

Jéssica Paola Oliveira Silva

**FRANKENSTEIN: O PRECURSOR DOS MORTOS-VIVOS NA LITERATURA
FANTÁSTICA**

**Monografia apresentada ao Curso de Letras da
Universidade de Santa Cruz do Sul como tarefa
integrante do currículo normal de Letras Inglês.**

**Orientadora: Profa. Dr. Ana Claudia Munari
Domingos**

**Santa Cruz do Sul
2015**

*Para examinarmos as causas da vida,
precisamos primeiro recorrer à morte.*

Victor Frankenstein

AGRADECIMENTOS

Às pessoas mais importantes de minha vida, meus amados pais Gessi e Paulo, que sempre me incentivaram e proporcionaram a honra de ser quem sou, incentivando o estudo e busca pelo conhecimento. Obrigada pelos “puxões de orelha” quando foi necessário, por todos os momentos de compreensão quando não pude ir passar o fim de semana com vocês por estar estudando e escrevendo esta monografia. Que Deus nos permita muitas alegrias e que eu possa proporcionar-lhes ainda mais orgulho, este foi só o primeiro passo.

À minha vó, Maria, em especial, que sempre esteve ao meu lado e apoiou minhas escolhas, mas, infelizmente, Deus a convocou ao céu antes que pudesse me ver formada, como sempre quis. Obrigada, vó, por todas as palavras de conforto e de apoio quando precisei, por acompanhar minha jornada em vida e agora estar me guiando e me guardando ao lado do Senhor.

À minha orientadora, professora Ana Munari, que aturou meus atrasos na entrega dos capítulos e me ajudou nas dúvidas que foram surgindo ao longo da escrita, principalmente quando sentávamos para analisar trechos e ela dizia “lê essa frase de novo... tá faltando algo né?!”, me fazendo pensar e repensar em cada palavra escrita para que eu entendesse melhor e fosse o mais clara possível. Obrigada por todas as dicas e esclarecimentos, por perdoar meus atrasos e ajudar na finalização de meu trabalho.

Ao meu namorado, Rafael, que me apoiou desde o início e por diversas vezes cobrava a escrita de mais e mais páginas, que muitas vezes tentou compreender um pouco de literatura e da história de *Frankenstein* e os mortos-vivos para tentar me ajudar no desenvolvimento da escrita. Obrigada por aturar minhas crises de estresse, o mau humor, o ciúme e as noites mal dormidas por eu ficar no computador até tarde. E não posso esquecer de agradecer a tua companhia para assistir às séries e aos filmes relativos ao tema, principalmente *The walking dead*, nosso vício.

Um agradecimento especial à minha sogra, que muitas vezes me viu estressada e “quase louca” por ainda não ter finalizado a escrita, ou por ter tido uma crise de ciúme do Rafa, ou simplesmente por estar estressada... Obrigada por tudo, sogrinha, principalmente pelo pouso e os almoços e jantas quando eu passei o dia inteiro aí.

À professora Virginia Klein, que foi minha inspiração na escolha de cursar Letras Inglês, pois quando tive a oportunidade de ser sua aluna nas suas aulas descontraídas, ela sempre demonstrou sua vontade de proporcionar uma boa aula em quaisquer situações. Obrigada pelas palavras de conforto e alegria de nossas conversas, e, por incrível que pareça, por ter

citado *Frankenstein* em uma conversa informal nos corredores da UNISC quando falei sobre “o que eu escrevo?”.

Aos meus familiares e amigos que, mesmo distantes ou próximos, deram aquela força quando perguntavam como eu estava ou se eu não gostaria de sair, mas eu sempre respondia que estava cansada ou “enlouquecendo com a mono”.

Por último, mas não menos importante, gostaria de agradecer a Deus pela minha vida, pela minha saúde, pela força, pelo meu conhecimento, por minha vontade e pela inspiração que Ele não me deixou faltar quando foi preciso. E por não ter me deixado desistir mesmo quando tudo parecia não ter solução. Mas, enfim, aí está! Eu consegui.

RESUMO

Este trabalho tem como tema *Frankenstein*, o precursor dos mortos-vivos na literatura fantástica. Surgido da obra de Mary Shelley em 1818, e contada e recontada na literatura e no cinema, o personagem do morto-vivo está inserido em nossa cultura e tem conquistado cada dia mais leitores e telespectadores. A partir desse tema, o objetivo deste trabalho é compreender as principais características da literatura fantástica e seus subgêneros, a exemplo da ficção científica, a partir da análise da obra de Mary Shelley, *Frankenstein* (1985), comparando-o com o mito de Prometeu e observando a evolução dos mortos-vivos na literatura e no cinema. Para isso, estudamos definições e características desses gêneros, a partir, sobretudo, de Todorov (2004) e Lovecraft (2003), e nos debruçamos sobre a leitura literária e assistimos a filmes, tecendo comparações. *Frankenstein*, a primeira narrativa de ficção científica escrita, estendeu seus efeitos sobre a literatura e, principalmente, pelo cinema e séries de tevê, afirmando o personagem do morto-vivo a partir dos zumbis.

Palavras-chave: Literatura fantástica. *Frankenstein*. Mortos-vivos. Todorov. Ficção científica.

ABSTRACT

This research is about *Frankenstein*, the zombies' forerunner on fantastic literature. The choice arose from the Shelley's story from 1818, which is told and retold on the literature and cinema, because of this the zombies' characters are inserted in our lives and they acquire more readers and tele viewers each day. From this topic, the purpose of this research is to comprehend the main fantastic literature characteristics, studying the science fiction genre and analyzing the Shelley's book, *Frankenstein* (1985), comparing it to the Prometheus Myth, and observing the zombies evolution on the fantastic literature and cinema. For this, we studied the definitions and characteristics of this genres based on researches that had been written by Todorov (2004) and Lovecraft (2003). We developed the literary reading and watched a lot of movies to make comparisons. *Frankenstein* is the first science fiction book written, and it has influences in the literature until nowadays, and mainly on the cinema, and TV series where the zombies' characteristics are alive.

Key-words: Fantastic literature. *Frankenstein*. Zombies. Todorov. Science fiction.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: As crônicas de Nárnia	13
Figura 2: O castelo de Otranto	14
Figura 3: O médico e o monstro	14
Figura 4: Mary Shelley	17
Figura 5: Ilustração Frankenstein	18
Figura 6: Ilustração Prometeu condenado a ficar acorrentado e ter seu fígado devorado diariamente	23
Figura 7: Imagem filme <i>Frankenstein</i> , de 1910	27
Figura 8: Imagem filme <i>Frankenstein</i> , de 1931	27
Figura 9: Imagem filme <i>Frankenstein (de Mary Shelley)</i> , 1994	27
Figura 10: Imagem filme <i>Frankenstein (A síndrome)</i> , 2010	28
Figura 11: Imagem filme <i>Frankenstein, entre anjos e demônios</i> , 2014	28
Figura 12: Imagem filme <i>Zumbi, a legião dos mortos</i> , 1932	28
Figura 13: Imagem filme <i>A noite dos mortos-vivos</i> , 1968	29
Figura 14: Imagem filme <i>Eu sou a lenda</i> , 2007	29
Figura 15: Imagem filme <i>Guerra mundial Z</i> , 2013	30
Figura 16: Imagem série <i>The walking dead</i>	31

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	08
2 A LITERATURA FANTÁSTICA.....	10
2.1 O início.....	10
2.2 As subdivisões do gênero: fantasia, horror e ficção científica.....	13
3 FRANKENSTEIN	17
3.1 Mary Shelley e uma história	17
3.2 Frankenstein: ficção científica e horror	20
3.3 Mitologia: o moderno Prometeu	22
4 OS MORTOS-VIVOS	25
4.1 Mitologia.....	25
4.2 Os novos mortos-vivos.....	26
5 CONCLUSÃO.....	32
6 REFERÊNCIAS	34

1 INTRODUÇÃO

Desenvolvemos este trabalho a partir do tema “Frankenstein: o precursor dos mortos-vivos na literatura fantástica”. A obra de Mary Shelley é repleta de características do gênero fantástico, e assim é considerada sua precursora. Por desafiar a ordem natural da vida, as atitudes do Dr. Victor Frankenstein têm interpretação ligada ao mito grego de Prometeu. O fantástico tem sido um tema frequente não apenas na literatura, mas em filmes e séries, através dos zumbis. Em se tratando da análise de uma narrativa, este trabalho enquadra-se na linha de pesquisa “Processos narrativos, comunicacionais e poéticos”, que contempla tanto o estudo de produções verbais escritas quanto de audiovisuais.

Uma das maiores influências na escolha deste tema foi a série com enredo pós-apocalíptico, *The Walking Dead*, transmitida pelo canal AMC e pela FOX no Brasil. Repleta de zumbis e caracteres exóticos, a série vem conquistando milhares de espectadores, dia após dia. O enredo é composto pelo caos que domina o que restou da humanidade. Essas poucas pessoas que sobreviveram buscam amargamente comida e segurança, tendo que superar seus medos e aflições, o que acaba transformando a história em um drama para além do fantástico. Os zumbis são pessoas que morreram (ou foram mortas) de alguma forma e, pouco tempo depois, acordaram sem sentido algum, incapazes de pensar, colocando esses personagens em paralelo com a criatura de Frankenstein.

Como a série possui livros, com a recém-saída do forno ‘literatura apocalíptica’, fomos à busca de clássicos da literatura que tenham similaridade. Eis que surge o precursor dos zumbis: *Frankenstein*, o primeiro morto-vivo encontrado na literatura.

A literatura fantástica está presente em grande parte de nossas vidas, desde a infância, quando ouvíamos os contos de fadas ou aquelas fábulas que nossos pais e avós nos contavam. Os traços irrealis sempre nos foram apresentados, mas nunca havíamos questionado a sua verossimilhança, pois talvez estivéssemos encantados pela narrativa a ponto de acreditar. Os contos de fadas, as fábulas, os mitos, os histórias de terror, os extraterrestres, os monstros, todos fazem parte do gênero fantástico, encaixando-se nas divisões entre fantasia, ficção científica e horror.

A primeira história de terror envolvendo um morto-vivo foi escrita em 1818, o maior clássico de ficção científica, que ainda conquista novos leitores, através do qual Shelley criou a maior história de terror de todos os tempos, não poupando em detalhes e criatividade. Sendo o primeiro exemplo de ficção científica, *Frankenstein* traz criatura e criador em constante crise ideológica, onde o cientista usou pedaços humanos para “moldar” um novo ser,

desafiando as leis naturais. Quando alcança o tão sonhado sucesso, Victor Frankenstein ignora sua criação, fazendo com que o “recém-nascido” desenvolva o ódio e o rancor, logo, tem seu caráter maligno desenvolvido.

Ao longo dos anos, os mortos-vivos foram desenvolvidos na literatura e logo no cinema. Diferentemente da obra de Shelley, os zumbis se tornaram criaturas sanguinárias e sem capacidade de pensar, apenas buscando comida e, dessa forma, extinguindo o que restou da humanidade. E como veremos neste trabalho, são diversas as formas de mortos-vivos, desde o vodu haitiano às doenças e vírus incuráveis que tomam conta da civilização.

No entendimento deste tema, buscamos compreender as principais características da literatura fantástica e seu subgênero ficção científica, cotejando-os ao estranho e ao maravilhoso, na relação entre a hesitação e a verossimilhança. Em seguida, a partir da análise da obra *Frankenstein*, de Mary Shelley, comparamos a relação com o mito de Prometeu e com a figura do zumbi.

Na sequência, o estudo ainda se debruça sobre a mitologia dos mortos-vivos, no vodu haitiano, a partir do qual conhecemos a origem do zumbi. Através desses conhecimentos, buscamos compreender como ocorreu a evolução dos mortos-vivos na literatura e no cinema, quando também assistimos a diversos filmes, produzidos entre 1910 e 2015, e séries, para podermos observar as diferenças na figuração que eles fazem desse personagem originado em *Frankenstein*.

2 A LITERATURA FANTÁSTICA

2.1 O início

O termo fantástico vem do latim *phantasticu*, do grego *phantastikós*, ambos oriundos de *phantasia*. A literatura fantástica, que teve início em meados do século XVIII, é o gênero composto de narrativas fictícias centradas em elementos imaginários e extraordinários, que não existem ou, de alguma forma, não fazem parte da realidade. Partindo do ponto de vista que os textos fantásticos fogem ao realismo estrito, podemos dizer que a mais antiga forma de narrativa é a fantástica.

Uma característica bem destacada do fantástico é a dupla ruptura entre a ordem do cotidiano e a do sobrenatural, onde a natureza e a “sobrenatureza” são evidenciadas. A narrativa traz fatos e características que são reais e irreais, onde os leitores vivem uma ambiguidade de informações e, assim, a hesitação entre razão e sobrenatural (TODOROV, 2004).

Na literatura, o “fantástico é a hesitação experimentada por um ser que só conhece as leis naturais, face a um acontecimento aparentemente sobrenatural” (TODOROV, 2004, p. 30) e, desta forma, ele se nutre dessa incerteza, algum fato extraordinário dessa narrativa deve surpreender, atemorizar o leitor. É um universo ficcional por excelência, mesmo que se tente aproximá-lo da realidade. Mas, então, por que não chamamos essa literatura de mágica ou não apelamos para a fórmula de realismo mágico?

A magia, em si, é uma forma de interferir na realidade. Essa literatura pode usar uma causalidade mágica que se opõe à explicação oferecida pela lógica científica, mas ela não é mágica. Essa causalidade mágica não é, senão, um nome para um tipo de convenção literária que se opõe às convenções realistas (RODRIGUES, 1988, p. 9 e 16). Sendo assim, o fantástico possui elementos que fogem da realidade e não têm explicação, enquanto o mágico interfere na realidade, mas é compreendido por leitor e personagens através de crenças, mitos, etc.

Frente a tantos gêneros literários, o fantástico destaca-se para os leitores que apreciam usufruir dessa espécie de exercício com o imaginário, pois suas narrativas envolvem mistério, com cenários macabros e fatos um tanto estranhos em relação à realidade, sem explicação de natureza cognitiva de nosso universo racional. O texto fantástico é composto de acontecimentos que não são suscetíveis a acontecer na vida real, ele

oferece um diálogo entre razão e desrazão, mostra o homem circunscrito à sua própria racionalidade, admitindo o mistério, entretanto, e com ele se debatendo. Essa hesitação que está no discurso narrativo contamina o leitor, que permanecerá, entretanto, com a sensação do fantástico predominante sobre explicações objetivas. A literatura, nesse caso, se nutre desse frágil equilíbrio que balança em favor do inverossímil e acentua-lhe a ambiguidade. (RODRIGUES, 1988, p.11)

Um texto verossímil é aquele capaz de convencer o leitor por sua fidelidade à realidade. Na literatura, podemos dizer que seria a recriação do real através da lógica da verossimilhança. A arte é conhecimento e a verossimilhança seria a meta, disse o filósofo Aristóteles. Os escritores de textos fantásticos, em geral, relatam textos que não são suscetíveis a acontecer na vida real.

Produzir algo verossímil é colocar em prática a mimese: recriar o real. A verossimilhança não se opõe absolutamente ao fantástico, como diz Todorov, pois a primeira categoria tem sentido na coerência interna, enquanto o outro se refere à percepção ambígua do leitor e mesmo das personagens sobre os acontecimentos que não podem ser explicados pela ordem natural das coisas. O romantismo, por exemplo, libera o gênio criador das restrições da poética clássica de modo geral, mas garante o lugar da verossimilhança, como diz Selma Rodrigues (1988, p. 23).

As narrativas fantásticas podem iluminar aquilo que é real, mas não copiá-lo literalmente. Essas obras são compostas pela coerência interna, isto é, o enredo não condiz com a ordem natural do mundo real, mas dentro da história há coerência, pois esses fatos sobrenaturais e fantasiosos têm equivalência naquele universo criado pela narrativa, há uma ordem sobrenatural que os explica. A experiência do fantástico implica não só a existência de um acontecimento estranho, hesitação na personagem e no leitor, mas a maneira de ler.

O sonho, em muitas narrativas, é usado para a explicação de acontecimentos inverossímeis na vida das personagens. Neste caso, há a indagação sobre os limites entre o sonho e o real, ambiguidade essa que está presente durante toda a narrativa. Podemos transpor fronteiras de tempo e espaço através do sonho, assim como também podemos fazer isso através da imaginação. O fantástico é um caso particular da categoria mais geral da visão ambígua, como afirma Todorov (2004, p. 39).

O fantástico está, assim, situado na experiência real do leitor, provocando-lhe um efeito particular, seja medo, horror, curiosidade ou intensidade emocional, “um conto é fantástico muito simplesmente se o leitor experimenta profundamente um sentimento de temor e de terror, a presença de mundo e poderes insólitos”, como afirma Lovecraft (apud TODOROV, op. cit., p. 40).

Sendo caracterizado pelo real e irreal, o fantástico possui categorias que caracterizam as narrativas. O gênero está entre aquilo que chamamos de maravilhoso e estranho. A hesitação do leitor é a primeira condição do fantástico, onde o leitor – e muitas vezes as personagens – conhecem apenas a ordem natural das coisas, aquilo que é real e, neste caso, tudo que é fantástico causa estranhamento no leitor – ou nas personagens.

Já o maravilhoso corresponde a um fenômeno desconhecido, geralmente relacionado aos contos de fadas, porque os acontecimentos sobrenaturais não provocam surpresa nas personagens e, assim, nem nos leitores. Embora apresente fatos que não espelhem a realidade, distinguindo-os assim do universo humano, o maravilhoso traz a intervenção de seres sobrenaturais, divinos ou legendários (como deuses, anjos, demônios, fadas), que têm sentido em crenças, religião, mitologia. Alguns teóricos tomam a fantasia e o maravilhoso como o mesmo tipo de literatura. Outros relacionam a fantasia ao mundo da magia, como uma divisão do fantástico, como explicaremos no próximo capítulo.

Já no estranho, os acontecimentos apenas parecem sobrenaturais, em um primeiro momento, provocando reação tanto nas personagens quanto nos leitores, mas recebem uma explicação racional, como afirma Todorov (2004, p. 49) e levam à indagação. Sendo assim, o estranho é identificado em narrativas que relatam acontecimentos que podem ser explicados pelas leis da razão e que, ao não se encaixarem no universo daquela história, por serem extraordinários, chocantes, acabam sendo muitas vezes a centralidade da história.

O século XIX foi favorável à literatura fantástica, e a honra dessa nova floração tem provável origem na ciência. Barine (apud RODRIGUES, 1988) afirma que ela nos provê de criaturas dotadas de órgãos e de sentidos totalmente diferentes dos nossos, nos fazendo pressentir que deve haver tantas aparências de mundo quantas formas de olhos e variedades de entendimento. Sendo assim, a ciência torna-se a aliada e, mais ainda, a inspiradora do escritor fantástico: ela o encoraja a sonhar mundos imaginários ao falar-lhe sem cessar de mundos ignorados.

Esse gênero nos transporta para o âmago do fantástico, como diz Todorov (2004, p. 30). O espaço pode ser, e é, exatamente como o nosso, como conhecemos, mas um acontecimento, um simples fato que não pode ser explicado pelas leis deste mesmo mundo familiar é capaz de transformar tudo. Há contradição entre esses dois mundos, onde personagem e leitor podem ficar confusos e espantados. Quando pensamos que “quase chegamos a acreditar” estamos no momento que resume o fantástico.

As narrativas de cunho fantástico são repletas de seres extraordinários. É comum vermos personagens principais como herói e anti-herói, como vampiros, zumbis, bruxas,

extraterrestres e outros seres sobrenaturais, que se opõem aos humanos. Todos possuem características idiossincráticas, podendo ter superpoderes, serem mágicas, monstros, animais falantes, etc. Há ainda as personagens que podem ser consideradas humanas “normais”, mas que, de alguma forma, têm atitudes de cunho fantástico, como seriam as personagens psicopatas, assassinas, loucas, etc, que fazem coisas que as distinguem da razão humana.

2.2 As subdivisões do gênero: fantasia, horror e ficção científica

Alguns teóricos, como Bellemin-Noël (apud CAMARANI, 2014), dividem a literatura fantástica em três tipos: ficção científica, fantasia e horror. Essas subdivisões servem para distinguir detalhes entre tantos tipos de narrativas fantásticas que podemos encontrar.

A fantasia é o subgênero em que a magia, e outras formas sobrenaturais, são utilizadas no enredo. Essa se distingue do horror e da ficção científica por não abordar temas macabros nem científicos, mas, mesmo assim, continua sendo parte do fantástico por ser especulativa e duvidosa.

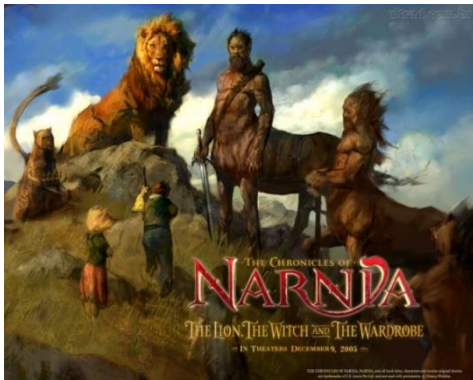


Figura 1: As Crônicas de Nárnia

Fonte:

http://wallpaper.ultrdownloads.com.br/63717_Papel-de-Parede-As-Cronicas-de-Narnia-The-Chronicles-of-Narnia-The-Lion-the-Witch-and-the-Wardrobe--63717_1280x1024.jpg

Na fantasia, de acordo com Todorov (2004), as histórias descrevem um mundo totalmente novo. Abusando de elementos como a coragem e a força de suas personagens, as narrativas podem ser baseadas em contos folclóricos, tradições culturais e narrativas fictícias com ênfase na fantasia folclórica. São textos repletos de personagens como príncipes e princesas, animais falantes, dragões, etc. Um exemplo de narrativa de fantasia são *As crônicas de Nárnia*, de C.S. Lewis. Neste caso, os elementos fantásticos fazem parte da realidade daquela história que, por vezes, pode nos parecer estranha, mas, por não intrigarem as

personagens, são aceitos pelo leitor.

O horror é caracterizado por provocar medo, como sinaliza Lovecraft (2003). As narrativas de terror têm base em acontecimentos macabros e sobrenaturais, causas do horror nos leitores. Os textos de horror envolvem diversos tipos de personagens de cunho extraordinário, como vampiros, fantasmas, demônios, etc., mas também encontramos personagens humanos com pensamento e atitudes de terror, como assassinos, psicopatas, etc. Esses seres sobrenaturais manipulam fatos, fazendo com que a mente das personagens fique



Figura 2: *O Castelo de Otranto*
 Fonte: http://1.bp.blogspot.com/-Q4dCsGEyQvUT/Lth_NtnvI/AAAAAAAABow/9a_b3BFQCjo/s1600/castelo_do_blo.jpg

transtornada, e o cenário onde esses fatos ocorrem é, geralmente, e algum ambiente medieval, em castelos, bosques escuros e sombrios. O horror, também conhecido como gótico, surgiu com o conto *O Castelo de Otranto*, de Horace Walpole.

A ficção científica, que veremos com mais detalhes no capítulo seguinte, é composta de narrativas de cunho científico, com acontecimentos cuja explicação pode ser tanto verdadeira quanto imaginária, são narrativas que abordam o impacto da



Figura 3: *O médico e o monstro*
 Fonte: http://www.lpm.com.br/Imagens/o_medico_e_o_monstro.jpg

ciência na sociedade, consistindo em uma cuidadosa e informada extrapolação de fatos e princípios científicos. Segundo Bellemin-Noël (apud CARMARANI, 2014, p. 76), a ficção científica entraria no domínio do que Todorov assinala como estranho puro, em que tudo exige uma explicação racional indicada no texto. As obras precursoras desse subgênero são *Frankenstein*, de Mary Shelly, e *O médico e o monstro*, de Robert Stevenson.

A literatura fantástica possui características estranhas e maravilhosas, de acordo com Todorov (2004). O estranho é identificado em narrativas que relatam acontecimentos que podem ser explicados pelas leis da razão, mas que, de uma forma ou de outra, não se encaixam no universo daquela história, permanecendo extraordinários, chocantes. Já a narrativa maravilhosa é identificada por fatos sobrenaturais que não têm explicação, geralmente associados aos contos de fadas, distinguindo-se assim de tudo que seja humano, tendo a intervenção de seres sobrenaturais, divinos ou legendários (como deuses, anjos, demônios, fadas), fazendo parte daquilo que é originado de outra esfera e não tem uma explicação racional. Alguns teóricos tomam a fantasia e o maravilhoso como o mesmo tipo de literatura.

Os acontecimentos relatados na narrativa fantástica causam dúvida e hesitação no leitor, provocando sua imaginação para além da realidade. Desta forma, Todorov (2004, p. 30) afirma que a ambiguidade se mantém até o fim da aventura, fazendo com que pensemos se aquela história é realidade ou sonho, verdade ou ilusão. Assim, quando estamos lendo enredos

de cunho fictício, seja científico, fantasioso ou de horror, sempre teremos em mente a dúvida quanto à realidade ou à ilusão sobre o que estamos lendo. Como nos explica Todorov (2004, p. 31), “há um fenômeno estranho que se pode explicar de duas maneiras, por meio de causas de tipo natural e sobrenatural. A possibilidade de se hesitar entre os dois criou o efeito fantástico”.

Este gênero opõe-se à falsa crença da realidade como algo verdadeiro, sem considerar pontos de vista e mesmo interpretações, e destaca o que há de mais bizarro e fora do comum, que afeta nossas ideias sobre a realidade, mostrando que não existem fronteiras entre o real e o imaginário. Desta forma,

existem narrativas que contêm elementos sobrenaturais sem que o leitor jamais se interrogue sobre sua natureza, sabendo perfeitamente que não deve tomá-los ao pé da letra. Se animais falam, nenhuma dúvida nos assalta o espírito: sabemos que as palavras do texto dever ser tomadas num outro sentido. (TODOROV, 2004, p. 38)

Há um detalhe importante nas narrativas deste gênero, pois, geralmente, o mundo que elas criam não está apartado da nossa realidade, ao contrário, as histórias acontecem em espaços equivalentes ao mundo real. Na perspectiva da literariedade, não há melhor ou pior na relação entre mundos reais ou estranhos. A questão está, sim, na relação de conhecimento entre os homens e o mundo em que se encontram.

Como já dissemos, o gênero fantástico não tem compromisso com a realidade factual, por trazer seres sobrenaturais, os quais não existem em nossa realidade, mas pode trazer o sentimento real, pois assim a leitura do texto permite uma maior atividade do imaginário, podendo o leitor sentir angústia, desespero, etc., mesmo sabendo que se trata de uma obra fictícia. A imaginação nos permite ilustrar diferentes sentimentos que tenhamos internalizado durante experiências anteriores.

Ainda podemos encontrar outras distinções dentro da literatura fantástica. Muitas vezes há confusão ao pensarmos sobre todas as formas, temas e modos de provocar estranhamento encontrados em textos fantásticos. Podemos distinguir ou confundir o fantástico com o mágico, o maravilhoso surrealista, o realismo maravilhoso latino-americano e o alegórico.

O texto mágico é aquele que vem a incorporar o mistério e as adivinhações/negações poéticas da realidade e, de acordo com Petrin [201?], é uma mistura de fantasia e realidade onde as personagens estão inseridas, como nos contos de fadas e nas narrativas folclóricas.

Como já foi sinalizado, os textos maravilhosos não podem causar questionamento sobre a verossimilhança do universo que criam. As personagens são humanas comuns que convivem

em um cotidiano aparentemente verossímil com seres sobrenaturais, como fantasmas. É o caso onde os leitores têm de buscar vivenciar duas ordens, a razão e a desrazão. Já as narrativas maravilhosas surrealistas são formadas por transgressões como a loucura, o sonho, o amor e tudo que possui uma energia e é de desejo. Está no dito inconsciente.

Temos, ainda, o realismo maravilhoso latino-americano, que é composto de narrativas que não abandonam o real, mas, também, possuem o maravilhoso instaurado em seu enredo, o qual não tem uma solução contínua nem cria uma tensão ou questionamento, há uma causalidade mágica que une os acontecimentos, um vínculo entre coisas distantes. Durante regimes totalitários, por exemplo, os escritores e compositores se utilizavam do fantástico para reforçar palavras contrárias aos regimes da ditadura, mascarando-as nos acontecimentos maravilhosos.

Por último, mas não menos importante, temos as narrativas alegóricas. As fábulas são as que mais abrigam a alegoria. Podemos definir alegórico como algo que diz uma coisa, mas significa outra, de uma forma figurada, é uma proposição do duplo sentido, onde o sentido literal se apaga e o texto pode admitir uma pluralidade de sentidos.

Temos tantas distinções dentro de um gênero que podemos pensar o quão abrangentes são as obras fantásticas. Cada obra está dentro de um subgênero – fantasia, ficção científica ou horror – e estes subgêneros possuem características distintivas que nos possibilitam perceber em qual categoria distintiva a obra está admitindo.

3 FRANKENSTEIN

3.1 Mary Shelley e uma história

Mary Shelley, nascida em 30 de agosto de 1797 e falecida em 1851, nasceu na cidade de



Figura 4: Mary Shelley

Fonte:

https://daliteratura.files.wordpress.com/2015/03/rothwell_-_mary_shelley_enanced_crop.jpg

Londres com o nome de Mary Wollstonecraft Godwin. Era filha de dois pensadores da época, famosos pela singularidade das ideias que pregavam: o filósofo William Godwin (1756-1836) e a escritora feminista Mary Wollstonecraft (1759-1797) (GIASSONE, 1999, p. 15). Mary não pôde conhecer sua mãe em decorrência de uma infecção contraída durante o parto que a levou à morte.

Após dezesseis anos, período no qual morou com amigos de seu pai, William, na Escócia, Mary conheceu e se apaixonou por um jovem e admirador da obra de seu pai: Percy Bysshe Shelley (1792-1822). Nessa época, Percy tinha 22 anos e era casado com Harriet Westbrook. Em 1814, devido à impossibilidade de ficarem juntos na

Inglaterra, Mary e Percy fugiram para o continente europeu, iniciando um período de suas vidas que a própria Mary chamou de “um romance materializado” (GIASSONE, p. 17).

Shelley conta a história de Victor Frankenstein, um jovem cientista que ambiciona descobrir o princípio da vida, o que há entre vida e morte. A narrativa inicia quando Victor é encontrado quase sem vida no polo norte e começa a contar toda a sua história ao capitão do navio que o encontrou. O remorso e a angústia de Victor demonstram o quanto sua criação mudou sua vida. Ele tenta explicar ao capitão os seus motivos e como tudo aconteceu desde o princípio, principalmente o que sua busca ocasionou: “o senhor busca o conhecimento e a sabedoria, conforme eu já fiz uma vez; e ardentemente espero que a satisfação dos seus desejos não venha a ser uma serpente que o pique, como sucedeu comigo” (SHELLEY, 1985, p. 28).

Dr. Victor Frankenstein trabalhou dia após dia, semana atrás de semana em seu projeto, sua busca por dar vida à matéria morta. Foram dois anos de pesquisa e trabalho e, finalmente, o dia tão esperado chegou. Tudo aconteceu em uma noite de fortes trovões e muitos raios.

Victor passou anos coletando partes de corpos para construir uma criatura e tentar lhe dar a vida, poder dar vida ao inanimado, algo não dotado de alma, apenas carne costurada e músculos. Após tanto sacrifício e dedicação, a criatura está “montada” e, naquela noite de trovoadas e raios, foi de um raio que atingiu a fiação elétrica preparada por Victor que foi dada a vida à criatura antes inanimada.

Apesar de toda sua dedicação e esgotamento, a criatura despertada por Victor fez com que ele repugnasse seu próprio trabalho, abandonando-o ali mesmo em seu laboratório. A criação do Dr. Frankenstein é descrita da seguinte forma:

Seus membros eram bem proporcionados, e eu havia escolhido e trabalhado suas feições para que fossem belas. Belas! Meu Deus! Sua pele amarela mal cobria o relevo dos músculos e das artérias que jaziam por baixo; seus cabelos eram corridos e de um negro lustroso; seus dentes alvos como pérolas. Todas essas exuberâncias, porém, não formavam senão um contraste horrível com seus olhos desmaiados, quase da mesma cor acinzentada das órbitas onde se cravavam, e com a pele encarquilhada e os lábios negros e retos. (SHELLEY, 1985, p. 56)



Figura 5: Ilustração Frankenstein

Fonte: <https://osantuario.files.wordpress.com/2014/10/frankenstein-john-aslarona.png>

Com tamanho repugno, Victor rejeita sua criação, que desaparece após ser abandonada no laboratório. Dr. Frankenstein levou mais de dois anos para se recuperar de seu trauma pós-criação, pois fora tanto tempo de dedicação para uma catástrofe como resultado. Seu amigo,

considerado irmão, Clerval, cuidou dele durante todo esse tempo, fazendo com que Victor se recuperasse e esquecesse o demônio que um dia criou.

Quando tudo parecia perfeito, Victor recebe uma carta de seu pai, que mora em Genebra com a família do cientista. A carta vinha carregada de tristeza e luto, pois seu irmão mais novo havia sido assassinado! Dr. Frankenstein fica sem chão, pois havia estado tanto tempo longe de casa sem ver seus entes queridos. Agora era tarde, pois seu irmão já não estava mais entre eles para poder abraçá-lo.

O assassino do irmão de Victor era a própria criatura criada no laboratório, mas ela conta que foi por acidente, pois o menino estava gritando e se debatendo para fugir, e ela colocou a mão em seu pescoço para que fizesse silêncio... em instantes o menino estava sem vida nos braços da criatura.

Depois de contar toda a sua trajetória após o abandono de seu criador, o monstro sai do laboratório e vaga pelas cidades sendo desprezado por todos. Um dia, quando encontrou uma cabana em uma fazenda, a criatura fez sua morada e pôde observar a família que morava perto. O monstro desenvolveu sua linguagem e sua forma de admirar os humanos e, no dia em que decidiu se mostrar para os “amigos” da vizinhança, mais uma vez o desprezo lhe é dado.

Com tanto desprezo, a criatura decidiu ir atrás de seu criador para lhe fazer uma única súplica: a criação de uma companheira, tão horrenda quanto ele, para que pudessem viver juntos e longe de todos que pudessem ignorá-los. Victor diz ao monstro que lhe faria uma companheira, mas descumpe sua promessa.

Com a promessa quebrada, o monstro jura perseguir todas as pessoas amadas pelo seu criador, pois já que foi desprezado por ele e por todas as demais pessoas que encontrou em sua jornada em busca de um abrigo e mantimentos para se alimentar, ele ameaça vingar-se, dizendo que estaria presente na noite de núpcias de seu criador.

Como prometido, a criatura estava presente no casamento de Victor. O monstro estrangula a noiva de *Frankenstein* sem que ele pudesse salvá-la. A partir desse momento, inicia a perseguição pelo demônio que havia assassinado todas as pessoas que Victor tanto amara. É chegando ao território Ártico que, depois de tanto procurar e não ter sucesso, ele encontrou abrigo no navio do capitão, a quem ele conta sua história antes de ser morto pela sua própria criação. Após a morte de seu criador, o monstro diz não incomodar nem fazer mal a mais ninguém e, sendo assim, desaparece no horizonte de gelo do Ártico.

3.2 Frankenstein: ficção científica e horror

Ao aprofundarmos os estudos sobre ficção científica, podemos identificar a amplitude deste tema. A ciência é fonte de inspiração para muitas narrativas, mas nem sempre encontraremos argumentos convincentes em textos dessa natureza, pois o escritor se sente à vontade para usufruir de sua imaginação e criar os fenômenos mais extravagantes que puder. Em muitos casos, por exemplo, há certa magia envolvida, pois em um piscar de olhos surge um novo ser, uma nova vida, como em *Frankenstein*.

O termo *Science fiction* foi escolhido por Hugo Gernsback, editor da revista *Amazing Stories*, nos anos 20, para nomear o tipo de literatura que ele incentivava. Este nome simpático e sonoro gerou tanta polêmica, na época, que o termo “ficção especulativa”, ou *speculative fiction*, foi sugerido por Robert Heinlein. Tudo isso para quebrar o círculo de cobranças entre cientistas e literatos, como nos diz Tavares (1992, p. 11).

Há pessoas que consideram as obras de ficção científica como mero divertimento, mas é preciso anotar que o gênero renova-se a cada ano e se fortalece cada dia mais, com leitores fiéis que expandem esse universo, compartilhando suas leituras. Um de seus temas comuns, por exemplo, é aquele que envolve indivíduos se deparando com eles mesmos, só que de forma alterada, uma forma complexa de pensar a subjetividade e o caráter.

A literatura fantástica foi fértil em tematizar essas questões desde seu início, como as histórias de indivíduos se deparando com seus duplos, onde um personagem enfrenta um sócio, ou a própria sombra, ou até alguém que tenha o mesmo nome. Há uma sensação de estranheza diante de tudo, sugerindo uma crise de identidade. Em narrativas de ficção científica há uma tensão permanente entre o conhecido e o desconhecido, e geralmente isso se manifesta com a chegada de uma personagem estranha em nosso mundo. Essas situações fazem com que as personagens e os leitores se depararem com momentos além da imaginação, onde eles identificam coisas inexplicáveis.

Frankenstein representa um dos mais estranhos florescimentos da imaginação romântica. Victor Frankenstein é um jovem de 17 anos, estudante de ciências naturais que buscava entender o princípio da vida. O mundo era um segredo que ele desejava descobrir; e a curiosidade, uma ardente pesquisa para descobrir as leis ocultas da natureza, um contentamento que tocava o êxtase (SHELLY, 1985, p. 36).

“Todo cientista está sujeito a passar por herói ou vilão” (TAVARES, 1992, p. 18). Nem sempre percebemos – como leitores – que esses cientistas são como qualquer outra pessoa, submetidos a horários e dependentes de recursos financeiros, além de todas as questões

humanas e sociais que envolvem a vida. Desta forma, o que há em comum entre Albert Einstein e Victor Frankenstein é a curiosidade pelo que é desconhecido.

O romance de Shelley (1818) é considerado a primeira obra de ficção científica, porque personifica alguém que usa pedaços de cadáveres para “produzir” um novo ser humano e utiliza-se de energia elétrica para lhe dar a vida. De acordo com Bellemin-Noël (apud CARMARANI, 2014, p. 76-77), a ficção científica é caracterizada por ser descritiva, isto é, a descrição original que permita a exposição de um mundo, um paradoxo filosófico ou cósmico. Shelley foi única em sua criação, pois descreveu a criação de um novo ser a partir de pedaços humanos, como a personagem de Victor Frankenstein desenvolveu seus estudos e como sofreu as consequências de sua ambição.

De acordo com Giassone (1999, p. 54-55), *Frankenstein* introduz na literatura do século XIX um discurso filosófico extremamente importante na época, que extrapola o mecanicismo cartesiano ao seu extremo: a ideia do homem-máquina. Ao abraçar o discurso mecanicista em sua concepção de homem-máquina, Frankenstein representa também uma outra atividade “científica” bastante difundida na época: a construção de seres autômatos.

A criatura produzida por Victor se tornou o modelo clássico de criaturas que se rebelam contra seu criador. Tavares (1992) diz que decifrar e dominar a natureza são desafios que o homem tentou vencer primeiro através da magia, e depois através da ciência. Desafiar a natureza sempre reserva surpresas desagradáveis.

Assim, em *Frankenstein*, há o sonho da criação, mas também a luta derivada do arrependimento diante do sonho realizado: é a ideia da tragédia plena, com as personagens buscando a libertação, cada qual à sua maneira. Todos nós nos desenvolvemos, tanto sentimental quanto psicologicamente, através do convívio social. Esse processo pode nos encaminhar positiva ou negativamente. Assim como a criatura teve desvio para o mal, entendemos que esse comportamento advém do processo social vivido pelo monstro durante sua formação intelectual. Como descreve Alexander Vianna (2003), somos maleáveis, disponíveis para desenvolver e usufruir de sentimentos e conhecimento, mas podemos ser antissociais quando privados de contato com outros seres e de afeição.

A criatura produzida por Frankenstein é um monstro pela sua impossibilidade de ser classificada, como aponta Giassone (1999, p. 58). Devido à sua descrição física e à origem da maioria de seus órgãos, ele se assemelha mais a um ser humano que um animal, mas ele não pode ser considerado humano por ter sido gerado de uma forma que subverte as leis naturais. Nesse sentido, ele é um monstro por ser “artificial”, isto é, desenvolvido como uma máquina.

Podemos perceber que, depois de tanto sofrimento e desprezo, o nascimento não define caráter de ninguém, mas as circunstâncias sociais oferecidas para o aproveitamento e desenvolvimento do potencial afetivo e racional são sim capazes de definir. Por isso, o outro erro de Frankenstein foi não ter dado afeição e acolhimento para sua criatura, abandonando sua criação à própria sorte por não suportar contemplar sua inocência e horror, a imagem de seu próprio fracasso.

3.3 Mitologia: o moderno Prometeu

Frankenstein é intitulado como o moderno Prometeu porque, segundo a Mitologia Grega, Prometeu era filho de Jápeto e Tétis, foi um Titã, o criador da humanidade através da água e da terra. Como um criador de excelência, Prometeu sempre prezou pelos humanos, foi aquele que lutou pelo bem dos homens, lhes ensinou arquitetura, matemática e, entre outras coisas, deu-lhes o fogo. *Frankenstein* está associado a esse mito enquanto Victor foi aquele que lutou pela ciência em busca de sua ambição, dando vida a uma nova criatura.

De acordo com Lucia (2010), como o fogo era exclusividade dos deuses, Prometeu resolveu roubar uma faísca do fogo dos deuses e, assim, poder livrar os homens da escuridão. E foi por esse motivo que Zeus ficou enfurecido e decidiu punir Prometeu, que foi duramente condenado, devendo ficar acorrentado no topo do Monte Cáucaso e condenado a ter seu fígado devorado diariamente por um tipo de águia. Como Prometeu era imortal, o fígado do Titã constantemente se regenerava, condenando-o assim a um sofrimento que seria eterno, caso Hércules não o tivesse libertado.

Segundo Giassone (1999, p. 50-51), Frankenstein representa o impulso proibido de desafiar a divindade, é a releitura de um dos mitos favoritos dos românticos de sua época. Assim como Prometeu, Victor representa aquele que “vê antes”, o precursor no uso profano da matéria morta, enquanto Prometeu ousa roubar o fogo divino e elevar a humanidade à mesma condição de seu criador.

Como sabemos, na narrativa de Shelley, o monstro ganhou vida quando um raio atingiu o laboratório de Victor, atingindo a criação do cientista e, na primeira visão que Frankenstein tem do monstro, esse está iluminado pela luz de um raio. De acordo com Giassone,

a luz, o fogo e a eletricidade, vistos metaforicamente, marcam as transgressões humanas das leis divinas. Portanto, assim como o roubo do fogo do conhecimento marca a transgressão fatal de Prometeu, a descoberta da eletricidade inicia a

caminhada de Frankenstein rumo à transgressão das leis naturais. (GIASSONE, 1999, p. 51)



Figura 6: Ilustração Prometeu condenado a ficar acorrentado e ter seu fígado devorado diariamente
 Fonte: http://3.bp.blogspot.com/-iKBA1gn-cBw/URjcKXrQ2LI/AAAAAAAAASw/sWAfF6H1cAk/s640/Prometeus_by_Erebus74.jpg

A obra de Shelley é intitulada como “moderno Prometeu” por Victor ter descoberto algo que não fazia parte de nada, inclusive da ciência. Ele conseguiu dar vida a um corpo inanimado, algo que ninguém jamais descobrira. Victor roubou um dos maiores segredos da humanidade, algo que permeia os mistérios entre a vida e a morte, desafiando a ordem natural das coisas: dar vida ao inanimado.

Com seus estudos e descobertas, Dr. Frankenstein pode ser comparado a um pequeno deus, alguém que foi capaz de realizar algo nunca antes pensado, desde os primórdios da humanidade. Mas, assim como Prometeu, Victor também teve de pagar um preço bem alto por toda sua audácia perante a ordem natural das coisas, pois roubou um dos maiores segredos da natureza, os mistérios que separam a morte da vida e, assim, ele concedeu vida a um corpo inanimado!

Enquanto Prometeu foi condenado a ter seu fígado devorado e regenerado todos os dias, Victor foi condenado a sofrer até o fim de seus dias com a perda de seus entes queridos, assassinados brutalmente pela sua própria criação, que jurou se vingar pelo desprezo de seu criador e todos que conheceu ao longo de sua jornada.

A partir da experiência de *Frankenstein*, a morte e a ressurreição deixam de ser mistérios sagrados para se tornarem objetos de estudo do cientista, manipuláveis no laboratório. Ao utilizar cadáveres, em sua maioria roubados de tumbas, Frankenstein não está apenas desafiando as leis da criação, mas roubando do próprio Deus (GIASSONE, 1999, p. 51).

Da mesma forma que Victor, há um conto que nos traz a história de um homem que faz de tudo para reanimar cadáveres e as consequências, assim como as de Victor, não são como se esperavam. Em *Herbert West – Reanimator*, de Lovecraft (2005), Herbert West é um estudante de medicina que busca descobrir a fórmula para ressuscitar os mortos.

West criou uma solução injetável que, *a priori*, era capaz de reviver qualquer corpo inanimado. Suas primeiras tentativas foram em animais, e os resultados não foram proveitosos, pois o comportamento do ressuscitado animal era agressivo, totalmente raivoso, sendo impossível o contato. Quando começa fazer seus testes em cadáveres humanos, os primeiros resultados são similares aos dos animais, sem sucesso. Enfim, quando algo pareceu dar certo em seus testes, o resultado foi deprimente mais uma vez.

Em outras palavras, tanto Victor quanto Herbert tentaram desdobrar os limites entre a vida e a morte, como se tivessem poderes divinos para dar vida à matéria morta. Desta forma, ambos têm um *Q* de loucura e, assim, diríamos que há semelhanças entre eles que lembram o titã Prometeu.

4 OS MORTOS-VIVOS

4.1 Mitologia

Os mortos-vivos estão em nossa imaginação há muitos anos, mas o que realmente são e de onde vêm essas criaturas? São reais ou fictícias? A mitologia explica que os zumbis são corpos sem alma, isto é, um corpo com “vida”, mas sem espírito. Na literatura, *Frankenstein* é o precursor dos mortos-vivos, uma criatura sem alma que foi construída por um jovem cientista e ganhou vida com a energia de um raio – não está nem vivo nem morto.

Giassone (1999, p. 43-44) cita a mitologia haitiana, onde os zumbis surgiram a partir da técnica do vodu. Uma complexa mistura elementos da magia negra europeia, dos cultos africanos e, também, do cristianismo, a religião haitiana é mais elaborada do que os cultos afro-brasileiros. Ela é dividida em sociedades secretas, as quais são chamadas de *bizango*, e cada uma não interfere nem julga a outra.

No Haiti, como escreveu Bouillon (2010), havia muita escravidão, onde os brancos usavam e abusam dos negros, causando-lhes maus tratos como se fossem animais. E foi devido a tanto sofrimento que um escravo, François Macandal, que havia perdido um dos braços em uma moageira, se revolta com tudo que sofre e com o sofrimento de todos os seus irmãos de raça. Como demonstrava notável inteligência, Macandal já havia sido iniciado nas sociedades secretas por seus patrões e, após o falecimento desses, ele resolve fugir.

Ao se unir aos marrons, praticantes da religião haitiana, François aprende muito sobre os segredos das antigas sociedades africanas e as suas poções de poder. E quando se juntou aos outros fugitivos, Macandal lhes ensinou diversas táticas de guerra para dar início à vingança de seu povo.

Não demorou muito para que a vingança começasse. Logo que o terror começou, famílias inteiras foram destruídas sem que se soubesse o motivo. É nesse contexto que surgem os mortos-vivos, pois os que morriam logo voltavam. Cerca de três dias após a morte, as pessoas relatavam ouvir gritos horríveis vindos das covas.

Por muito tempo a vingança foi executada, e ninguém foi poupado. Foi então que uma jovem foi torturada até morte para que dissesse onde era o esconderijo de Macandal, assim como todos os membros da sociedade e seus toques e sinais de reconhecimento.

François foi capturado e condenado à fogueira, mas, ainda assim, conseguiu avisar todos que não morreria na fogueira, que viraria besouro, isto é, que escaparia. No dia da execução, Macandal conseguiu escapar sacudindo seu cotoco de braço para se desvencilhar das cordas.

Desde então, o vingador nunca mais foi visto, entretanto, após seis meses de sua fuga, as mortes voltaram a acontecer, agora com ainda mais violência. Desta vez, foram muitos os relatos ouvidos sobre brancos que se tornaram zumbis.

Diz essa lenda, segundo Bouillon (2010), que os zumbis são criados através de um pó, o qual é chamado de “*coup poudre*”. Seu princípio ativo é o veneno do “*bufo marinus*” e do baiacu e, em alguns casos, de sapos dendrobatas, além de plantas. Há também elementos que ferem a pele para que o veneno aja mais rápido.

Após a preparação do pó, a pessoa escolhida é aspergida com ele e, em questão de algumas horas, parecerá morta. Este pó não mata definitivamente a pessoa, ele reduz a atividade cerebral até que fique indetectável, assim como a circulação e os batimentos cardíacos. Sendo assim, o zumbificado está consciente e percebe tudo que acontece ao seu redor.

O efeito do veneno dura três dias e, após esse tempo, a sepultura é aberta e o zumbi retirado de lá. A alimentação de uma pessoa zumbificada é baseada em “*pepino de zumbi*”, uma planta ornamental, que por sinal é bastante comum no Brasil. Quem prepara este tipo de veneno é chamada de “*malfactor*”, pessoa bastante temida por supostamente possuir esses poderes.

Com tamanha fama e conhecimentos, a religião haitiana é estudada por muitas agências de segurança do mundo.

4.2 Os novos mortos-vivos

Não é de hoje que os mortos-vivos estão presentes em nossas vidas. Há anos que conhecemos essas criaturas horripilantes, pois da literatura ao cinema¹, os mortos-vivos estão inseridos em nosso dia a dia. Os livros que abordam o apocalipse estão nos trazendo essas criaturas como futuras dominantes da humanidade, através de vírus e contágio sucessivo. O apocalipse zumbi, como é chamado, é retratado de diversas formas, tanto nos livros quanto nas telas, pois aborda as consequências das atitudes da população.

Os primeiros sinais desses monstros surgiram na literatura e, como já vimos, *Frankenstein* é o precursor deles. Ao longo dos anos, foram surgindo novas histórias, novas personagens, novos enredos, novos cenários².

¹ Todos os filmes citados neste trabalho foram assistidos e foi desta forma que despertaram a inspiração pela temática da pesquisa realizada.

² Todas as sínteses dos filmes aqui trazidas foram feitas a partir de meu ponto de vista como espectadora.

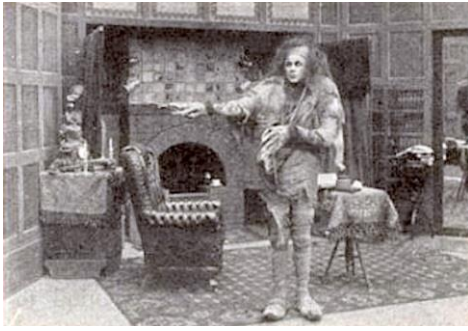


Figura 7: Imagem filme *Frankenstein*, 1910

Fonte: http://2.bp.blogspot.com/-EcyZ3fD6YSo/TzmaHx_Io7I/AAAAAAAAAC5Q/zZqq2k27EtY/s1600/frankenstein-1910.jpg



Figura 8: Imagem filme *Frankenstein*, 1931

Fonte: http://homoliteratus.com/wp-content/uploads/2015/10/c8e9ef_809fc0628ff04c5aa18a05a7b2927c9f.jpg



Figura 9: Imagem filme *Frankenstein*, 1994

Fonte: <http://blogs.elpais.com/.a/6a00d8341bfb1653ef01a3fce3442d970b-pi>

No cinema, grandes clássicos da literatura foram transformados para as telas do cinema. Com diversas versões, *Frankenstein* teve a sua primeira gravada em 1910, dirigida por Searle Dawley e produzido pela gravadora *Edison Studios*. Esta foi a primeira adaptação da obra, desenvolvida em pouco mais de 12 minutos e totalmente sem fala. O filme não segue a história original, pois a criatura é feita de forma mágica e é semelhante a um monstro, diferente da descrição de Shelley.

A segunda versão que encontramos da obra foi gravada em 1931. Dirigida por James Whale e produzida pela gravadora *Universal Studios*, esta versão, ainda em preto e branco, foge da narrativa original, escrita por Shelley. Nesta, ao invés de Victor, o doutor chama-se Henry, e possui um ajudante chamado Fritz. Nesta versão, a criatura recebe o cérebro de um assassino e, desta forma, tem impulsos que o induzem a matar pessoas, diferentemente da história original.

A terceira versão que podemos encontrar é de 1994, dirigida por Kenneth Branagh e produzida pela gravadora *American Zoetrope*. Este filme, agora em cores, possui muitas características da história original, mas, também, possui semelhanças com a versão de 1931. Nesta versão, o corpo utilizado é de um assassino, juntamente com o cérebro de um professor. O resultado desta junção é o esperado por quem aprecia horror: mortes!



Figura 10: Imagem filme *Frankenstein*, 2010

Fonte:

<http://s016.radikal.ru/i335/1201/57/ea668d078251.png>

Em 2010 foi criada uma versão moderna da história, onde há uma jovem cientista e seu grupo. Envolvidos em um projeto, ela consegue desenvolver um soro que dá a vida aos mortos, mas os resultados são horríveis, pois a criatura-teste se torna agressiva, matando grande parte do grupo e deixando a jovem cientista com o rosto totalmente desfigurado, assim como a criatura. O filme foi dirigido por Sean Tretta e produzido pela gravadora *Focus Filmes*.

As versões citadas anteriormente são as que partem do princípio da obra de Shelley, abordando a criação da vida, os limites entre vida e morte, as consequências de desafiar as leis da natureza. Mas, também, existem diversas versões que se utilizam do nome *Frankenstein* como a criatura monstruosa, porém com outras temáticas.



Figura 11: Imagem filme *Frankenstein, entre anjos e demônios*, 2014

Fonte:

http://imguol.com/c/entretenimento/2014/01/21/cena-de-frankenstein-entre-anjos-e-demonios-2014-de-stuart-beattie-1390352274334_750x500.jpg

O filme “*Frankenstein entre anjos e demônios*”, de 2014, por exemplo, é um dos que trazem a clássica criatura da literatura para o cinema em um contexto diferente do que conhecemos. Neste, a criatura luta contra os demônios, os quais estão em busca do livro onde Dr. Victor Frankenstein escreveu seus relatos e detalhes de como dar vida a um corpo inanimado. Os anjos estão ajudando a criatura, pois não querem que os demônios descubram o segredo da vida para poderem dominar o mundo. Os demônios querem descobrir o segredo para que possam desenvolver corpos sem alma, como o monstro de Shelley, para que sejam possuídos pelos demônios sem precisar utilizar corpos que possuam vida (alma, neste caso).



Figura 12: Imagem filme *Zumbi Branco*, 1932

Fonte:

<https://jacaredopapoamarelo.files.wordpress.com/2011/02/i-walked-with-a-zombie2.jpg?w=620>

Assim como *Frankenstein* teve diversas versões, os mortos-vivos também. Agora chamados de zumbis, essas criaturas estão nos livros, no cinema, nas HQs e nas séries que, a cada dia, conquistam novos telespectadores.

O primeiro filme de zumbis foi lançado em 1932, *Zumbi, a legião dos mortos* foi dirigido por Victor

Halperin e produzido pela gravadora *Victor & Edward Productions*. Neste filme encontramos a prática do vodu haitiano para a “criação” dos zumbis. Ele transformava pessoas saudáveis em trabalhadores zumbis com uma poção supostamente mágica.



Figura 13: Imagem filme *A noite dos mortos-vivos*, 1968

Fonte:

<http://br.web.img1.acsta.net/medias/nme/dia/18/87/89/94/19978682.jpg>

A evolução dos mortos-vivos se sucedeu em 1968, em *A noite dos mortos-vivos*, dirigido por George Romero e produzido pela gravadora *The Walter Reade Organization*. Aqui, os zumbis são insanos comedores de cérebros devido à radiação provocada pela queda de um satélite, e isso faz com que os mortos saiam como zumbis putrefatos de suas covas. Uma curiosidade que podemos notar durante o filme, é que em momento algum as personagens chamam as criaturas de zumbis.

Os zumbis já foram lentos, simples e menos assustadores. Assim como as pessoas evoluem, os zumbis também evoluíram, pois agora eles são ágeis, bem desenvolvidos e perniciosos, assustadores.

Essa mitologia contemporânea se baseia no fato de que, com a evolução da humanidade, as doenças também se desenvolveram e se tornaram mais fortes, fazendo com que a civilização fosse bastante afetada. A transmissão desses vírus ficou mais fácil, as pessoas têm mais contato umas com as outras, sucessivamente.

O câncer, um exemplo dessas doenças que podem ser fatais, é cada dia mais pesquisado pelos cientistas. Ainda não existe uma cura, apenas pesquisas e testes para tentar descobri-la.

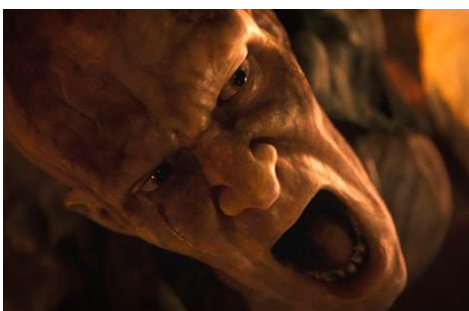


Figura 14: Imagem filme *Eu sou a lenda*, 2007

Fonte:

<http://img.ibxk.com.br/2015/02/07/07165647108248.jpg?w=1040>

Com os testes em pacientes voluntários, os resultados podem ser inimagináveis. A ficção se aproveita disso, como em *Eu sou a lenda*, filme estrelado por Will Smith, em 2007, pela *Warner Bros*. Na busca incessável pela cura do câncer, as pessoas buscam tratamentos ainda muito recentes para testes, como nos mostra o filme. O problema surge quando as reações do teste não são nada boas. As pessoas ficam agressivas e com uma aparência de mortos-vivos. Ainda têm capacidade de escutar e, talvez, compreender a fala humana, mas a

única coisa que buscam é matar pessoas atrás de sangue.

Guerra Mundial Z nos privilegia com livro e filme, apesar de o filme fugir um pouco da história contada no livro. Para dar início à história, Max Brooks escreveu o livro “Guia de sobrevivência aos zumbis”, onde relata detalhes de como enfrentar um apocalipse e sobre o vírus *Solanum*, cuja cura é desconhecida e nem se sabe como se espalhou. O vírus apareceu no planeta há milênios e, ao entrar em contato com os fluidos corporais de uma pessoa, migra até o cérebro e mata toda a sua parte frontal. O corpo do infectado morre, e o cérebro é modificado lentamente, fazendo com que o corpo funcione sem oxigênio.



Figura 15: Imagem filme *Guerra Mundial Z*, 2013

Fonte:

http://media.tumblr.com/65e6c270ebcb4789f53e1985fe34f10e/tumblr_inline_mt56psaJCT1rj71km.png

o vírus se prolifere.

A série *The Walking Dead*, que teve sua primeira temporada lançada em 2010, é um dos maiores exemplos de apocalipse zumbi da televisão. Não podemos deixar de falar da origem da série, que teve inspiração na HQ *The Walking Dead*, de Robert Kirkman, Tony Moore e Charlie Adlard. Os quadrinhos possuem milhões de cópias vendidas no mundo e são a inspiração para o desenvolvimento da série americana de sucesso mundial.

Além dos quadrinhos e da série, Kirkman, juntamente com Jay Bonansinga, decidiu escrever uma saga para o público que não dispensa um bom livro de ficção apocalíptica. As versões dos livros tratam da vida e da jornada do governador, um dos sobreviventes do apocalipse enquanto não enlouquece após ter perdido sua filha com essa situação. Em *The walking dead*, os mortos-vivos são muito bem caracterizados, causando horror e repugnância a quem assiste (ou lê).

Na série, o apocalipse começou em 2010, mas ainda não se tem uma explicação para tamanho problema. As pessoas simplesmente adoeciam e logo acabavam indo a óbito, mas, em questão de minutos ou horas, logo acordavam para iniciar a caça por carne fresca. Há suspeitas de que tudo tenha começado por um vírus semelhante ao da gripe, mas outros problemas também surgiram para aterrorizar a população. Os “walkers”, como são chamados,



Figura 16: Imagem série The Walking Dead

Fonte:

<http://cdn.playbuzz.com/cdn/b95e19b2-c75a-46a7-8dc9-93d709d7dbd9/385cecc7-7877-41ae-bcdb-a5fff9249c91.jpg>

não têm vida, estão movidos por uma parte do cérebro que ganha vida após a morte corporal. A única forma de matá-los é destruir o cérebro, seja logo após a morte da pessoa, seja quando já tiver se transformado em morto-vivo.

As características dos zumbis, como chamamos, vêm se modificando ao longo do tempo, assim como sua aparência. Existem criações que fazem dos mortos-vivos uma sátira, usando do humor para caracterizá-los. Outros usam a ciência para falar das consequências de estudos científicos. Há ainda aqueles que surgem causando um apocalipse, mas não se tem informação de como e por que tiveram início.

5 CONCLUSÃO

A partir deste trabalho, concluímos que a literatura fantástica é muito ampla. Com diversos traços que conquistam cada vez mais novos leitores, este gênero engloba narrativas fictícias de cunho fantasioso, científico e de horror.

Com referências de Todorov (2004) e Bellemin-Noël (1971), compreendemos quais são as divisões e as características encontradas nessas diferentes categorias. Enquanto o primeiro classifica a literatura fantástica em fantasia, ficção científica e horror, e caracteriza essas categorias como maravilhosas ou estranhas, o segundo faz uma releitura do primeiro estabelecendo uma divisão entre estranho, maravilhoso e fantástico.

O fantástico está presente em muitas de nossas leituras, pois é o causador da hesitação, isto é, a ambiguidade apresentada durante a narrativa, provocando no leitor e, muitas vezes, na personagem, a dúvida entre real e irreal, já que esse estaria acostumado apenas com que aquilo que é verossímil, real.

Enquanto a fantasia e o mágico geralmente fazem parte de nossa iniciação literária, com contos de fadas e fábulas, a ficção científica e o horror nos aparecem logo adiante. Crescemos e descobrimos seres sobrenaturais e fatos científicos um tanto bizarros. *Frankenstein*, por exemplo, é conhecido por crianças, jovens e adultos. Muitas pessoas não sabem a história original, apenas ouviram alguém contar ou assistiram a algum filme.

A história da criatura feita com pedaços de outros corpos humanos é mundialmente conhecida por abordar uma questão importante: a crítica social. Na narrativa, podemos ver as consequências da ambição do jovem cientista, Victor Frankenstein, que alcança o tão esperado sucesso de sua criação e logo a abandona sem qualquer pudor.

Um monstro, como Shelley (1985) descreve, um ser construído não pela via da natureza, mas pelo homem em um papel que não lhe cabe, não pode ser dotado de características humanizadas, mas aquele era. Capaz de ler, sentir e falar, a criatura desenvolveu sua capacidade e, com tanto desprezo sofrido, se tornou um ser maligno.

Encontramos na literatura e no cinema criaturas com algumas características similares ao demônio de Shelley. Os mortos-vivos, ou zumbis, como são chamados em grande parte das narrativas, são criaturas sanguinárias, seres famintos que buscam carne ou sangue.

São muitas as razões para a existência desses seres como personagens em diferentes narrativas, desde vírus altamente contagiosos e incuráveis ao vodu haitiano. Diferentemente do monstro encontrado em *Frankenstein*, que foi concebido a partir da invenção consciente de um cientista, os zumbis estão tomando conta dos livros e das telas (da TV e do cinema) para

que vejamos as consequências de nossas atitudes perante a vida e as doenças, que parecem evoluir paralelamente ao nosso desejo de imortalidade. A ciência está envolvida no desenvolvimento destes mortos-vivos, ou seja, a ficção científica manifesta-se constantemente quando o assunto é vida vs. morte.

Este gênero vem conquistando novos admiradores a cada dia, pois muitas vezes elabora alegoricamente (possíveis) problemas sociais e desperta o imaginário do leitor, que se vê diante de sua condição humana, a tentar entender como sobreviver. As narrativas que abordam esta temática podem, assim, trazer à tona uma crítica social, tendo em vista o desenvolvimento constante da humanidade e o aparecimento de doenças e vírus jamais vistos de forma tão alarmante. Enquanto seres mortais passíveis aos elementos da natureza e ainda diante da nossa ignorância em relação ao velho estema “de onde viemos, para onde vamos”, essas histórias fantásticas continuarão a despertar nossa curiosidade.

A Feira do Livro de Porto Alegre (RS) trouxe uma proposta diferente em sua 61ª edição, que ocorreu no ano de 2015. Um de seus eventos reuniu diversos escritores para que passassem uma noite no Theatro São Pedro e (re)vivessem a mesma situação de Shelley e seus amigos em 1817. A intenção do encontro na penumbra do antigo teatro era que os escritores despertassem seus monstros interiores para que escrevessem suas histórias de horror assim como *Frankenstein* foi desenvolvido desta mesma forma.

Frankenstein e seus mitos, ficção científica e os mortos-vivos são parte da cultura literária mundial, partindo de entretenimento à crítica social. Todos esses termos e temas formam uma cadeia, estando ligados diretamente desde os primórdios da literatura, em sua essência de nos colocar diante de nós mesmo, como fez Shelley na primeira história de zumbi.

6 REFERÊNCIAS

- BOUILLON, Albert de. Mitologia: zumbis do voodoo – parte 1. *Arcanoteca*, [S.l.], mar. 2010. Disponível em: <http://arcanoteca.blogspot.com.br/2014/03/mitologia-zumbis-do-voodoo-parte-01.html>. Acesso em: 19 out. 2015.
- CAMARANI, Ana Luiza Silva. *A literatura fantástica: caminhos teóricos*. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2014.
- GIASSONE, Ana Claudia. *O mosaico de Frankenstein: o medo no romance de Mary Shelley*. Brasília: Universidade de Brasília, 1999.
- LOVECRAFT, H. P. *O terror sobrenatural na literatura*. Lisboa: Vega, 2003.
- _____. Herbert West – Reanimator. In: *Tales*. Edited and with notes by Peter Straub. New York: The Library of Americ, 2005. Disponível em: <http://www.hplovecraft.com/writings/texts/fiction/hwr.aspx>. Acesso em: 17 set. 2015.
- LUCIA. Prometeu. *Mitologia grega*. Belo Horizonte, set. 2010. Disponível em: <http://eventosmitologiagrega.blogspot.com.br/2010/09/prometeu.html>. Acesso em: 07 jun. 2015.
- PETRIN, Natália. Realismo mágico. *Estudo prático*. [S.l.], [201?]. Disponível em: <http://www.estudopratico.com.br/realismo-magico-caracteristicas-obras-e-autores>. Acesso em 13 out. 2015.
- PROMETEU. *Portal dos mitos*. Rio de Janeiro, fev. 2013. Disponível em: <http://portal-dos-mitos.blogspot.com.br/2013/02/prometeu.html>. Acesso em: 07 jun. 2015.
- RODRIGUES, Selma Calasans. *O fantástico*. São Paulo: Ática, 1988.
- SHELLEY, Mary. *Frankenstein*. Trad. Miécio Araujo Jorge Honkis. 2. ed. Porto Alegre: L&PM, 1985.
- TAVARES, Bráulio. *O que é ficção científica*. 2. ed. São Paulo: Brasiliense, 1992.
- TODOROV, Tzvetan. *Introdução à literatura fantástica*. 3. ed. Trad. Maria Clara Castello. São Paulo: Perspectiva, 2004. (Coleção Debates)
- VIANNA, Alexander Martins. Novo moderno prometeu: espelho de Victor Frankenstein. *Revista espaço acadêmico*. [S.l.], n. 26, jul. 2003. Disponível em: <http://www.espacoacademico.com.br/028/28cvianna.htm>. Acesso em: 29 set. 2015.