sonhos.” (COSTA, 2016, p. 133). Muschietti utiliza um jogo de cores na composição do ritual de Chüd para inserir o fantástico e potencializar o medo nos personagens e espectador. A narrativa inicia-se com um contraste entre o amarelo e o escuro. Isso pode sugerir um embate entre o bem e o mal. Porém, o efeito fantástico desfaz a ideia de que o amarelo represente algo bom ou alegre, já que as luzes são a própria entidade maligna que se direcionam ao aprisionamento no vaso. Na sequência da cena, os personagens são surpreendidos com o retorno da Coisa. Ao começar fugir do encamentamento, o cineasta tinge toda a cena de vermelho para destacar a codificação do personagem Pennywise, pois “a cor é utilizada para indicar até onde vai a transformação das personagens.” (SJILL, 2017, p. 254). O vermelho intenso que toma a cena revela o perigo iminente que se aproxima dos personagens, visto que essa cor além de estar ligada a ideia de amor, também se relaciona com a noção de guerra, violência e perigo.

Nesse contexto, quando Pennywise transforma-se em um palhaço, ele se apropria da cor. O enquadramento da bolha vermelha por meio de *close-up* evidencia o caráter metafórico da entidade maligna e a cor usada simboliza “o êxito dessa apropriação, uma vez que cada personagem recebe uma cor que a identifica” (SJILL, 2017, 254). Assim, o realizador da obra audiovisual cria uma metáfora visual ao recorrer a determinadas nuances de cores para instaurar o elemento fantástico na narrativa. Por fim, nos frames de 29 a 31, a tonalidade avermelhada cede espaço aos tons sombrios e um azul cósmico. Nesse momento, a criatura sobrenatural revela sua real forma física. O cineasta, ao trabalhar com um alinhamento de cores para construir uma função expressiva e metafórica, potencializa o efeito fantástico em cena e entrelaça fantástico e medo recorrendo a movimentos de câmera, efeitos sonoros e elementos pictóricos.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A narrativa fantástica costuma apresentar enredos em que o mundo coerente, estável e governado pela razão não é tão real como aparenta. Esse gênero trouxe em sua estrutura duas marcantes características: a transgressão e o medo. Essa modalidade literária conseguiu se diferenciar de gêneros como o maravilhoso, a ficção científica e o gótico, pois produz em suas narrativas – seja na literatura ou no cinema – uma hesitação e desestabilização da realidade. Há uma intrusão da anormalidade dentro da normalidade. Por isso, no primeiro capítulo desta pesquisa, apresenta-se um levantamento histórico acerca das origens da literatura fantástica.

A partir disso, constata-se que os elementos sobrenaturais do fantástico já influenciavam certas produções literárias da antiguidade. Por sua vez, a Idade Média consolidou-se como um campo fértil para criação de narrativas conjurando monstros e demônios. Em contrapartida, o racionalismo iluminista colocou em xeque as histórias que evocavam o sobrenatural, o espanto, a incerteza e o medo. Já o excesso de racionalidade e cientificismo do século XVII foi suprimido pelos ideais do movimento romântico. Nesse período, o universo fantástico ganhou enorme importância e consolidou-se, nos séculos XIX e XX, como o gênero do contraste.

Os trabalhos de Stephen King e Andy Muschietti revelam-se importantes porque, ao construírem suas narrativas numa perspectiva fantástica, não só abordam assuntos que causam horror, terror ou repulsa, mas também nos ajudam a pensar e repensar o modo de encarar o mundo. De modo mais específico, o romance e o filme são relevantes por apresentarem em seu enredo personagens, espaços narrativos e narração de atos capazes de inspirar o medo em quem os contempla.

Quanto ao medo, esse mostrou-se necessário nas obras literária e audiovisual analisadas. Ele se consolida como efeito fundamental nessas narrativas, pois tanto na obra literária quanto na cinematográfica, há transgressão de concepção da realidade diante dos eventos apresentados. Além disso, a literatura fantástica e o cinema fantástico utilizam processos divergentes para construção do medo: as figurações literárias (identificadas no romance) e os processos de composição fílmica (utilizados na análise da composição do medo na obra audiovisual).

Como resultado final dessa pesquisa, as obras literária e audiovisual podem ser enquadradas dentro da perspectiva do chamado fantástico tradicional. Essa conclusão partiu de observações feitas nos estudos de Todorov (1981) e Roas (2014).

Os dois teóricos apresentam em suas pesquisas que o efeito característico das narrativas fantásticas tradicionais é o medo, o horror ou terror. Nesse contexto, Stephen King recorreu a inúmeras imagens do fantástico para inserção do horror artístico.

O monstro sobrenatural, Pennywise, por exemplo, revela-se metamórfico e um elemento radiador do sobrenatural, conforme aponta Todorov (1981). A metáfora da morte funciona como um dispositivo do medo, pois revela o quão suscetíveis são os homens a desaparecer desta vida, e também gera perplexidade e inquietude diante das situações narradas na obra. As monstruosidades humanas e sobrenaturais assumem, na narrativa kingniana, corporificação metafórica do medo, evidenciando as psicopatologias, as diferenças culturais e as angústias presentes na sociedade.

O espaço narrativo ou o *locus horribilis* aparece em conjunto com os demais elementos da narrativa com o objetivo expresso de refletir o mal e produzir, como efeito estético, o medo. Além disso, King criou, em *It – A Coisa*, nuances de uma literatura fantástica engajada ao debater temáticas como: exclusão, violência, abuso sexual e conflitos sociais. Com a presença dos elementos sobrenaturais e com o jogo entre real e irreal, o autor consegue transmitir ao leitor uma perplexidade perante os fenômenos meta-empíricos descritos.

Sobre a obra audiovisual de Andy Muschietti, constatou-se os seguintes resultados: em primeiro lugar, o sobrenatural, o medo e a hesitação são elementos fundamentais para que a produção cinematográfica exista dentro dos limites do fantástico. A obra muschiettiana se enquadra na categoria fantástica, uma vez que a narrativa é construída na tensão entre o real e irreal. Um segundo aspecto corresponde às temáticas da cidade maligna, da casa assombrada e da criatura sobrenatural. Elas comprovaram como signos imaginários do universo fantástico capazes de instaurar o insólito na obra fílmica.

Além disso, assim como a literatura constrói o medo recorrendo a mecanismos narrativos e imaginários. O cinema fantástico apropria-se estrategicamente dos mecanismos estéticos e da linguagem cinematográfica para ultrapassar os limites reais do geográfico e avançar rumo ao misterioso e inexplicável. Para atingir tal fim, o cineasta utilizou os recursos de imagens, enquadramentos e a banda sonora como marcas estilísticas do processo criativo de horror artístico. Os processos de montagem de imagem mostraram-se importantes, pois desvelaram, por exemplo, os aspectos sombrios da cidade assombrosa de Derry. Os enquadramentos, por sua vez,

evidenciaram os elementos insólitos e configuraram-se como formas de gatilhos para criação da desorientação, angústia, hesitação, sobrenatural e medo no produto audiovisual. Em último lugar, os personagens, o monstro sobrenatural e os cenários refletem, assim como no romance, sempre algo mais profundo (medos, traumas, angústias) no trabalho de Muschietti.

Ao término das análises, os resultados apresentados evidenciam que não existe uma inferioridade ou menor abstração entre as áreas literária e cinematográfica. Pelo contrário, tanto a literatura fantástica quanto o cinema fantástico apresentam formas e procedimentos específicos para pensar suas produções. As composições dos planos e os espaços narrativos, os movimentos das personagens e os signos do imaginário, os cortes, os sons dissonantes, as músicas atonais, a trilha sonora e os núcleos temáticos literários mostram que as obras literárias e audiovisuais conseguem ampliar com seus mecanismos os conceitos de *Art-Horror*.

Finalizada a pesquisa e alcançados os objetivos em um nível pessoal, ela foi importante porque ajudou a compreender as formas de construção e comportamento do medo enquanto elemento artístico na arte literária e cinematográfica. Além disso, possibilitou um novo modo de encarar as narrativas que envolvem o sobrenatural, o monstruoso, o grotesco e o aterrorizante. Em último lugar, no nível acadêmico, essa dissertação destacou a qualidade estética, a importância de outros estudos sobre o tema e novos olhares para a literatura fantástica e para o cinema fantástico que ainda sofrem certos estigmas na sociedade.



## REFERÊNCIAS

- ADORNO, Theodor. **Teoria estética**. Lisboa: Edições 70, 2008.
- ANDREW, J.Dudley. **As Principais teorias do cinema**: uma introdução. Rio de Janeiro, Jorge Zahar, 2002.
- ARÁUJO, Naiara Sales. **Literatura Fantástica, ficção científica e literatura gótica**: interfaces e diálogos entrelaçados. São Luís: EDUFMA, 2018.
- ARIÈS, Philippe. **O homem diante da morte**. Rio de Janeiro: F. Alves, 1989.
- AUMONT, Jacques. **A estética do filme**. Campinas: Papirus, 2012.
- AUMONT, Jacques. Pode um filme ser um ato de teoria?. **Revista Educação & Realidade**, v. 33 (1): pp. 21-34, jan/jun, 2008.
- AUMONT, Jacques. **As teorias dos cineastas**. Campinas, SP: Papirus, 2004.
- AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **A Análise do Filme**. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2004.
- AUMONT, Jacques. MARIE, Michel. **Dicionário teórico e crítico de cinema**. Campinas: Papirus, 2003.
- AUSTRUC, Frédéric. Anthropologie du zombie. In: MONTAGNE, Albert (Org.) **Les monstres, du mythe au culte**. Colombelles: Colter Publications, 2008.
- BACHELARD, Gaston. **A Poética do Espaço**. São Paulo: Martins Fontes, 1993.
- BACHELARD, Gaston. **A poética do devaneio**. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2009.
- BAIRD, Stuart. "The startle effect: implications for spectator cognition and media theory". **Film Quarterly**, n. 53, v. 3, Los Angeles, 2000, p. 12-24.
- BARBOSA, Adriana de Andrade Gaião. **Modelo hierárquico de fobias infanto-juvenis**: testagem e relação com os estilos maternos. Tese (Doutorado em Psicologia) - Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes, Universidade Federal da Paraíba. João Pessoa, 2009.
- BARROS, Fernando Monteiro de. FRANÇA, Júlio. COLUCCI, Luciana. **O medo como prazer estético**: (re)leituras do gótico literário. Rio de Janeiro: Dialogarts, 2015.
- BAUMAN. Zygmunt. **Medo Líquido**. Rio de Janeiro: Zahar, 2008.
- BAUMAN, Zygmunt. **Confiança e medo na cidade**. Rio de Janeiro: Zahar, 2009.

BETTON, Gérard. **Estética do Cinema**. São Paulo: Martins Fontes, 1987

BURNS, Edward Mcnall. **História da civilização ocidental**: do homem das cavernas até a bomba atômica, São Paulo: Editora Globo.1970.

CAILLOIS, Roger. De la féerie à la science-fiction. In: \_\_\_\_\_. **Anthologie du fantastique**. Paris: Gallimard, 1966a.v.1, p.7-24.

CAILLOIS, Roger. Prefácio. In \_\_\_\_\_. **Antología del cuento fantástico**. Buenos Aires: Editorial Sudamérica, 1970.

CALVINO, Italo. **Contos fantásticos do século XIX**. São Paulo, Companhia das Letras, 2004.

CAMARANI, Ana Luisa Silva. **A literatura fantástica**: caminhos teóricos. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2014.

CAMPRA, Rosalba. **Lo Fantástico**: uma isotopia de la transgression. In: ROAS D. (org). **Teorías de lo fantástico**. Madrid: Arco/Libros, 2001.

CARREIRO, Rodrigo. Para além da imagem: o papel dos efeitos sonoros no filme pântano. **Revista do programa de pós-graduação em comunicação**, v.13, n. 3, p.200- 215, set./dez. 2019.

CARREIRO, Rodrigo. Por uma teoria do som no cinema de horror. **Revista ícone**, v. 17, n. 3, p.251-269, mar./ago. 2019.

CARROL, Noël. **Filosofia do horror ou paradoxos do coração**. Campinas, Papirus, 1999.

CASTEX. Pierre-George. **Le conte Fantastique em France de Nodier à Maupassant**. Paris: Corti, 1962.

CESARINI, Remo. **O Fantástico**. Londrina: Eduel, 2006.

CHION, Michel. **Audiovisão**: Som e imagem no cinema. Lisboa: Texto e Grafia, 2008.

CHIZZOTTI, Antonio. **Pesquisa em ciências humanas e sociais**. São Paulo: Cortês, 1995.

CORSO, Mário. CORSO, Diana. **O mito de Fausto**. Correio da APPOA, Porto Alegre, n.116, ano X, 2003.

COSTA, M. H. B. E V. DA. A cor no cinema: signos da linguagem. **Revista Cronos**, v. 1, n. 2, p. 129-138, 29 nov. 2016.

DALGALARRONDO, Paulo. **Psicopatologia e Semiologia dos Transtornos Mentais**. Porto Alegre: Artmed, 2000.

DELEUZE, Gilles. "Cinema, dúvidas sobre o imaginário". In: **Conversações**. São Paulo: Editora 34, 1988.

DELEUZE, Gilles. **Cinema 1: A imagem – movimento**. São Paulo: Editora 34, 2018.

DELUMEAU, Jean. **História do medo no ocidente**. São Paulo: Companhia das Letras, 1999.

ELIADE, Mircea. **Mito e realidade**. São Paulo: Perspectiva, 2004.

FRANÇA, Júlio. **Poéticas do mal: a literatura do medo no Brasil**. Rio de Janeiro: Bonecker, 2017.

FRATUCCI, Amanda da Silveira Assenza. **O Fantástico tradicional: do Século XIX a contemporaneidade**, São Paulo: FCLAr – UNESP, 2017.

FREUD, Sigmund. **Inibição, sintoma e medo**. Porto Alegre: L&PM, 2016.

FREUD, Sigmund. Totem e tabu. Trad. de J. L. Meurer. In: J. Salomão (Ed.), **Edição standard brasileira de obras completas de Sigmund Freud** (Vol.13). Rio de Janeiro: Imago. Trab. original publicado em 1913, 1974, p.11-191.

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

GARCIA, Flávio. **Dos fantásticos ao fantástico: um percurso por teorias do gênero**. Revista Solettras, Ano V, N° 10. São Gonçalo: UERJ, jul/dez, 2005.

GEADA, Eduardo. **O cinema espetáculo**. Lisboa: Edições 70, 1977.

GHAMA-KHALIL, Marisa Martins. SANTOS, Jamille da Silva. **Nos labirintos do medo: estudos sobre o medo da ficção**. Rio de Janeiro: Bonecker, 2018.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. São Paulo: Atlas, 2014.

JEHA, Júlio. **Monstros e monstruosidades na literatura**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2007.

KING, Stephen. **Dança Macabra**. Rio de Janeiro, Brasil: Objetiva, 2013.

KING, Stephen. **It: A Coisa**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2014. E-book: ISBN 978-85-8105-152-9.

KIERKEGAARD, Soren. **O conceito de Angústia**. Lisboa: Hemus editora, 1968.

LACAN, Jacques. **O seminário: livro 4 - a relação de objeto**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1995.

HEIDEGGER, M. **Ser e tempo**. Petrópolis: Vozes, 2002.

IT – CAPÍTULO I. Direção: Andy Muschietti. Roteiro: Cary Funaga e outros. Intérpretes: Bill Skarsgård, Jaeden Lieberher, Finn Wolfhard e outros: New Line Cinema, 2017. 1 DVD. (134min), son, color.

LOTMAN, Yuri. **Estética e semiótica do cinema**. Lisboa: Estampa, 1978.

LOVECRAFT, Howard Phillips. **O Horror Sobrenatural na Literatura**. Rio de Janeiro: Editora Francisco Alves, 1988.

MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas & pós-cinemas**. Campinas: Papirus, 2002.

MANGUEL, Alberto. **Contos de Horror do século XIX**. São Paulo, Companhia das Letras, 2005.

MARKENDORF, Márcio, RIPOLL, Leonardo. **Expressões do horror**: escritos sobre cinema de horror contemporâneo. Florianópolis: Biblioteca Universitária Publicações, 2017.

MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica**. São Paulo: Brasiliense, 2003.

MARTINS, Jucélia de Oliveira. SANTOS, Naiara Sales Araújo. A robótica e a ficção científica: primeiras interações. **Darandina, Revista Eletrônica**, UFJF, v. 12, 2019.

MELO, Petra Pastl Montarroyos de. **Cinema do medo**: um estudo sobre as motivações espectatoriais diante dos filmes de horror. Tese (Doutorado em Comunicação) – Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Universidade Federal de Pernambuco. Recife, 2017.

MESSIAS, Adriano. **Todos os monstros da terra**: bestiários do cinema e da literatura. São Paulo: EDUC: FAPESP, 2016.

MONFARDINI, Adriana. O mito e a literatura. **Terra roxa e outras terras - Revista de Estudos Literários**, Paraná, v. 5, p. 50-61, 2005.

NOGUEIRA, Luís. **Manuais de Cinema II**: Géneros Cinematográficos. Livro virtual. Covilhã: Livros Labcom/UBI, 2010. Disponível em: [http://www.livroslabcom.ubi.pt/pdfs/manual\\_II\\_generos\\_cinematograficos](http://www.livroslabcom.ubi.pt/pdfs/manual_II_generos_cinematograficos). Acesso: 02/03/2020.

PEREIRA, Diogo Nonato Reis. Considerações sobre o fantástico. **Revista do mestrado em Letras, Linguagem, Discurso e Cultura** – UNICOR, v. 04, nº 02, 2013.

PIERINI, Fábio Lucas. **Decadência, sobrenatural e o além**: a narrativa fantástica de Jean Lorrain. Rio de Janeiro: Dialogarts, 2019.

PRIORI, Del Mary. **Do outro lado**: a história do sobrenatural e do espiritismo. São Paulo: Planeta, 2014.

RIVERA, Tania. **Cinema, imagem e psicanálise**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2008.

ROAS, David. **A ameaça do fantástico**: Aproximações teóricas. São Paulo. Editora Unesp: 2014.

RODRIGUES, Chris. **O cinema e a Produção**. Rio de Janeiro: Lamparina editora, 2007.

ROGAK, Lysa. **Stephen King, a biografia – coração assombrado**, Rio de Janeiro: DarkSide Books, 2017.

RODRIGUES, Selma Calasans. **O fantástico**. São Paulo: Ática, 1988.

SALGADO, Fernanda de Cássia Alves. **Cinematografias do fantástico**: visões de Alice e do país das maravilhas no cinema. Dissertação (Mestrado em Artes) – Escola de Belas Artes, Universidade Federal de Minas Gerais. Belo Horizonte, 2012.

SJILL, Jennifer Van. **Narrativa cinematográfica**: contando histórias com imagens em movimento. São Paulo: Editora Martins Fontes, 2017.

SILVA, Rodolfo Stancki. **Representações sociais do cinema de horror**: um estudo de recepção. Dissertação (Mestrado em Ciências Sociais Aplicadas) – Programa de Ciências Sociais Aplicadas, Universidade Estadual de Ponta Grossa. Ponta Grossa 2011.

SOARES, Paulo Roberto Núñez. Os monstros na cultura medieval. **Revista Signum**, Brasília, v.12, n. 2, 20 de novembro 2011.

TODOROV, Tzvetan. **Introdução à Literatura Fantástica**. São Paulo: Perspectiva, 1981.

TUAN, Yi-Fu. **Paisagens do medo**. São Paulo: Editora da UNESP, 2005.

VANOYE, Francis; GOLIOT-LÉTÉ, Anne. **Ensaio sobre a análise fílmica**. Tradução: Marina Appenzeller. 7ª ed. Campinas: Papyrus, 2012.

VAX. Louis. **A arte e a literatura fantástica**. Lisboa: Arcádia, 1972.

ZINANI, Cecil Jeanine Albert. Por uma história da literatura fantástica: a relevância das antologias. **Nonada: Letras em Revista**, Porto Alegre, v. 2, n. 27, p. 64-78, Setembro, 2016.