

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
INSTITUTO DE LETRAS E LINGUÍSTICA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ESTUDOS LITERÁRIOS
CURSO DE MESTRADO

ANA CLARA ALBUQUERQUE BERTUCCI

MONSTROS COMEDORES DE CRIANÇAS:
FIGURAÇÕES E ESPACIALIDADES

UBERLÂNDIA
JANEIRO-2022

ANA CLARA ALBUQUERQUE BERTUCCI

**MONSTROS COMEDORES DE CRIANÇAS:
FIGURAÇÕES E ESPACIALIDADES**

Dissertação de mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Estudos Literários, da Universidade Federal de Uberlândia, como parte dos requisitos parciais para a obtenção do título de Mestra em Estudos Literários.

Área de concentração: Estudos Literários.

Linha de Pesquisa: Literatura, Representação e Cultura.

Orientadora: Profa. Dra. Marisa Martins Gama-Khalil.

UBERLÂNDIA
JANEIRO-2022

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
Sistema de Bibliotecas da UFU, MG, Brasil.

B552m Bertucci, Ana Clara Albuquerque, 1996-
2022 Monstros comedores de crianças [recurso eletrônico] : figuras e espacialidades / Ana Clara Albuquerque Bertucci. - 2022.

Orientadora: Marisa Martins Gama-Khalil.
Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal de Uberlândia.
Programa de Pós-Graduação em Estudos Literários.
Modo de acesso: Internet.
Disponível em: <http://doi.org/10.14393/ufu.di.2022.5012>
Inclui bibliografia.
Inclui ilustrações.

1. Literatura. I. Gama-Khalil, Marisa Martins, 1960-, (Orient.). II. Universidade Federal de Uberlândia. Programa de Pós-Graduação em Estudos Literários. III. Título.

CDU: 82

André Carlos Francisco
Bibliotecário - CRB-6/3408



UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
 Coordenação do Programa de Pós-Graduação em Estudos Literários
 Av. João Naves de Ávila, 2121, Bloco 1G, Sala 250 - Bairro Santa Mônica, Uberlândia-MG, CEP 38400-902
 Telefone: (34) 3239-4487/4539 - www.pplet.ileel.ufu.br - secpplet@ileel.ufu.br, copplet@ileel.ufu.br e
 atendpplet@ileel.ufu.br



ATA DE DEFESA - PÓS-GRADUAÇÃO

Programa de Pós-Graduação em:	Estudos Literários - Cursos de Mestrado e Doutorado				
Defesa de:	Dissertação de Mestrado Acadêmico em Estudos Literários				
Data:	04 de fevereiro de 2022	Hora de início:	15:00	Hora de encerramento:	17:30
Matrícula do Discente:	12012TLT005				
Nome do Discente:	Ana Clara Albuquerque Bertucci				
Título do Trabalho:	Monstros Comedores de Crianças: Figurações e Espacialidades				
Área de concentração:	Estudos Literários				
Linha de pesquisa:	2: Literatura, Representação e Cultura				
Projeto de Pesquisa de vinculação:	Cronotopias fantásticas				

Às quinze horas do dia quatro de fevereiro do ano de dois mil e vinte e dois, reuniu-se, por videoconferência, a Banca Examinadora, designada pelo Colegiado do Programa de Pós-graduação em Estudos Literários, composta pelos (as) Professores (as) Doutores (as): Marisa Martins Gama - Khalil / ILEEL-UFU, Orientadora (Presidente); Claudio Vescia Zanini / UFRGS; Kenia Maria de Almeida Pereira / ILEEL - UFU.

Iniciando os trabalhos a presidente da mesa, Prof.^a Dr.^a Marisa Martins Gama-Khalil, apresentou a Comissão Examinadora e a candidata, agradeceu a presença do público e concedeu à Discente a palavra para a exposição do seu trabalho. A duração da apresentação da Discente e o tempo de arguição e resposta foram conforme as normas do Programa.

A seguir o senhor(a) presidente concedeu a palavra, pela ordem sucessivamente, aos(às) examinadores(as), que passaram a arguir o(a) candidato(a). Ultimada a arguição, que se desenvolveu dentro dos termos regimentais, a Banca, em sessão secreta, atribuiu o resultado final, considerando o(a) candidato(a):

Aprovada.

Esta defesa faz parte dos requisitos necessários à obtenção do título de Mestre em Estudos Literários.

O competente diploma será expedido após cumprimento dos demais requisitos, conforme as normas do Programa, a legislação pertinente e a regulamentação interna da UFU.

Nada mais havendo a tratar foram encerrados os trabalhos. Foi lavrada a presente ata que após lida e achada conforme foi assinada pela Banca Examinadora.



Documento assinado eletronicamente por **Marisa Martins Gama Khalil, Professor(a) do Magistério Superior**, em 04/02/2022, às 17:14, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



Documento assinado eletronicamente por **Ana Clara Albuquerque Bertucci, Usuário Externo**, em 04/02/2022, às 17:21, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



Documento assinado eletronicamente por **Claudio Vescia Zanini, Usuário Externo**, em 04/02/2022, às 17:24, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



Documento assinado eletronicamente por **Kenia Maria de Almeida Pereira, Professor(a) do Magistério Superior**, em 04/02/2022, às 17:53, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://www.sei.ufu.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **3353233** e o código CRC **F5048AE6**.

Dedico

Ao Alexandre, meu irmão, que me iniciou no terror e que divide comigo o gosto pela leitura. Durante 2020 e 2021 você demonstrou muita coragem, cuidando das pessoas, devido à COVID-19. Admiro você. Obrigada por ser meu alicerce. Amo você!

À minha mãe, pela sensibilidade da vida, pelo incentivo à leitura e pelo amor à literatura.

Ao meu pai, que faz da vida um lugar poético, obrigada por acreditar em mim.

AGRADECIMENTOS

A Deus, que acompanhou minha trajetória, me capacita todos os dias e sempre me humaniza com muito amor.

À FAPEMIG (Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de Minas Gerais), pelo apoio financeiro.

Aos meus pais, Ana Beatriz e Agnaldo, que me ensinaram sobre coragem e fé.

Ao meu irmão, Alexandre, por me encorajar e me proporcionar o gosto pelo terror.

Ao Fernando, pelo carinho, afeto, trocas, por ser aconchego e ser morada.

À Tamira, pela presença persistente, amorosa. Obrigada por cada impulso.

À minha família, pelo apoio e por ser sempre alicerce.

À minha avó Clara, pela fé inabalável, obrigada por cada vela acesa.

À Amanda, por todo carinho, respeito e coragem pelo processo e pela união ao longo da construção dessa dissertação.

À Stefanne, que se fez presente sempre com muita alegria, em tempos difíceis.

À Luciene e Zaira, pela fé em mim.

À Claudia, que se fez presente, sempre confiando.

Aos membros do GPEA (Grupo de Pesquisas em Especialidades Artísticas), pelas trocas de saberes que proporcionaram esse texto.

À Kênia e ao Cláudio, pela leitura e partilhas sobre o trabalho.

À Rosana e Léa, pela leitura cuidadosa.

À Marisa, minha orientadora, que me ensinou a traçar caminhos, me deu impulso para voar, me deu força para seguir nessa caminhada e me ensinou o verdadeiro significado de acreditar.

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo verificar a diversidade de monstros que devoram crianças, além de estabelecer um paralelo entre os romances *It: a coisa* (2014), de Stephen King e *O labirinto do fauno* (2019), de Cornelia Funke e Guillermo del Toro. Partimos de uma articulação teórica em torno do fantástico, do gótico e do corpo monstruoso. Após isso, desenvolvemos um mosaico das monstruosidades que se alimentam de crianças e, depois, procuramos analisar os espaços nas obras supracitadas, bem como as monstruosidades que permeiam a ambiência fantástica. Embasamo-nos em pesquisadores(as) e teóricos(as) como: Gaston Bachelard (1996), Jean-Jacques Courtine (2011), Jeffrey Jerome Cohen (2000), José Gil (2000), Julio Jeha (2007), Luís Alberto Brandão (2013), Luís da Câmara Cascudo (1986, 2012a, 2012b), Marisa Martins Gama-Khalil (2008, 2010, 2012, 2013), Michel Foucault (1982, 2001, 2008, 2010, 2013), Osman Lins (1976) e Jean Chevalier e Alain Gheerbrant (2001). Através de uma metodologia descritivo-analítica, buscamos averiguar os corpos desses monstros e as espacialidades em seus entornos. Nesse gesto interpretativo, entendemos que esses monstros comedores de crianças emergem nas culturas com o objetivo de normatizar, disciplinar e acabam por configurar-se como uma das representações mais cristalizadas de todos os tempos.

Palavras-chave: Monstros comedores de crianças. Medo. Espaço. Corpo.

ABSTRACT

This work aims to verify the diversity of monsters that devour children, in addition to establishing a parallel between the novels *It: a coisa* (2014), by Stephen King and *O labirinto do fauno* (2019), by Cornelia Funke and Guillermo del Toro. We start from a theoretical articulation about the fantastic, the gothic and the monstrous body. After that, we developed a mosaic of the monstrosities that feed on children and then we tried to analyze the spaces in the aforementioned works, as well as the monstrosities that permeate the fantastic ambience. We rely on researchers and theorists such as: Gaston Bachelard (1996), Jean-Jacques Courtine (2011), Jeffrey Jerome Cohen (2000), José Gil (2000), Julio Jeha (2007), Luís Alberto Brandão (2013), Luís da Câmara Cascudo (1986, 2012a, 2012b), Marisa Martins Gama-Khalil (2008, 2010, 2012, 2013), Michel Foucault (1982, 2001, 2008, 2010, 2013), Osman Lins (1976) and Jean Chevalier and Alain Gheerbrant (2001). Through a descriptive analytical approach, we seek to investigate the bodies of these monsters and the spatiality in their surroundings. In this interpretive gesture, we understand that these child-eating monsters emerge in cultures with the aim of normalizing, disciplining and end up being one of the most crystallized representations of all times.

Keywords: Child-eating monsters. Fear. Space. Body.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1	Quasimodo e Esmeralda.....	27
Figura 2	<i>Mulher má.....</i>	48
Figura 3	<i>Saturno devorando o filho.....</i>	61
Figura 4	<i>Saturno devorando a sus hijos.....</i>	62

Ofélia viu as letras entalhadas e esmaecidas logo abaixo daquela cabeça, mas não sabia o significado. Ela leu as palavras: “In consiliis nostris fatum nostrum est”.

Cornelia Funke e Guillermo del Toro

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	13
CAPÍTULO 1	19
CAMINHOS PARA A COMPREENSÃO DOS MONSTROS COMEDORES DE CRIANÇAS	19
1.1. ENTRE O GÓTICO E O FANTÁSTICO	19
1.2. O CORPO MONSTRUOSO	27
1.3. MOSAICO HISTORIOGRÁFICO-LITERÁRIO DOS MONSTROS COMEDORES DE CRIANÇAS	34
CAPÍTULO 2	72
ESPACIALIDADES E FIGURAÇÕES EM <i>IT: A COISA</i>	72
2.1. ESPACIALIDADES EM <i>IT: A COISA</i>	72
2.2. MONSTRUOSIDADES EM <i>IT: A COISA</i>	90
2.2.1. O palhaço	92
2.2.2. A múmia, o Frankenstein e o zumbi	95
2.2.3. O lobisomem	97
2.2.4. O pai de Beverly e a bruxa	99
2.2.5. A Coisa	103
CAPÍTULO 3	106
ESPACIALIDADES E FIGURAÇÕES EM <i>O LABIRINTO DO FAUNO</i>	106
3.1. ESPACIALIDADES EM <i>O LABIRINTO DO FAUNO</i>	106
3.1.1. A FLORESTA, O LABIRINTO, A NOITE, A LUA E A MEMÓRIA	106
3.1.2. O ESPAÇO DO HOMEM PÁLIDO	121
3.2. FIGURAÇÕES EM <i>O LABIRINTO DO FAUNO</i>	123
3.2.1. O Homem Pálido	124
3.2.2. A Fada e o Fauno	129
3.2.3. O Sapo	134
3.2.4. Capitão Vidal	136
REFERÊNCIAS	148

INTRODUÇÃO

O que seria de um oceano sem um monstro à espreita no escuro? Seria como dormir sem sonhar.

Werner Herzog

As narrativas que têm o medo como um dos seus componentes sempre existiram e continuam atraindo ao longo de séculos um enorme público-leitor. A sensação de medo, presente em seus diferentes enredos, constrói-se de variadas formas, podendo se configurar, por exemplo, como uma cegueira em *Ensaio sobre a cegueira*, de José Saramago, como a fome, a pobreza e a insignificância em *Os miseráveis*, de Victor Hugo, ou até mesmo como um quadro sobrenatural em *O retrato de Dorian Gray*, de Oscar Wilde, e desperta a curiosidade humana. Isso se dá porque esse sentimento é intrínseco ao ser humano e aos animais, entretanto, como afirma Jean Delumeau (2009, p. 23), o homem é o “único no mundo a conhecer o medo num grau temível e duradouro”, porque ele possui consciência de sua finitude. Nesse viés, o medo, apesar de ser uma emoção negativa, é capaz de conduzir a experiências prazerosas, tanto nos leitores como nas personagens das narrativas. Um dos procedimentos responsáveis pela instauração do medo em narrativas é a presença de uma figuração monstruosa, ou seja, a presença de um monstro.

Monstros que disseminam o medo são encontrados em inúmeras narrativas. As suas fisionomias se modificam a depender do enredo: um vampiro que atrai suas vítimas para dentro de seu castelo a fim de devorá-las (*Drácula*, de Bram Stoker); um hotel assombrado que atenta contra a vida de uma criança iluminada (*O iluminado*, de Stephen King); um gato preto morto que mia dentro da parede (*O gato preto*, de Edgar Allan Poe); um palhaço sorridente com pompons alaranjados que se metamorfoseia em outros monstros (*It: a coisa*, de Stephen King); uma criatura com olhos nas mãos e o corpo pálido destinado a comer crianças (*O labirinto do fauno*, de Cornelia Funke e Guillermo del Toro).

Nos séculos XVIII e XIX, Howard Phillips Lovecraft e Edgar Allan Poe aprofundaram estudos sobre o medo, todavia, apenas no século XX, foram aclamados pelo público-leitor com suas narrativas de horror e de terror que embasavam seus enredos no monstruoso: de um polvo assustador, denominado Cthulhu, a um homem que fica morto e vivo por meio de hipnose, esses autores conseguiram espaço dentro da literatura e ganharam seu devido destaque, mesmo que apenas anos depois. A monstruosidade foi amplamente divulgada com a obra de Mary Shelley, *Frankenstein* ou *O Prometeu Moderno*, em 1818 e, logo após, com a publicação de *Drácula*,

de Bram Stoker, em 1897. Partindo desse contexto, a monstruosidade ganha destaque dentro de narrativas e, conseqüentemente, vários autores começam a inserir monstros em suas histórias, para que recursos como medo, pavor, terror e susto sejam suscitados, conforme declara Julio França: “a literatura de medo é capaz, sim, de ultrajar o leitor, causar-lhe horror, terror, repulsa” (2017a, s.p.).

Na contemporaneidade, o escritor estadunidense Stephen King é considerado o grande mestre de narrativas que incitam o medo, sendo hábil na criação de monstros extremamente terríveis e temíveis, como *aliens*, um Doppelgänger¹, um hotel suscetível de enlouquecer e matar qualquer um, e um palhaço sorridente que se metamorfoseia em inúmeras outras monstruosidades. King foi condecorado com o prêmio *Bram Stoker Awards*, destinado a escritores de obras de horror e com o *Word Fantasy Award*, designado a escritores de literatura fantástica.

Outro autor que ganha destaque, no âmbito cinematográfico, é Guillermo del Toro, produtor de cinema e escritor mexicano, premiado por suas incontáveis filmografias com monstros, como o Homem Pálido, em *O labirinto do fauno*, lançado em 2006 e *Hellboy*, película exibida em 2019. Neste mesmo ano, *O labirinto do fauno* ganha uma adaptação literária, contemplando a escrita de Guillermo del Toro e de Cornelia Funke, escritora alemã de livros infantojuvenis, ganhadora do prêmio *BookSense Book of the Year Children's Literature*² em 2004.

Considerando o exposto, o objetivo geral deste trabalho é abordar um tipo especial de monstro: comedor de crianças. Buscamos tematizar a confluência entre o corpo monstruoso do comedor de crianças, sua metamorfose e o espaço no romance *It: a coisa* (2014), de Stephen King, publicado pela primeira vez em 1989, e no romance de Cornelia Funke e Guillermo del Toro, *O labirinto do fauno* (2019), que é posterior ao filme lançado em 2006. Nosso principal objetivo é, pois, analisar as monstruosidades, que se manifestam por intermédio do corpo (que se funde ao espaço) da personagem, presentes em ambas as obras. Dedicamos dessa forma nossos estudos ao corpo monstruoso, partindo da análise da personagem Homem Pálido, em *O labirinto do fauno* (2019) e Pennywise, conhecido também como a “Coisa”, no romance *It: a coisa* (2014). Entendemos que tais romances conseguem suscitar em nós, leitores, os sentimentos de medo, pavor, angústia, tanto pelos atributos do insólito, como pelo próprio sentimento que emerge nas personagens.

¹ Doppelgänger é um sócia ou um duplo, entretanto, esse duplo não é biológico.

² Divulgado pela *Time*, revista dos Estados Unidos da América.

A partir da leitura dos romances *It: a coisa* (2014) e *O labirinto do fauno* (2019), verificamos algumas questões fundamentais ainda não esclarecidas sobre tais obras, como: Qual a finalidade do corpo monstruoso? Há, além do Homem Pálido e do Pennywise, outros monstros destinados a alimentar-se de crianças? Como funciona a metamorfose desses corpos monstruosos? Esses questionamentos nos levam ao principal foco de nossa pesquisa: estudar as espacialidades e o corpo monstruoso nas duas obras.

Para isso, a dissertação está estruturada em três capítulos. No primeiro capítulo, na primeira seção, abordamos a aproximação entre o gótico e o fantástico, para entendermos o medo, o *locus horribilis*, a personagem monstruosa e a presença fantasmagórica do passado, definidos por Julio França (2016) como componentes de narrativas góticas. Na segunda seção, recorreremos a teorias sobre os corpos monstruosos, visando compreender o seu funcionamento. Segundo Jenny March, o corpo monstruoso é sempre um “grande baú do tesouro” (2015, p. 486), depende do olhar do narrador ou das personagens sobre ele. Para tanto, perpassamos pelas teorias de Jeffrey Cohen (2000), pelos estudos de Julio França (2011) e de Michel Foucault (2013), pelas considerações de Jean-Jacques Courtine (2011), José Gil (2000) e Kuniichi Uno (2012). Moldamos, também, um painel historiográfico dos monstros que se alimentam de crianças ao longo de inúmeras lendas, mitos, contos, romances e filmes, mostrando as metamorfoses e as diferenças corpóreas dessas monstruosidades que se destinam a comer crianças.

No segundo capítulo, na primeira seção, discutimos como a criatura de *It: a coisa* (2014) modela a cidade de Derry para causar pavor nas crianças. Apoiamo-nos nas teorias de Michel Foucault (2013) para compreender os espaços heterotópicos e utópicos, nos estudos de Yi-Fu Tuan (2005) para entender como o espaço pode desenvolver o medo, nas teorias de Antonio Dimas (1987), Yves Reuter (1996), Osman Lins (1976), Arnaldo Franco Junior (2003), Luís Alberto Brandão (2013) e Gaston Bachelard (1996) para perceber como funcionam sistematicamente os espaços criados para que a criatura possa atrair as crianças e, assim, se alimentar. Na segunda seção, refletimos acerca do corpo monstruoso de Pennywise, conjecturando sobre seu caráter transgressor, sua forma de causar repulsa e atração, e, simultaneamente, sua capacidade de se metamorfosear em diversas outras monstruosidades, como: aranha, tubarão, pássaro, múmia, leprosos, entre outros. Para esse fim, entender a monstruosidade e suas metamorfoses, embasamo-nos nas teorias de Michel Foucault (2013), no *Dicionário de símbolos* (2001) organizado por Jean Chevalier e Alain Gheerbrant, nas definições de monstro de Noël Carroll (1990), de Carlos Augusto Peixoto Junior (2010) e de Luiz Nazário (1998).

Ao pensarmos sobre o corpo monstruoso, é mister considerar que o corpo é, para Michel Foucault (2010), um espaço, noção fundamental para o nosso trabalho, já que o corpo monstruoso é um espaço que adquire muita força literária, por constituir ativamente as tramas narrativas em foco. Mediante essa constatação, embasamo-nos em *Os anormais* (2010), visto que o teórico compreende que toda ruptura se enlaça em uma punição, logo, o monstro é essa punição, pois se insere na sua forma dual, sendo definida pelo inusitado (as metamorfoses) e pelo proibido (o ato de comer as crianças).

Tendo em vista a relação das narrativas com o medo, trazemos o conceito de fantástico definido por David Roas (2014, p. 135): “o fantástico gera sempre uma impressão ameaçadora no leitor, impressão que, por comodidade, chamarei de ‘medo’” (grifo do autor citado). Esse medo é postulado pelas inúmeras significações descritas por Zygmunt Bauman: “difuso, disperso, indistinto, desvinculado, desancorado, flutuante, sem endereço nem motivos claros” (2008, p. 8) e é justamente sobre essa compreensão de medo que se faz necessária a discussão. O medo é flutuante, porque precisa perpassar por todos, atingir mais destinatários, como em *It: a coisa* (2014), obra em que o medo não se restringe ao “Grupo dos Otários”, porém o terror se destina a todas as crianças de Derry – a algumas, mais; a outras, menos –, mas todas suscetíveis à maldade de *Pennywise*. De forma semelhante, conforme veremos no capítulo 3, no romance *O labirinto do fauno* (2019), constatamos que o medo não é postulado apenas pelo monstro, mas também pelo fato de o padrasto da protagonista, Capitão Vidal, ser um homem mau e o enredo se passar no ano de 1944, ainda sob os efeitos da Guerra Civil Espanhola e durante a Segunda Guerra Mundial, contexto que assombra.

Stephen King conceitua que a narrativa de horror é um “processo catártico que possibilitaria extravasar, através do medo inspirado pela ficção, os pavores associados ao horror real – aquele relacionado às condições de existência e de sobrevivência do ser humano” (1983, p. 12-15). O horror é, portanto, “a obscuridade e a incerteza, assim como o mal, [...] e sua articulação resulta no *sobrenatural*” (ZANINI, 2019, s.p., grifo do autor citado). Nessa contingência, o monstro configura-se como o objeto, fruto do sobrenatural, sendo por meio dele que será suscitado um sentimento de nojo, de medo e de repulsa.

Outro conceito importante para o desenvolvimento de nossas argumentações analíticas é o de insólito, cunhado por Lenira Covizzi. Para essa autora, o insólito é o “sentimento do *inverossímil*, *incômodo*, *infame*, *incongruente*, *impossível*, *infinito*, *incorrigível*, *incrível*, *inaudito*, *inusitado*, *informal*” (COVIZZI, 1978, p. 26, grifos da autora citada). Procuramos confirmar esse sentimento da infâmia da monstruosidade, que causa repugnância pela sua forma grotesca e asquerosa, embora saibamos que a literatura de horror depende, imensamente, da

imaginação, pois cabe aos leitores associar os monstros ficcionais aos monstros que vagueiam pela sua realidade prosaica. Consoante a definição de Rosalba Campra, em *Territórios da ficção fantástica* (2016, p. 24), as esferas do prosaico e do insólito representam “dois mundos descontínuos que, por um momento, coincidiram”. Tal momento se dá com a presença dos monstros comedores de crianças.

Uma noção muito próxima ao insólito é o metaempírico. Filipe Furtado, no seu livro *A construção do fantástico na narrativa* (1980), observa primeiramente que o termo metaempírico se associa à noção de sobrenatural, porém seu sentido é bem mais amplo, por ser capaz de abarcar mais do que elementos sobrenaturais, visto que, em narrativas fantásticas, as experiências metaempíricas devem ser relacionadas a uma cultura ou a determinado momento histórico, e serão caracterizadas por não terem, nessa cultura ou nesse contexto, uma explicação racional. Em seu verbete “Fantástico modo”, no *E-dicionário de termos literários*, organizado por Carlos Ceia, Furtado (2009) defende a noção de metaempírico como principal constituinte do fantástico como modo. O modo fantástico é mais abrangente do que o gênero fantástico, porque ele agrega diferentes modalidades literárias que trabalham com o recurso do metaempírico, como a ficção científica, o gótico, o maravilhoso, o estranho, o fantástico puro, o realismo mágico, o real maravilhoso, dentre outras.

Pela vertente que considera o fantástico como um modo, podemos alargar o enfoque analítico sobre essa literatura, porque o que mais nos interessa nas pesquisas sobre a literatura fantástica não é datar determinada forma de fantástico nem enfeixá-la em uma espécie ou outra, mas compreender de que maneira o fantástico se constrói na narrativa e, o mais importante, que efeitos essa construção desencadeia. (GAMA-KHALIL, 2013, p. 30)

Assim, da perspectiva do modo fantástico, toda a narrativa que traz em seu enredo o metaempírico será uma narrativa fantástica.

E, por fim, no terceiro capítulo, na primeira seção, apresentamos o espaço que ambienta o romance *O labirinto do fauno* (2019). A floresta, as árvores, o labirinto são espacialidades que constroem esse espaço aterrorizante, causando medo em Ofélia, ademais, contextualizado durante a Guerra Civil Espanhola, percebemos que o carácter assombroso se expande e o medo se estende para outras personagens. Diferente das personagens de *It: a coisa* (2014), Ofélia é uma menina que vivencia o governo fascista na Espanha, durante 1944; muitas crianças nessa época eram extremamente vulneráveis, e os adultos em sua maioria não demonstravam interesse em auxiliá-las. Portanto, a imaginação de Ofélia se aflora para que ela consiga sobreviver, mesmo que, ao final do enredo, ela seja brutalmente assassinada por seu padrasto. Nesse sentido, é necessário refletir sobre o espaço em que Ofélia vive. Acercamo-nos das teorias de

Gilles Deleuze e Felix Guatarri (1997), de Mircea Eliade (1991) e Louis Vax (1974). Além do mais, utilizamos o *Dicionário de símbolos* (2001), por Jean Chevalier e Alain Gheerbrant, para entendermos as diversas simbologias dos elementos que compõem os espaços que Ofélia irá habitar. Além dos espaços abertos, há também o espaço fechado, onde o Homem Pálido, a criatura que se alimenta de crianças, vive. Na segunda seção, voltamos para as criaturas fantásticas: as fadas, o Fauno, o Sapo, o Homem Pálido e o Capitão Vidal, pois, mesmo que este não tenha feições de monstruosidade, seu comportamento é monstruoso. Sustentamos nossa análise nos estudos de Michel Foucault (2013), Nelly Coelho (1987), Zygmunt Bauman (2008) e Ernest Becker (1995).

CAPÍTULO 1

CAMINHOS PARA A COMPREENSÃO DOS MONSTROS COMEDORES DE CRIANÇAS

1.1. ENTRE O GÓTICO E O FANTÁSTICO

Os piores medos estão sempre abaixo de nós, escondidos, abalando as estruturas que queríamos que fossem firmes e seguras.

Cornelia Funke e Guillermo del Toro

A tradição da contação de histórias para causar medo é muito potente. Enredos assombrosos vão sendo criados ao redor das cidades, viram canções de ninar, tornam-se fábulas ou mitos e integram uma cultura, uma sociedade. Essa atmosfera assombrosa vai ganhando vivacidade: quem nunca leu ou ouviu uma narrativa em que várias pessoas se reuniam no entorno de uma fogueira e estórias de terror iam sendo contadas, fazendo com que o pelo do corpo de cada personagem e, possivelmente, do leitor ou ouvinte, fosse eriçado de pavor? O medo é um sentimento pertencente e inato ao ser humano, logo, se fez popular também na literatura. Jean Delumeau, em *História do medo no ocidente* (2009, p. 23), afirma que tal sentimento “já nasceu com o homem na mais obscura das eras”.

As poéticas negativas – o Horror, o Gótico, o Terror e afins –, expressão utilizada por Julio França (2018), vão sendo construídas através dos elementos formais, tendo como centro a ambientação do medo. Essas histórias são capazes de assombrar de crianças a idosos, por intermédio de temáticas tenebrosas, de monstruosidades, de espacialidades e de ações aptas a demonstrar a disseminação do mal. Veremos, ao longo desta dissertação, como esses elementos vão sendo evidenciados e como a monstruosidade é passível de causar repugnância e pavor. No prefácio do livro *As artes do mal* (2018, p. 23), Julio França e Ana Paula Araújo explicam que “apesar de ser uma emoção negativa, quando experimentado por meio de uma experiência ficcional, o medo constitui-se como um efeito capaz de produzir peculiares prazeres estéticos”, que nos seduzem e nos fazem imergir nessas histórias.

Na Grécia Helênica (323 a.C. a 146 a.C.), sentimentos que conhecemos hoje como medo, pavor, temor eram considerados deuses ou semideuses. É o caso de *Pã*, conhecido na mitologia como Deus dos bosques e dos pastores. Sua descrição híbrida de metade ser humano, metade bode é vinculada à treva e à solidão. É relativo a esse Deus o surgimento da palavra “pânico”, derivada de “*panikós*”, em grego antigo. Nessa perspectiva, o Deus Pã torna-se

essencial para esta dissertação, pois é representado como o Fauno em *O labirinto do fauno* (2019). A descrição da personagem é assim realizada: “– Eu? – A criatura apontou para o próprio peito ressecado. – Há! – Ele fez um gesto de desdém, como se nomes fossem a coisa menos importante do mundo. – Alguns me chamam de Pã. Mas eu tenho muitos nomes!” (FUNKE; TORO, 2019, p. 59).

Outra entidade mitológica vinculada ao medo é Marte, Deus da violência e da guerra. Seus filhos eram *Dêimos*, um demônio que representa o medo, e *Fobos*, que representa o terror. O cortejo de Marte é realizado por seus filhos e por *Érisa*, *Berlona* e *Queres*, filhas da Noite, que bebiam o sangue dos mortos nos campos de batalha.

Nesse viés, o medo vai ganhando uma repaginação ao longo das eras, se tornando mais real e mais específico, como a fome, o frio, as guerras, o coronavírus, os assaltantes, a morte, mas o medo do desconhecido continua sendo um dos mais fortes, justamente por seu caráter incômodo, inóspito. H. P. Lovecraft assegura que

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. Poucos psicólogos contestarão esses fatos e sua reconhecida verdade deve estabelecer, para todos os tempos, a autenticidade e a dignidade da ficção fantástica de horror como forma literária. (2012, p. 15)

A definição de Lovecraft nos norteia a pensar nas narrativas góticas. A literatura gótica possui traços iluministas, se enlaça na grande e velha discussão entre o bem e o mal, entretanto, a literatura gótica mostra que o velho e usual medo não conseguiu ser dissolvido pela iluminação proveniente do século XVIII. O gótico, como afirma Maggie Kilgour, em *The rise of the gothic novel* (1995, p. 3, tradução nossa), “existiu durante o período entre 1760 e 1820”³, contudo as ressonâncias do gótico reverberam ainda hoje.

Na etimologia, o termo *goths* se refere a um povo germânico, os bárbaros, que destruíram civilizações romanas entre os anos de 376 d.C. até meados de 410 d.C., período descrito por historiadores como cruel devido aos saques e às maldades praticados entre os povos. Portanto, de acordo com Markman Ellis (2000), o termo *goths* está atrelado ao que é bárbaro e obscuro.

Para as histórias góticas, estruturas narrativas são fundamentais, visto que é necessário haver uma paisagem que desperta o medo, como castelos, labirintos, passagens secretas, locais subterrâneos, fazendo emergir, assim, o terror. Ademais, é necessário que se crie uma atmosfera misteriosa, que acentua ainda mais as paisagens, como sons temíveis, obscuridade, um lugar

³ “the period of the Gothic was from 1760 to 1820” (KILGOUR, 1995, p. 3).

claustrofóbico, uma tempestade, entre outros. Através dos procedimentos narrativos, as poéticas do mal são capazes de se projetar fisiologicamente no ser humano, por meio de efeitos corporais: o arrepio, a respiração ofegante, a transpiração exagerada e afins.

Esses enredos se constroem por intermédio da experiência negativa e da imaginação, convertendo-se sempre em experiências de terror, de horror. Ann Radcliffe, em seu texto “*On the Supernatural in Poetry*” (1826), discute a recepção da literatura gótica e seus efeitos de sentido. Segundo a autora, terror e horror são opostos, porque o terror é capaz de expandir a alma, por isso é sublime; já o horror congela e aniquila. Nesse viés, ela demarca que a grande diferença entre horror e terror está na incerteza e na obscuridade. A obscuridade é um processo negativo da imaginação, porque a verdade revela poucas pistas, e como Radcliffe declara: “lembre-se de que a obscuridade, ou indistinção, é apenas um negativo, que deixa a imaginação agir sobre os poucos indícios que a verdade lhe revela” (1826, s.p., tradução nossa)⁴.

Para Aristóteles, em *Poética* (2005), o terror está sempre acompanhado de uma reação psíquica e se encontra na arte trágica, é através dela que o receptor conseguirá sentir arrepios e temor. Essa ideia do terror associado ao psíquico é, também, parte do estudo de Edmund Burke, autor de *Uma investigação filosófica sobre a origem de nossas ideias do sublime e do belo* (1993). Ele evidencia que o terror é o sublime, pois, de forma consciente ou inconsciente, faz o ser humano se lembrar de que a natureza é maior que ele. O autor ainda descreve que “tudo que seja de algum modo capaz de incitar ideias de dor e perigo, ou seja, tudo que seja de algum modo terrível, ou que seja relacionado a objetos terríveis, ou que opere de maneira análoga ao terror é uma forma do sublime” (BURKE, 1993, p. 56).

Noël Carroll, em *A filosofia do horror ou paradoxos do coração* (1990), procura conceituar a diferenciação entre horror artístico e horror natural. O horror natural é aquele que está vinculado a catástrofes ecológicas, questões políticas envolvendo armas nucleares, entre outras situações; já o horror artístico se cristalizou com a publicação de *Frankenstein*, de Mary Shelley. Carroll esclarece que “o gênero do horror, que atravessa muitas formas de arte e muitas mídias, recebe seu nome da emoção que provoca de modo característico ou, antes, de modo ideal; essa emoção constitui a marca de identidade do horror” (1990, p. 30). Tal identidade é marcada primordialmente pela presença intrínseca dos monstros, os quais perturbam a ordem natural, biológica, tidos como anormais. Outra característica é a incitação do medo tanto nas personagens da narrativa quanto para quem está lendo. Em *O iluminado* (1977), de Stephen King, quando Danny Torrance entra no quarto 273 do Hotel Overlook e se depara com uma

⁴ “recollect, that obscurity, or indistinctness, is only a negative, which leaves the imagination to act upon the few hints that truth reveals to it” (RADCLIFFE, 1826, s.p.).

mulher morta na banheira e ela começa a sorrir maliciosamente para o menino, nós, leitores, possivelmente também ficamos aterrorizados.

Stephen King, em *Danse Macabre* (1983, p. 12-15), apresenta-nos o *modus operandi* das narrativas desse gênero, caracterizando-as como um “processo catártico que possibilitaria extravasar, através do medo inspirado pela ficção, os pavores associados ao horror real – aquele relacionado às condições de existência e de sobrevivência do ser humano”. Para King, o terror é a sensação mais poderosa produzida por sugestões ao longo do texto, estando vinculado ao processo imaginativo: a narrativa sugere o medo e os leitores se posicionam desconfortavelmente diante do que foi dito; já o horror é a percepção de que algo está “fisicamente errado” (KING, 1983, p. 21-22) e está abaixo do terror, pois escancara o sobrenatural. A partir disso, compreendemos que é, no horror, que o sobrenatural, as monstruosidades e as anomalias ganham espaço. Por fim, a repulsa, que se traduz em cenas ou seres que causam repugnância, mal-estar e indignação moral nos leitores e nas personagens.

O gótico imbrica uma tríade assim definida por Julio França (2016, s.p.): “o *locus horribilis*, a personagem monstruosa e a presença fantasmagórica do passado”. Tais elementos são aspectos fundamentais para que o gótico se construa e desencadeie os efeitos estéticos referentes ao medo. O *locus horribilis* é o elemento narrativo que reflete o espaço. O espaço, para o terror, é muito importante, porque é por meio dele que efeitos do medo poderão se desenvolver; utiliza-se de lugares fechados, claustrofóbicos, labirínticos, para esse fim, como é o caso dos espaços descritos em *It: a coisa* (2014). King, apesar de se servir do dia para compor as espacialidades no decorrer do enredo, constrói o terror por intermédio de localidades escuras, criando uma ambientação capaz de transmitir pavor e assombro. A Torre de Água de Derry, os bueiros e os ralos participam ativamente das descrições de inúmeras cenas amedrontadoras da obra, como constatamos na caracterização do Departamento de Águas de Derry:

ninguém sabe onde esses malditos esgotos e escoadouros vão dar e nem porquê. [...] É escuro e fedido, e tem ratos. Esses são bons motivos para não entrar, mas o melhor é que dá pra se perder. Já aconteceu. *Perdido embaixo de Derry. Perdido nos esgotos. Perdido no escuro.* (KING, 2014, p. 652, grifos do autor citado)

Quanto à narrativa *O labirinto do fauno* (2019), a relevância do espaço pode ser verificada através de uma promessa feita pelo pai de Moanna, já que a menina fugiu do Reino Subterrâneo para o mundo dos humanos: a presença fantasmagórica aparece quando o espírito de Moanna volta por intermédio de Ofélia. A menina precisa perpassar por diversos desafios a fim de que sua alma retorne para o conforto de seu lar, ao lado de seu pai.

Observamos que, nessa obra, o espaço, desde o início da narrativa, já se constrói com o uso de elementos narrativos em tons sombrios, como “o arco gigantesco que tinha aparecido entre as árvores e atravessava o espaço entre duas paredes antigas. Uma cabeça chifruda observava do arco com olhos vazios e a boca aberta como se tentasse engolir o mundo” (FUNKE; TORO, 2019, p. 22). Esse espaço é construído por meio de uma floresta antiga, um labirinto cercado de pedras, entre outros elementos que vão estruturando um enredo passível de despertar o medo.

Este, apesar de ser uma emoção negativa, é capaz de se aliar a experiências prazerosas. Em *Danse Macabre* (1983), Stephen King se questiona sobre a atração estabelecida entre o horror e o ser humano, relação essa que nos faz refletir sobre os porquês de histórias arrepiantes serem um sucesso, ou mesmo filmes de terror serem tão aclamados pela crítica. O horror ganha destaque por possibilitar transpor experiências significativas de medo sem nos fazer vivenciar de forma concreta os acontecimentos.

Esses questionamentos não são exclusivos de King. David Oakes (2000) mostra que a literatura gótica suscita questões capazes de incitar questionamentos sobre a significação do indivíduo na sociedade, sua relação com o universo. Assim, essas poéticas negativas podem ser percebidas como um reflexo social, suficiente para expor a obscuridade presente no homem. Segundo o pesquisador, a literatura é uma construção cultural disposta a suscitar discussões sobre os medos sociais, medos esses que sempre estiveram presentes ativamente em nossas vidas, mas que com o decorrer da história se modificam e são percebidos de diferentes formas: o medo do desemprego, do desamparo financeiro, das pandemias, das alterações climáticas, entre outros.

Ainda sobre a tríade definida por Julio França (2016), temos a presença fantasmagórica do passado – que é o confronto dos protagonistas com eventos já vivenciados, que retornam no futuro para serem questionados, a fim de recuperarem o controle e uma possibilidade de melhoria de vida –, encontrada ao longo do enredo de *It: a coisa* (2014), ao percebermos que a história vai sendo delineada mediante uma promessa feita pelo Grupo dos Otários quando crianças, mas que volta a assombrá-los vinte e sete anos depois. Esse elemento também é percebido pelo hábito alimentar da Coisa, que possui um ciclo de alimentação de duração temporal idêntica; portanto, a presença fantasmagórica do passado se concretizará com o embate desses adultos com o monstro após a promessa realizada na infância, em 1957.

Encontramos, outrossim, entre as características do gótico, o sobrenatural, que tem uma relação íntima com o medo. De acordo com Marisa Martins Gama-Khalil (2013, p. 28), o sobrenatural deve ser entendido como um “elemento/acontecimento capaz de agregar as

díspares formas”. Isto posto, para nós, o sobrenatural ganhará forma de monstruosidade, já que essa relação se estabelecerá por meio dos monstros que comem crianças, principalmente através da personagem Pennywise, presente em *It: a coisa* (2014), de Stephen King e o Comedor de Criancinhas, encontrado em *O labirinto do fauno* (2019), de Cornelia Funke e Guillermo del Toro.

Nesse campo, consideramos, ainda, uma relação entre o sobrenatural e o fantástico. Conforme David Roas, em *A ameaça do fantástico: aproximações teóricas* (2014), o fantástico é “a transgressão do real”, o que significa induzir que ele é capaz de sobrepor os fenômenos irrealis em suas narrativas, como é o caso do monstro comedor de crianças. Esse entendimento nos conduz ao conceito de Lenira Covizzi sobre o insólito. Em seu estudo *O insólito em Guimarães Rosa e Borges*, ela assim o define: “sentimento do *inverossímil*, *incômodo*, *infame*, *incongruente*, *impossível*, *infinito*, *incorrigível*, *incrível*, *inaudito*, *inusitado*, *informal*” (COVIZZI, 1978, p. 26, grifos da autora citada), citação essa que trazemos novamente em função de sua importância para nossa discussão.

Destarte, o insólito nos direciona a pensar que os sentimentos descritos são experimentados tanto pelas personagens como possivelmente por nós, leitores. A definição de Covizzi nos permite compreender que o insólito pode ser associado ao sentimento do medo, pois este instaura eventos inusitados que são, de fato, muito incômodos: é o caso do Palhaço com pompons alaranjados que aparece debaixo de um bueiro e arranca, brutalmente, o braço de George Denbrough, em *It: a coisa* (2014); ou o inusitado aparecimento de uma fada no quarto da mãe de Ofélia, pela noite, levando-a ao labirinto para conhecer o Fauno, em *O labirinto do fauno* (2019).

Em *O medo líquido*, Zygmunt Bauman (2008) pontua que o medo está vinculado à incerteza e que o mal é trazido à tona quando se insiste em explicar aquilo que não possui explicações: “tendemos a chamar de ‘mal’ precisamente o tipo de iniquidade que não podemos entender nem articular claramente, muito menos explicar sua presença de modo totalmente satisfatório” (BAUMAN, 2008, p. 75, grifo do autor citado). Portanto, a ideia de mal é utilizada quando não se pode fazer uso da lógica e das explicações plausíveis.

David Roas (2014) expõe que o fantástico gera uma sensação ameaçadora no leitor, a qual ele nomeia de medo. Logo, o medo se estabelecerá por diversas formas, encontrando-se no gótico e na tríade que o possibilita (FRANÇA, 2016) e, segundo a qual, o espaço, a ambientação e a monstruosidade são elementos fundamentais para a construção dos enredos fantásticos e, conseqüentemente, são os elementos que farão com que o medo seja criado e potencializado. Tudo isso nos leva a concluir que o gótico em algumas narrativas pode integrar

o modo fantástico e que este é definido pela presença do metaempírico, daquilo que ultrapassa o sentido do real. E esse modo fantástico vai se manifestar em todas as narrativas que apresentarem essa natureza, como a gótica.

Remo Ceserani (2006) estabelece algumas temáticas que aparecem em narrativas do modo fantástico. Dentre elas, estão:

1) a noite, a escuridão, o mundo obscuro e as almas do outro mundo; 2) a vida dos mortos; 3) o indivíduo, sujeito forte da modernidade; 4) a loucura; 5) o duplo; 6) a aparição do estranho, do monstruoso, do irreconhecível; 7) o Eros e as frustrações do amor romântico; 8) o nada. (CESERANI, 2006, p. 68)

Para a nossa pesquisa, o primeiro elemento é de grande valia, pois entra em consonância com o *locus horribilis*. É por meio de espaços escuros, como o canal de esgoto, em *It: a coisa* (2014), e a floresta, em *O labirinto do fauno* (2019), que se concretizará a presença desses elementos narrativos. Ademais, é imprescindível que pensemos no mundo obscuro: ambas as narrativas se desdobram diante de tal temática. E a monstruosidade é também um elemento fundamental que entra em confluência com a personagem monstruosa descrita por Julio França (2016), visto que se estabelecem de forma semelhante. A monstruosidade é, assim, carregada pelo teor do que se entende por metaempírico.

Com base nos estudos de Filipe Furtado, Marisa Martins Gama-Khalil (2013, p. 24) assinala que “a fenomenologia metaempírica é definida como todo evento ou elemento que não pode ser verificável nem é cognoscível a partir da experiência do nosso real cotidiano”. Dessa feita, depreendemos que a temática do monstruoso é uma manifestação metaempírica e que a configuração do monstro pode assumir diversas formas. Lembramos que aquela sobre a qual nos debruçamos nesta dissertação é a do monstro comedor de crianças.

Os monstros, em geral, são corpos que comumente fogem do estereótipo de belo, ideal, vistos pela ótica da “natureza contranatural” (FOUCAULT, 2010, p. 93), e é através do corpo disforme que o medo se apresentará em várias histórias. *Frankenstein ou o Prometeu Moderno* (1818), de Mary Shelley, é um clássico exemplo do corpo anormal. Frankenstein é descrito como sendo um monstro de

pele amarelada que mal cobria o contorno dos músculos e das artérias que apareciam por baixo; seus cabelos eram de um preto lustroso e ondulante, os dentes possuíam uma alvura perolada, mas essas exuberâncias só faziam um contraste mais horrendo ainda com os olhos úmidos que pareciam se diluir nas cavidades que jaziam, sua compleição ressequida e os lábios retilíneos, enegrecidos. (SHELLEY, 2017, p. 75)

Seu corpo amorfo é suscetível de causar medo e repulsa nas personagens e nos leitores, visto ser um monstro totalmente distinto e disforme. Fred Botting (1996, p. 103) acredita que essa criatura criada pelo protagonista de *Prometeu Moderno*, Victor Frankenstein, simboliza o medo, pois ela será capaz de ultrapassar a barreira do natural e do humano, tornando-se totalmente individual. Assim, ao extrapolar tal barreira, a monstruosidade é passível de reverberar o mal e, por conseguinte, recair no medo do desconhecido, justamente por não ser do plano humano, natural.

Outro exemplo é *Drácula* (1897), de Bram Stoker:

Era um rosto muito forte, aquilino, com nariz fino de ponte alta e narinas dilatadas, arqueadas de forma peculiar, testa ampla e abaulada e bela cabeleira, já rareando nas têmporas, mas muito abundante no resto da cabeça. Sobrancelhas espessas, quase unidas sobre o nariz. A boca, pelo que pude ver, sob o bigode espesso, era firme e dura, parecendo até cruel com os dentes particularmente pontiagudos e brancos, projetando-se entre os lábios, cuja cor demonstrava extraordinária vitalidade para a idade. No mais, as orelhas eram pálidas e muito pontudas, o queixo largo e forte e a face firme, embora magra. O que mais impressionava, no entanto, era a extraordinária palidez. Até ali, só tinha notado o dorso das mãos dele, quando postas sobre os joelhos à luz do fogo, que pareciam ser brancas e finas. Mas, vendo-as mais de perto, pude notar que eram bem ásperas, largas, com dedos curtos e gordos. Por mais estranho que pareça, as palmas das mãos tinham pelos no centro. As unhas eram compridas e finas, cortadas em pontas afiadas. Quando o Conde se inclinou sobre mim, encostando-me as mãos, não pude conter um tremor. Talvez tenha sido por causa do mau hálito, mas o fato é que senti uma horrível sensação de náusea, e não pude disfarçar, por mais que tentasse. Ficou evidente que o Conde percebeu, e recuou. Com uma espécie de sorriso sombrio, que me permitia ver melhor os dentes salientes, sentou-se novamente do outro lado da lareira (2019, p. 32-33)

O Conde Drácula se metamorfoseia no decorrer da história, sua monstruosidade vai se tornando mais vivaz e os efeitos da alimentação monstruosa ficam mais evidentes. Ao se alimentar lentamente de Jonathan Harker, o Conde se torna, paulatinamente, mais jovial. A cena se constrói da seguinte maneira: “Os cabelos e bigodes brancos tinham se tornado grisalhos, a pele mais clara e a boca ainda mais vermelha que sempre, nos lábios gotas de sangue fresco, que escorriam pelo queixo e pescoço” (STOKER, 2019, p. 75). A descrição de Drácula suscita o medo que emerge do desconhecido, o qual, de forma surpreendente, sempre despertou o interesse humano ao longo dos anos.

A partir desta descrição, identificamos que o monstro está inteiramente ligado ao sentimento inquietante, sendo capaz de abalar as certezas humanas, provocar o medo. O monstro situa-se na fronteira entre o existente e o inexistente, visto que o monstruoso perpassa por um corpo humano em algum ponto, como é o caso do Conde Drácula ou da criatura de

Victor Frankenstein; dessa forma, concebemos que uma discussão acerca do corpo nos será muito válida.

1.2. O CORPO MONSTRUOSO

*Se podes olhar, vê. Se podes ver, repara.
Livro dos Conselhos (citado por José Saramago)*

“O corpo é por excelência o local onde se constitui o desejo e se manifesta a vida em suas distintas possibilidades”, afirma Luciane Bernardi Souza (2018, p. 56). Já o corpo monstruoso é carregado de possibilidades, desde transformações estranhíssimas, como um homem que se metamorfoseia em um grande e asqueroso inseto ou um corpo que se modifica inteiramente para causar pavor, desejo proveniente da monstruosidade que está atrelada ao ato de produzir medo.

O corpo monstruoso é capaz de desestabilizar toda a realidade, pois nos retira do habitual, do padronizado, do cotidiano. José Gil, em “Metafenomenologia da monstruosidade: o devir-monstro” (2000, p. 168), pondera que “os monstros, felizmente, existem não para mostrar o que não somos, mas o que poderíamos ser”. Com essa afirmação, o autor indica que existe uma fronteira que o corpo monstruoso habita: a ordem do humano e do não-humano. Sua fisionomia, mesmo que semelhante à de um ser humano, se metamorfoseia em uma monstruosidade, como é o caso do Lobisomem, um ser humano que, na noite de lua cheia, se transforma em lobo.

Nesse sentido, o monstro é paradoxalmente passível de nos incitar medo, asco, pavor, por meio de seu corpo. Todavia, esse corpo é, também, capaz de gerar fascínio, um fascínio que se estabelece na “não-forma”, como assinala José Gil (2000, p. 177). A não-forma pode ser visualizada na metamorfose do corpo, como no conto “Teleco, o coelhinho” (2016), de Murilo Rubião. A personagem Teleco, ao longo da narrativa, se transforma em outros animais, despertando o medo de algumas personagens, a exemplo do investigador, mas também desperta o fascínio de Tereza, que estabelece uma relação afetuosa com Teleco, embora intentasse explorar o animal. Ainda para José Gil, há outra forma capaz de gerar fascínio, a “não-vida na vida” (2000, p. 177). Apesar de o monstro estar associado à não alma, percebemos que a criatura Victor Frankenstein é uma vida dotada de sentidos, exprimindo significados e existindo naquele contexto narrativo. Tal fato nos permite concluir que existe uma não-vida na vida.

Jeffrey Jerome Cohen, em seu texto “A cultura dos monstros: sete teses” (2000), propõe uma análise através da cultura para conceituar as formas da monstruosidade. Para tanto, suas

teses são: I. O corpo do monstro é um corpo cultural; II. O monstro sempre escapa; III. O monstro é o arauto da crise de categorias; IV. O monstro mora nos portões da diferença; V. O monstro policia as fronteiras do possível; VI. O medo do monstro é realmente uma espécie de desejo; VII. O monstro está situado no limiar... do tornar-se (COHEN, 2000, p. 27-56).

Em sua primeira tese, Cohen estabelece que “o corpo do monstro incorpora – de modo bastante literal – medo, desejo, ansiedade e fantasia (ataráxica ou incendiária), dando-lhes uma vida e uma estranha independência. O corpo monstruoso é pura cultura” (2000, p. 27). Logo, constatamos que a monstruosidade aparece enraizada em nossa sociedade, como, por exemplo, vinculada à literatura infantojuvenil, pois os contos de fadas possuem monstros dispostos a aterrorizar. A título de exemplo, temos “A Bela e a Fera” (1740), de Madame de Villeneuve, em que um príncipe se vê metamorfoseado em monstro, a Fera; essa narrativa ganha popularidade com sua adaptação cinematográfica em 1991 e, posteriormente, em 2017. Assim, esse corpo monstruoso se torna cultural, todos conhecem e sabem descrever a monstruosidade ocorrida com o príncipe.

Em sua segunda tese, Cohen propõe que o monstro possui como característica uma ameaça intrínseca, uma “propensão a mudar” (2000, p. 28), tal monstro é corpóreo e incorpóreo simultaneamente. Desse pensamento, extraímos a premissa de que o monstro possui uma existência mutável, mas é capaz de deixar rastros e habitar diversos enredos, como faz o lobisomem. Jamille dos Santos, em sua tese de doutorado intitulada *Projeções do lobisomem na literatura: uma arqueogenealogia do corpo-espaco lupino* (2019), nos mostra os traços deixados pelos lobisomens ao longo dos anos. A autora parte das tradições orais e nos conduz por novas narrativas que vão sendo escritas no correr dos anos. Essa propensão a mudar se dá pela descrição inicial no mito do rei Licáon: o rei, ao oferecer carne humana a Zeus, é transformado em lobo como punição. Diferentemente, temos Jacob em *Crepúsculo* (2005), de Stephenie Meyer, cuja transformação é parte cultural e o torna participante de uma tribo. Apreendemos, portanto, que esse monstro se adequa à sociedade, ao momento histórico e à cultura.

Na terceira tese, Cohen assevera que os monstros são difíceis de se categorizar:

são híbridos que perturbam, híbridos cujos corpos externamente incoerentes resistem a tentativas para incluí-los em qualquer estruturação sistemática. E, assim, o monstro é perigoso, uma forma – suspensa entre formas – que ameaçam explodir toda e qualquer distinção. (2000, p. 30)

Com efeito, os monstros perturbam por não possuírem uma lógica que corresponda às leis naturais, estão na fronteira ou atravessando-a, porque o que existe e o que é real se

apresentam por eles: são a humanidade, mas ao mesmo tempo excedem a isso, sendo a não humanidade e se encontram na desordem. O corpo monstruoso se aproxima, ao mesmo tempo em que se distancia, do ser humano; ele é o estrangeiro de si mesmo.

Essa tese de Cohen dialoga com a teoria do corpo monstruoso, de Michel Foucault, em *Os anormais* (2010). O filósofo se debruça sobre o referido corpo, apresentando-o como transgressor, capaz de imputar poder; subversivo, como afirma Foucault. A monstruosidade, para esse filósofo, está atrelada à perturbação da ordem, pois relaciona-se ao crime. Para tanto, o monstro é a transgressão das leis naturais, porque este é “o limite, o ponto de inflexão da lei e é, ao mesmo tempo, a exceção que só se encontra em casos extremos, precisamente. Digamos que o monstro é o que combina o impossível com o proibido” (FOUCAULT, 2010, p. 70).

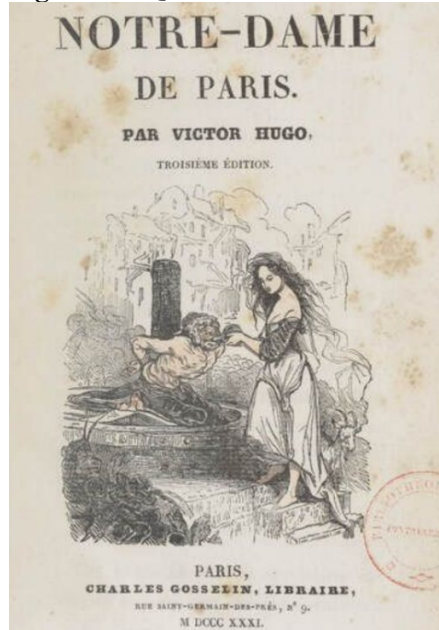
Na perspectiva defendida por Cohen, é possível refletir sobre a definição proposta por Noël Carroll (1990), segundo a qual, para estabelecer o horror dentro da narrativa, é necessária uma entidade monstruosa ou um monstro. A grande diferença entre monstros de contos de fadas e de histórias de terror é que “nas obras de horror, os humanos encaram os monstros que encontram como anormais, como perturbações da ordem natural. Nos contos de fadas, por outro lado, os monstros fazem parte do mobiliário cotidiano do universo” (CARROLL, 1990, p. 31). Para esse pesquisador, o monstro rompe com a norma ontológica estabelecida pelas personagens humanas dentro de uma narrativa, afinal, “julgamos o monstro como um tipo de ser horripilante” (CARROLL, 1990, p. 34). De acordo com Umberto Eco, em *História da feiura* (2014, p. 116) os monstros estão sempre atrelados à feiura, tornando-se o horripilante por meio de sua forma corpórea, mas, assim como Carroll, Eco pontua que nem todos os monstros estão associados à maldade: “Embora certamente não fossem considerados exemplos de beleza, nem todos estes monstros eram percebidos como perigosos” (2014, p. 116).

Em sua quarta tese, Cohen demarca que “o monstro é a diferença feita de carne; ele mora no nosso meio” (2000, p. 32). O monstro habita nossas casas, nossos imaginários, nossos livros, nossa televisão. Está presente em nossa cultura, seja para suscitar o riso, por exemplo, a dupla Mike Wazowski e James Sullivan, em *Monstros S.A.* (2001) ou pavor, como Black Phillip, Satanás metamorfoseado em bode, em *A bruxa* (2015).

Ainda nessa tese, Cohen expõe que “o monstro é uma incorporação do Fora, do Além – de todos aqueles *loci* que são retoricamente colocados como distantes e distintos, mas se originam no Dentro” (2000, p. 32). Esse pressuposto evidencia que a monstruosidade, apesar de externa ao mundo real, reúne características já preexistentes e se constrói, o que pode ser observado no romance *Notre-Dame de Paris* (1831), de Victor Hugo (ver Figura 1). Quasimodo

é um homem coxo e deformado, porém é um ser humano, embora as personagens da história sempre o encarassem como um monstro.

Figura 1 – Quasimodo e Esmeralda



Fonte: HUGO, Victor. *Notre-Dame de Paris*. Paris: Charles Gosselin Libraire, 1831.⁵

A capa do livro já nos apresenta Quasimodo como um monstro: sua forma corpórea se distancia do corriqueiro, do socialmente “normal”. Cohen sublinha que “o processo pelo qual a exageração da diferença cultural se transforma em aberração monstruosa é bastante familiar” (2000, p. 33). O corpo horrífico de Quasimodo parece se tornar mais monstruoso, porque é mostrado ao lado do corpo belo de Esmeralda. Essa contraposição dos corpos belo *versus* monstruoso é bastante frequente em histórias protagonizadas por monstros, como ocorre também em “A bela e a fera”.

Ao longo dos tempos, as anomalias genéticas ou doenças se tornam palco para atrações, de onde nasceram os *Freak Shows* ou “*Show* de Horrores”. Estes se concentravam no corpo monstruoso, que possibilitava lucro, pois era comercializado. Isso porque, sendo passível de romper a banalidade do cotidiano, desperta o interesse “sádico” do público.

Nessa ótica, pode-se perceber que diversos enredos literários se alimentam das anomalias para gerarem a monstruosidade. Os corpos expostos nos *Shows* de Horrores eram “estranhamente perturbador[es]” (COHEN, 2011, p. 270). A deformidade humana foi visualizada como monstruosidade por muito tempo e permanece até hoje, como observamos na quarta temporada de *American Horror Story: Freak Show* (2014). A série conta a história de

⁵ Esse exemplar foi publicado com apenas 100 cópias.

uma trupe circense durante o ano de 1952. As personagens são sempre associadas a alguma doença: a ectrodactilia (mãos de lagosta) representada por Jimmy; as gêmeas siamesas, Dot e Bette; o hirsutismo (mulher barbuda), com Ether Darling, entre outras.

Nesse viés, o corpo está associado à cultura e à sociedade, e é capaz de atravessar discussões sobre poder. Ele é vislumbrado a partir de diferentes pontos, e, consoante Michel Foucault (2010), sua concepção se estabelece pelo ponto de vista de quem o olha e o local de onde é olhado.

Jean-Jacques Courtine, em *História do corpo: As mutações do olhar: O século XX* (2011), aponta que o corpo do monstro é pura construção social. Essa acepção parte do pressuposto de que o corpo monstruoso, em um primeiro momento, deve cativar o olhar do espectador, mas o corpo precisa estar em conjunto com o cenário para proporcionar uma ambientação para esse corpo, pois este e o cenário despertarão no espectador o sentimento de horror.

Nessa mesma obra, Courtine cita a definição de Canguilhem sobre o monstro:

A existência dos monstros questiona a vida no poder que ela tem de nos ensinar a ordem. Deve-se, portanto, compreender na definição do monstro a sua natureza de ser vivo. O monstro é o ser vivo de valor negativo [...]. É a monstruosidade, e não a morte, que constitui o contravalor vital. (CANGUILHEM, 1981, p. 121-139 *apud* COURTINE, 2011, p. 273)

Assimilamos, então, que o monstro acaba por se atrelar a um valor negativo, porque está em constante comparação com a normalidade. Nesse sentido, a reflexão de Júlio Jeha (2007) nos é muito válida, pois o autor assegura que os monstros corporificam todo o perigo e o horror da experiência humana, e, dessa forma, horrorizam o real e questionam a perversidade.

A monstruosidade, de acordo com Canguilhem (1981), faz emergir a norma. Nessa perspectiva, Michel Foucault, em *Os anormais* (2010), como já pontuamos anteriormente, ressalta que a monstruosidade está atrelada ao desvio da ordem e a consequentes transgressões; por isso causa geralmente medo e repúdio. O monstro é a transgressão das leis naturais; ele é, ao mesmo tempo, um corpo jurídico e biológico:

O campo do monstro é, portanto, um domínio que podemos dizer ‘jurídico-biológico’. Por outro lado, nesse espaço, o monstro aparece como um fenômeno ao mesmo tempo extremo e extremamente raro. Ele é o limite, o ponto de inflexão da lei e é, ao mesmo tempo, a exceção que só se encontra em casos extremos, precisamente. Digamos que o monstro é o que combina o impossível com o proibido. (FOUCAULT, 2010, p. 70, grifo do autor citado)

Até o século XVIII, havia um estatuto jurídico-penal que considerava criminosa a monstruosidade, estabelecendo, assim, a relação entre monstruosidade e conduta, criando a ideia de monstros morais. Nesse viés, segundo Foucault, o monstro é o impossível e o proibido, é a violação natural das leis da natureza.

É importante salientar que a noção do monstro não está atrelada às deformidades físicas do corpo e que a monstruosidade também abarca as atrocidades de um ser humano, sejam elas morais ou atos de violência. Desse modo, o monstro é capaz de extrapolar o limite do que se considera “humano”.

Compreendemos, portanto, que o monstro ganha destaque quando o destinatário sente medo, repulsa ou horror, já que a finalidade por detrás de sua monstruosidade é causar tais sentimentos. Em alguns casos, o corpo monstruoso pode provocar tristeza no receptor, a exemplo de Quasímodo: ainda que seja humano, não é visto como tal, mas deseja sê-lo. Com isso, inferimos que o corpo é objeto de poder, porque todo olhar constrói um discurso, sendo uma forma de interpretação. Por essa razão, em uns o corpo monstruoso causará tristeza, já em outros repulsa ou medo.

Cohen (2000) concebe que os monstros são processos de fragmentações e recombinações de grupos marginalizados (cultural, política, racial, econômica e sexualmente), extraíndo elementos que vão criando a monstruosidade a fim de adquirir uma identidade independente, que se constitui por meio de uma busca entre monstruosidade e escritor, visto que o monstro busca saber seu objetivo.

Em sua quinta tese, Cohen esclarece que o monstro sempre possui duas histórias: “uma que descreve como o monstro pode ser e outra – seu testemunho – que detalha a que uso cultural o monstro serve” (2000, p. 43). A título de ilustração, pensemos nos monstros que habitam as histórias infantis e se destinam a comer crianças, como em *Rapunzel e o Quibungo* (2012), de Cristina Agostinho e Ronaldo Simões Coelho.

Nessa história, temos Rapunzel, uma menina que vivia na Bahia e tinha cabelos muito compridos. Um dia, brincando na beira da Lagoa de Abaeté, a menina foi surpreendida por Quibungo, “um papão malvado de cabeça muito grande, com um enorme buraco nas costas, onde joga as crianças para comer” (AGOSTINHO; COELHO, 2012, s.p.). Essa pequena história não mostra o Quibungo comendo nenhuma criança e Rapunzel é salva por Dakarai, um príncipe. Culturalmente, o Quibungo ou papão malvado, ou mesmo o bicho-papão, está atrelado a histórias infantis com o objetivo de suscitar medo nas crianças e fazê-las obedecer aos pais. De forma subliminar, detectamos uma advertência: não brinque sozinha, sem supervisão dos adultos, senão um monstro pode comer você.

Ainda na quinta tese, Cohen confirma que “o monstro é transgressivo, demasiadamente sexual, perversamente erótico, um fora-da-lei: o monstro e tudo o que corporifica devem ser exilados ou destruídos” (2000, p. 58). Essa afirmação nos permite reiterar o postulado de Michel Foucault, segundo o qual a monstrosidade está relacionada ao proibido, ao corpo que desvirtua da ordem natural, é o corpo tornado estranho. O monstro é a violação da natureza e gera uma ânsia por penalização, propiciando o surgimento do estatuto jurídico.

Courtine (2011, p. 294) explicita que “o monstro constituiria uma infração das leis, infringiria ao mesmo tempo as regras da sociedade e a ordem da natureza”. Entendemos, dessa forma, que o monstro é contra a natureza, um fora da lei, mas esse corpo monstruoso, ainda assim, é um corpo humano. Como detalha Courtine, “os monstros têm alma. São humanos, horrivelmente humanos” (2011, p. 300).

Em sua sexta tese, Cohen sustenta que o monstro é capaz de atrair, pois sua característica proibida e aterrorizante é uma fuga da imposição, e os sentimentos paradoxais de atração e repulsa constroem uma popularidade indiscutível. Cohen assevera que “suspeitamos do monstro, nós o odiamos ao mesmo tempo que invejamos sua liberdade e, talvez, seu sublime desespero” (2000, p. 48): liberdade de ser o possível e o impossível, de estar na permissão e na não permissão.

Cohen também discute, nessa tese, a ideia de que o monstro é atrativo por ser caracterizado pela finitude, afinal, ao assistir a um filme de terror, ler uma narrativa ou mesmo ouvir uma história assombrosa, nós nos deparamos com um prazer temporário. Por conseguinte, o monstro desperta prazeres corporais, pele eriçada, sudorese, respiração rápida, tensão, mas é passível de nos fazer experimentar a mortalidade de nossa existência.

O autor atesta que “as ambientações dos monstros são mais do que as obscuras regiões do perigo incerto: elas são também domínios de fantasia feliz, horizontes de libertação” (COHEN, 2000, p. 51). É o caso das bruxas, que se utilizam da floresta, capacitando dentro de um mesmo espaço diversas potencialidades narrativas. Apesar de a bruxa aparecer para devorar as crianças em “João e Maria”, na versão dos Irmãos Grimm, o principal espaço explorado é a floresta e, principalmente, a casa daquela. Esse lugar ficcional será capaz de trazer libertação, é dentro desse espaço exótico e totalmente inusitado para as crianças que elas conseguem se libertar da morte e da fome, já que matam a bruxa e conquistam um saco de ouro para levar ao pai.

Cohen (2000) afirma, outrossim, que o monstro possui uma complexidade assombrosa, pois seu corpo não consegue ser dissecado. Como exemplo, temos o mito de Hidra de Lerna, um dragão venenoso com várias cabeças de serpente que matava os homens

apenas com seu hálito e os comia. Quando se cortava uma de suas cabeças, nasciam outras duas no lugar. Percebemos, então, que essa fluidez corporal é suscetível de gerar uma perigosa fascinação; o corpo do monstro é ambíguo e capaz de incitar atração e medo, como se vê nos cabelos serpenteosos de Medusa e no corpo estranho e mortal de Cila, que geram, paradoxalmente, fascínio e pavor.

Em sua sétima e última tese, Cohen entende que os monstros fazem parte da nossa sociedade, de nossa evolução e de nosso comportamento, fazendo-nos refletir sobre o mundo em que estamos. Eles sempre regressam e trazem o autoconhecimento, para que possamos reavaliar nossos ideais de cultura, raça, gênero e sexualidade.

Kuniichi Uno, em *A gênese de um corpo desconhecido* (2012), expressa que o corpo está sujeito a significar qualquer coisa, dado que ele transmite signos, gestos, mímicas, já que é um corpo que se move, se manifesta. O autor mostra-nos que

[o] corpo é a ruptura inqualificável. Ele é esse estranho começo e recomeço que pode colocar em questão um pouco de tudo, o pensamento, a narração, a significação, a comunicação, a história: ele introduz uma catástrofe no tempo que flui. O corpo como ruptura implica um aspecto partido do tempo, da história. [...] em resumo, uma imagem catastrófica do tempo. (UNO, 2012, p. 51)

Esse corpo descrito por Kuniichi Uno é capaz de se findar a depender do objetivo. Ao longo do próximo subcapítulo, descreveremos monstruosidades que se alimentam de crianças e vão adaptando seus corpos a fim de que suscitem o medo, seja por meio de uma bruxa com os pés machucados disposta a entrar na casa dessas crianças, seja por um monstro com uma boca nas costas. Conscientizamo-nos, então, de que o monstro molda o corpo para incitar o pavor, sendo, portanto, um corpo anormal, porque esse corpo monstruoso abala a ordem, o natural.

1.3. MOSAICO HISTORIOGRÁFICO-LITERÁRIO DOS MONSTROS COMEDORES DE CRIANÇAS

*Todo mundo é um monstro para alguém. Já que você está tão convencido de que eu sou seu, eu serei. (tradução nossa)*⁶

Captain Flint, em Black Sails

⁶ “Everyone is a monster to someone. Since you are so convinced that I am yours, I will be it.” (BLACK SAILS)

A contação de histórias sempre esteve presente em nossa sociedade e em tantas outras, são narrações que alimentaram o imaginário de diversas pessoas. É sabido que as narrativas orais são a origem dos textos escritos: a literatura, durante muitos anos, se manifestou através da oralidade e, depois, foi recolhida por diversos autores e transcrita em tantas histórias interessantes.

De acordo com Paul Zumthor, em *A letra e a voz* (1993), o ato de narrar foi e continua sendo fundamental para a construção dos sujeitos, porque ele eterniza os fatos. Historicamente, as notícias e os fatos imprescindíveis para a sociedade eram expostos em praça pública para todos os cidadãos. Já, na Idade Média, as trovas ganham espaço com os trovadores e os jograis.

Assim, as narrativas orais vão sendo expostas através de uma memória, caracterizadas por elementos que expressem ritmo, e, ao longo dos anos, tais elementos são ressignificados e/ou adaptados por quem conta a história. Essa condição pode ser visualizada nas diversas versões de uma mesma narrativa, como é o caso da bruxa eslava, a Baba Iagá.

Nesse percurso, a valorização da literatura escrita se dá com o Renascentismo, pois há uma busca extrema pelo conhecimento e, conseqüentemente, a língua escrita, antes restrita a uma determinada parte da sociedade (ao clero ou à nobreza) passa a ser mais difundida entre outras esferas da sociedade (burguesia), permitindo eternizar os fatos e imortalizar os acontecimentos.

Consoante Luís da Câmara Cascudo, em *Literatura oral no Brasil* (2012a), há duas fontes/formas de as histórias se difundirem: pela oralidade e pela escrita. E, nesse momento, referendamos manifestações da oralidade:

Duas fontes contínuas mantêm viva a corrente. Uma exclusivamente oral, resume-se na estória, no canto popular e tradicional, nas danças de roda, danças cantadas, danças de divertimento coletivo, ronda e jogos infantis, cantigas de embalar (acalantos), nas estrofes das velhas xácaras e romances portugueses com solfas, nas músicas anônimas, nos aboios, anedotas, adivinhações, lendas, etc. (CASCUDO, 2012a, s.p.)

É inegável que a literatura oral integra a nossa sociedade, seja por meio de jogos, ou na tão famosa “hora de colocar a criança na cama”, em que a contação de histórias entoa narrativas de diversos lugares.

Conforme Suzi Frankl Sperber, em *Ficção e Razão* (2009), há duas formas de a literatura oral da infância aparecer: o conto de fadas e o mito. Em *Formas Simples* (1930, p. 90-91), o autor André Jolles explica o que é o mito: “é criação. [...] o mito é o lugar onde o objeto se cria a partir de uma pergunta e de uma resposta; por outras palavras: o mito é o lugar onde, a partir da sua natureza profunda, um objeto se converte em criação”. A relação entre a história, a

criação e a cultura constitui a formação do mito. Afinal, o mito surge pela necessidade do homem de descobrir tudo, são seus questionamentos sobre o mundo.

Luís da Câmara Cascudo, em *Geografia dos mitos brasileiros* (2012b), adota a perspectiva teórica de que o mito é uma tradição universal propagada em todos os lugares, modificada em determinados aspectos, mas mantendo uma base histórica. Além do mais, segundo o autor, há duas divisões para os mitos no Brasil: “os primitivos e gerais” e “os secundários e locais”. Os primeiros são subdivididos em mitos-gerais indígenas (Boitatá, Iara, Tupã etc.) e europeus, “diversificados pelo elemento colonial brasileiro (amerabas, negros, mestiços) e que vêm a ser Lobisomem, Mula-sem-cabeça, Mães-d’água etc.” (CASCUDO, 2012b, s.p.). Já os mitos secundários, podem ser chamados também de “regionais” e são “mosaicos, reconhecíveis as procedências na coloração complexa do entalhado” (CASCUDO, 2012b, s.p.), ou seja, são mitos comuns de um determinado lugar e vieram do Ciclo do Ouro, de 1608 a 1681, e, ao encontrarem um lugar acolhedor, ficaram e floresceram (CASCUDO, 2012b).

Compreendemos que os mitos circulam um saber dentro de uma sociedade, pois narram o princípio da existência humana e, com isso, moldam a nossa realidade. São histórias antigas que se enraizaram em nosso saber e construíram nossas perspectivas de ética e de moral, afinal, estão relacionados a uma conduta ética. Estão igualmente interligados a uma estrutura religiosa, envoltos na salvação ou na perdição. A título de ilustração, vemos que Tebas, em *Édipo Rei*, estava infestada por uma peste e a salvação foi o próprio Édipo, que conseguiu desvendar a esfinge. Entretanto, sua perdição está relacionada ao Oráculo: por matar seu pai e desposar sua mãe, em um ato de moral, Édipo se cega como uma tentativa de salvação.

De acordo com Philippe Ariès, em *História social da criança e da família* (1986), há a partir da Revolução Burguesa uma reestruturação das instituições, já que, anteriormente, a infância não era entendida como hoje. As mulheres e a infância ganham uma nova identidade dentro da sociedade. Antes do advento da burguesia, as crianças não desempenhavam uma função social específica, elas eram colocadas no mesmo âmbito que os adultos. Nesse sentido, elas viam as mães durante o parto, trabalhavam, adquiriam doenças e presenciavam outras pessoas morrendo, mostrando quanta negligência essa parte da sociedade sofria.

Na sociedade medieval, percebe-se que as crianças eram caracterizadas pelo seu tamanho, já que elas eram chamadas de “homens de tamanho reduzido” (ÀRIES, 1986, p. 18), ideia que perpetuou até o século XVIII. Através da Revolução Industrial, a burguesia atinge o poder e começa a repensar as instituições, pois era necessário que as crianças parassem de ser

negligenciadas para que futuramente pudessem virar mão de obra qualificada. Nessa perspectiva, com as mudanças europeias, a infância e a criança passam a ser protegidas.

Com isso, a instituição escolar desempenharia um novo papel na vida da criança, seria a mediadora entre a criança e o mundo externo. As instituições passam a notar que os contos de fadas, que eram escritos para adultos e destinados a eles, precisavam ser adaptados, surgindo, portanto, uma literatura infantil, relacionada a uma escolarização. Nesse viés, foi necessário pensar um recurso disciplinar para as crianças que não estivessem no âmbito da violência física, surgindo um desejo de uma pedagogia-moralizante, buscando modelar, educar a infância.

Os monstros encontrados nos enredos infantis surgirão como recurso disciplinar, as crianças depositarão um olhar de medo no monstruoso, para que os pais e as demais intuições possam manter a ordem social. Monstros destinados a assustar e a se alimentar de crianças estão em várias narrativas orais, além das narrativas-literárias, e podem ser visualizados em diversas pinturas. Esses monstros possuem, no âmbito da sociedade, uma função didática de garantir o bom comportamento e o controle social das crianças. A esse respeito, Yi-Fu Tuan, em seu livro *Paisagens do medo* (2005, p. 15), destaca que “um método comum usado para disciplinar as crianças é inculcar-lhes medo, inclusive de figuras vingativas, como bicho-papão, bruxas e fantasmas”.

Essas figuras monstruosas vão ganhando destaque, formas corpóreas distintas e funções diferentes. Há uma enorme gama de monstros com hábitos diferentes: os que amedrontam crianças antes de o sono chegar, os que raptam crianças, os que aparecem apenas na lua cheia e na maré alta ou, até mesmo, os que ficam à espreita das crianças que fazem xixi na cama.

Conforme Gilberto Freyre, em *Casa-grande & Senzala* (2002), os monstros destinados a comer crianças são muitos e estão espalhados por todo o mundo:

O trabalho, hoje clássico, de Alexander Francis Chamberlain acerca da criança na cultura primitiva e no folclore, das culturas históricas, indica ser o papão, complexo generalizado entre todas elas; e quase sempre, ao que parece, com fim moralizador ou pedagógico. Entre antigos hebreus era o *Libith*, monstro cabeludo e horrendo que voava de noite em busca de crianças; entre os gregos roubavam menino umas velhas feiíssimas, as *Strigalai*; entre os romanos a *Caprimulgus* saía de noite para tirar leite de cabra e comer menino – talvez avó remota da cabra-cabriola – enquanto de dia dominava nos matos o espírito mau da floresta, *Silvanus*. Entre os russos é um horroroso papão, terrível como tudo o que é russo, que à meia-noite vem roubar as crianças em pleno sono; entre os alemães, é o *Papenz*; entre os escoceses e os ingleses, o *BooMan*, o *BogleMan*. Champlain e os primeiros cronistas do Canadá falam em um horrível monstro, terror das crianças entre os aborígenes; entre os maias havia a crença em gigantes que de noite vinham roubar menino – os *balams*, o *culcalkin*. E entre os índios Gaulala, da Califórnia, Powers foi encontrar danças do diabo, que comparou às *haberfeld treiber* da Bavária – instituição

para amedrontar as mulheres e as crianças e conservá-las em ordem. Eram danças em que aparecia uma figura horrenda: ‘*an ugly apparition*’. Na cabeça uma pele de urso, nas costas um manto de penas, o peito listrado como uma zebra. (FREYRE, 2002, p. 262-263)

Logo, assimilamos que esses monstros estão atrelados ao controle infantil. Em nosso país, eles fazem parte do “ciclo de terror infantil do nosso folclore”, como assinalam Blandina Franco e José Carlos Lollo (2012). Luís da Câmara Cascudo, em *Geografia dos mitos brasileiros* (2012b), trabalha com a categoria do “Ciclo da angústia infantil” e recolhe as monstruosidades folclóricas que se vinculam aos terrores dos pequenos. Neste capítulo, ainda veremos diversos monstros que estão destinados a impor medo em crianças por mostrarem seu desejo de comê-las. É importante salientar que os monstros comedores de crianças não estão restritos à nossa cultura, nem ao nosso folclore, por isso conheceremos essas espécies de outras culturas.

Iniciamos a apresentação dessas monstruosidades com as bruxas. De acordo com Jeffrey Russel e Brooks Alexander, em *História da bruxaria* (2019, p. 54), as bruxas podem ser vistas “como parte do monstruoso plano de Satã para frustrar a salvação do mundo”. Essa ideia de as bruxas serem vinculadas ao ato diabólico emergiu com força no final da Idade Média, e se popularizou com as perseguições durante o período da Renascença até o século XVII. As representações de velhas horrorosas, com verrugas na ponta do nariz, em cima de suas vassouras voadoras, estão atreladas ao imaginário que fora fixado por meio “de uma longa tradição artística que se estende do século XIII a Goya” (RUSSEL; ALEXANDER, 2019, p. 11). Corroborando essa visão, Luís da Câmara Cascudo defende que “a bruxa para crianças é a figura clássica de uma mulher velha, alta, magra, corcovada, queixo fino, nariz adunco, olhos pequeninhos, cheia de sinais de cabelo, manchas, horrores” (2012b, p. 212).

Uma das bruxas que ganha destaque entre o povo eslavo é a Baba-Iagá⁷. Abordaremos cinco contos com a presença de Iaguínchna, quatro deles com tradução de Flávia Cristina Carolinski, encontrados em sua dissertação de mestrado intitulada *Aleksandr Nikoláevitch Afanássiev e o conto popular russo* (2008) e, também, um conto intitulado “A boneca no bolso: Vasalisa, a sabida”, encontrado no livro *Mulheres que correm com os lobos* (2008), de Clarissa Pinkola Estés. A semelhança entre os contos é a descrição da bruxa, uma velha feia, decrépita, canibalesca, cruel e muito assustadora; possui um apetite voraz e adora assar crianças em seu

⁷ A Baba-Iagá também pode ser chamada de Iagá-Baba, Baba Yaga ou Iaguíchna.

*piétch*⁸ e devorá-las. Outro ponto em comum em todas as histórias é a *isbá*⁹ no meio da floresta, que nunca pode ser evitada.

O primeiro conto em que detemos a atenção é “A Baba-Iagá e o menino audacioso”, do folclore russo. Nesse conto, conhecemos um garoto que vivia com um gato e um pardal, seus irmãos. Certo dia, os animais saíram para cortar lenha, mas antes avisaram ao garoto para que ele prestasse bastante atenção caso a Iagá-Baba aparecesse e que ficasse calado quando a bruxa começasse a contar as colheres. O menino disse que assim faria, mas, ao ouvir a bruxa contando as colheres, ficou nervoso, gritou e foi apanhado por ela. Desesperado, pede a ajuda ao gato e ao pardal, que logo correm e começam a arranhar e a bicar a Iaguíchna.

No outro dia, os animais saem para cortar lenha e avisam que irão mais longe dessa vez. Novamente, repetem o mesmo conselho anterior. Infelizmente, o menino não se contém e grita com a bruxa, que o pega; os animais aparecem e o salvam de novo. No dia seguinte, os animais avisam que irão ainda mais longe dessa vez, e, ao saírem, repetem o conselho: que ele não falasse com a Iaguíchna. A bruxa chega, conta as colheres, e o garoto permanece em silêncio; novamente, ela conta as colheres e o garoto segue em silêncio. Por fim, a bruxa resolve contar pela última vez, o garoto não suporta e grita. Baba-Iagá o agarra e o menino clama por ajuda; dessa vez ninguém aparece. Iaguíchna o arrasta até sua casa e guarda o menino em sua despensa. Em casa, a bruxa solicita que sua filha mais velha o asse para o jantar. A moça o faz, mas, ao pedir que ele se deite na assadeira, o menino coloca um pé no teto e outro no chão.

Vendo que o menino não estava deitando de forma correta, a filha de Iaguíchna se deita na assadeira para mostrar como deveria fazer. Quando ela percebe, o garoto a empurra para dentro do *piétch*. Ao chegar em casa, a bruxa se vê contente e feliz, pois acredita que comerá o menino, porém ele diz que não será dessa vez. A velha furiosa solicita que sua filha do meio asse o menino e sai de casa. Este mostra-se ingênuo e fala que não sabe deitar na assadeira. Ao lhe mostrar, a moça também é empurrada para dentro do forno. A velha chega em casa e se depara com sua outra filha assada. Furiosa, ela pede à filha mais nova que asse o menino. Repetindo a mesma cena, o garoto coloca a última filha da bruxa para ser assada. Por fim, Baba-Iagá, irada, decide assar o menino. Ao solicitar que o menino se deitasse na assadeira, ele diz não saber como e pede que a bruxa lhe ensine. Ao exhibir como se faz, a velha é empurrada para dentro do *piétch*. O menino consegue fugir e se reencontrar com seus irmãos.

O segundo conto intitula-se “Ivachko e a bruxa VI”. Ele narra a história de um senhor e uma senhora que viviam na floresta e não tinham filhos. Durante um inverno, o velho foi cortar

⁸ Forno à lenha.

⁹ Habitação típica camponesa russa.

lenha, cortou o suficiente e, ao final, levou um toquinho de tília e colocou debaixo de seu *piétchka*¹⁰. No terceiro dia, uma voz requisita que eles o tirem dali. Debaixo do *piétchka* estava uma criança, que chamaram de Lutónka¹¹. Os velhos começaram a dar comida e bebida ao garoto. No verão, o menino saía para pescar e alimentava seus pais com os peixes. Sua mãe sempre ia até o local onde Lutónka estava e o chamava. Assim que o menino a ouvia, ia até a margem e pegava uma tortinha que a mãe levava e entregava-lhe a pesca. Iagá-Baba sempre observava a situação e, um dia, resolve chamar o menino, mas sua esperteza o faz captar que não é a voz da mãe e pede a quem tenha feito aquilo que amole mais a voz.

No mesmo dia, a mãe o chama e Lutón atende, entregando-lhe a pesca e pegando sua tortinha. Iagá-Baba amola sua língua na amoladeira e chama o garoto; Lutóniuchka, que não reconheceu a voz da bruxa, vai até a margem e é capturado. Baba-Iagá tinha três filhas e pede que a mais velha aquecesse o *piétch* e, conseqüentemente, deixasse toda isbá quente para que depois assasse Lutón. A bruxa sai para passear no campo e a filha requer que Lutón se sente na pá; o menino engana a moça dizendo não saber se sentar e pede que ela lhe mostre. Ao fazê-lo, o menino pega a pá e joga a garota no *piétch*. A bruxa chega e pergunta sobre Lutónka; as filhas retiram o assado do forno e a velha come. Ao final, a velha sai e anuncia que irá se esfregar nos ossinhos de Lutón, porém ele diz que ela irá se esfregar nos ossinhos de sua filha. Ao perceber que o menino estava vivo, Iaguíchna fica irritada e pega Lutónka novamente. Baba-Iagá pede que as filhas assem o menino, mas ele as engana e as coloca no *piétch*. Ao chegar, a bruxa chama por suas filhas, que não aparecem; retira o assado do forno e come. Ao sair para o quintal, Iaguíchna diz que vai rolar nos ossinhos de Lutón. O menino grita que ela rolará nos ossinhos de suas filhas. A bruxa, furiosa, tenta pegá-lo, mas o menino chora e roga que os cisnes e os gansos o ajudem, que lhe deem peninhas. Recebendo as penas, Lutón junta-as, faz uma asa e sai voando dali, voltando para sua casa e vivendo feliz.

A terceira história se chama “Os bogatyri Medviédko¹², Ussýnia, Gorýnia e Dubýnia”. A narrativa conta a história de dois velhinhos que viviam em um reino e não tinham filhos. Um dia, o velho pede para que sua esposa busque nabos para o almoço, a velha vai e volta com dois nabinhos. Um, os velhos roem; o outro, eles colocam para cozinhar e, algum tempo depois, alguém grita de dentro do *piétch*. Deitada dentro do forno estava uma menina, que foi adotada pelos dois velhos e se chamava Riépka. Quando já moça, Riépka vai à floresta colher frutas

¹⁰ Diminutivo de *piétch*.

¹¹ Também o chamavam de Lutón ou Lutóniuchka.

¹² Tradução do Russo: urso.

com amigas. Ao chegar lá, se deparam com uma isbá, em cujo interior havia um urso; nela, as meninas entram.

O urso prepara mingau e diz que quem não comer ficará com ele. Riépka não come e é obrigada a ficar com o urso por quase um ano; nesse tempo, ela engravida dele. Um dia, o urso sai para caçar e Riépka consegue fugir. Ao chegar em casa, seus pais ficam muito felizes, e, após quatro meses, a menina dá à luz um filho, metade homem e metade urso, nomeado Ivachko¹³-Medviédko. A criança cresce de hora em hora. Aos quinze anos, Ivachko sai para passear com seus amigos e faz brincadeiras maldosas, como arrancar braços ou cabeças. Infelizmente, o rapaz é expulso do reino por tamanha força.

Durante seu percurso para fora de lá, ele se depara com um homem, Ussýnia, que pesca com o bigode e assa a comida na língua. Ambos se apresentam e decidem seguir juntos. No meio do caminho, encontram Gorýnia, um homem que arrancava montanhas inteiras e as colocava em outros lugares para nivelar. Os três decidem caminhar juntos. Mais à frente, encontram-se com um homem que nivelava os carvalhos, Dubýnia, que também se junta a eles.

O quarteto continua a caminhada entrando em uma densa e misteriosa floresta, onde encontram uma isbazinha com pernas de galinhas, que girava e girava. Ivachko pede que a isbazinha se vire para ele, e a porta e a janela se abrem. Os quatro entram, mas nesta moradia há apenas patos, gansos e perus à vontade. Decidem por sorteio que Ussýnia ficará na isbazinha e os outros sairão para caçar. Ussýnia começa a cozinhar tudo o que quer. Ao finalizar, senta-se debaixo da janela, tudo começa a ficar escuro e a girar, a terra passa a se levantar e dali sai Baba-Iagá, e, atrás dela, uma cachorrinha.

A velha afirma que comerá ali e o rapaz faz com que ela se sinta confortável. Ele lhe dá uma porçãozinha, ela come e ele oferece outra, que a bruxa dá ao cachorro. Ao final, Iaguíchna se sente mal servida e bate com seu socador até o homem do bigode ser encurralado; das costas dele, Iaguíchna extrai uma tira, come tudo e vai embora. Ussýnia se senta, passando mal e os amigos chegam, perguntam o que ele havia preparado e ele diz que não tinha feito nada, pois a fumaça do *piétch* se espalhou pela isbá e o fez sentir mal.

No outro dia, Gorýnia fica em casa. Cozinha, depois senta-se debaixo da janela, mas tudo começa a girar e a escurecer. De repente, sai debaixo da terra Baba-Iagá e, atrás dela, uma cachorrinha. Gorýnia serve comida a ela e à cachorra, mas Baba-Iagá, ofendida, encurrala o homem das montanhas, arranca de suas costas uma tira e come. Sentindo-se mal, busca recuperar seus sentidos. Seus amigos chegam e ele diz não ter preparado nada, dado que a lenha

¹³ Diminutivo de Ivan.

estava úmida, com muita fuligem. No dia seguinte, a mesma cena acontece com Dubýnia: Baba-Iagá aparece e come uma tira de suas costas.

No quarto dia, Ivachko fica em casa, cozinha, senta-se debaixo da janela e começa a pentear seu cabelo. Nessa hora, ele intui que tudo estava escurecendo e girando. Quando viu, Iaguíchna saía da terra com uma cachorrinha. O rapaz a serve, mas, supondo que não tinha sido bem servida, a bruxa pega seu pilão para encurralar Ivachko. Irritado, arranca o socador da mão de Baba-Iagá e começa a espancá-la, mas, antes de matá-la, arranca três tiras de suas costas e a coloca dentro da despensa. Ao chegarem seus amigos, Ivachko serve-os, eles comem tudo e vão tomar banho.

Ivachko, então, pergunta por que os amigos estavam escondendo as costas dele, os quais confessam que a bruxa havia estado ali e comido um pedaço. No mesmo instante, o rapaz vai até a Baba-Iagá e retira mais três tiras das costas dela e as coloca de volta nas costas de cada um, que são simultaneamente cicatrizadas. Posteriormente, o rapaz pega Iaguíchna e pede que os amigos preparem as espingardas, já que eles brincariam de tiro ao alvo; quem acertasse seria o vencedor. Todos erram, menos Ivachko, que arrebenta a corda que segurava Baba-Iagá.

Após cair no chão, ela se levanta em um pulo, corre até uma pedra, move-a e foge para debaixo da terra. Eles resolvem segui-la, porém apenas Ivachko consegue chutar a pedra; com uma corda pendurada, descem buraco adentro. Percebendo que a corda seria insuficiente, Ivachko apanha as três primeiras tiras retiradas da Baba-Iagá, amarra-as na corda e continua a descer, sozinho, para o outro mundo.

Ele segue por uma trilha e encontra um palácio com três lindas donzelas. Elas dizem que sua mãe era a Baba-Iagá e que ela iria comê-lo. As moças ensinam como matar a mãe, orientando-o a oferecer-lhe duas maçãs. Informam que, ao lado dela, estaria uma espada de prata, a qual ele deveria usar para dar-lhe apenas um único golpe e cortar-lhe a cabeça, mas, caso ele a golpeasse mais vezes, ela voltaria à vida e o mataria. Assim ele o faz: na corda, coloca a primeira donzela e fala que ela será esposa de Ussýnia; depois, amarra a segunda, que será esposa de Gorýnia; a terceira donzela é colocada na corda e será esposa dele mesmo, Ivachko. Entretanto, Dubýnia se irrita por não ser contemplado com nenhuma donzela e, quando os outros dois começam a puxar Ivachko, corta a corda.

Muito machucado, Ivachko fica três dias ali, com fome e sede; decide, então, ir até à despensa da Baba-Iagá e vê uma passagem secreta. Anda, anda e anda até chegar a seu mundo. Caminhando por uma planície, vê uma donzela e constata que era sua noiva pastorando. Ao perguntar para a menina o porquê da sua presença ali, ela diz que as irmãs se casariam no outro dia, mas que ela não queria se casar com Dubýnia. Voltando para casa, Ivachko começa a seguir

a moça. Ao chegar a uma isbá, repara que os três amigos estão sentados à mesa. Ivachko pede uma dose de vodca, depois outra e, por fim, a terceira, o que inflama seu coração e o leva a matar todos. Após, ele busca sua noiva e volta à casa de seus avós, que celebram seu casamento.

O quarto conto, intitulado “O tsar-urso”, conta a história de um casal que não tinha filhos. Um dia, o homem decide caçar, mas, como o clima estava muito quente, ele vai beber água, e um tsar-urso o pega pela barba. O homem clama que ele o solte, porém o animal expõe que só o soltará quando lhe entregar aquilo que ele não sabe que tem em casa. O homem concorda e vai para casa. Ao entrar no palácio, descobre que a mulher havia dado à luz gêmeos; portanto, seus próprios filhos é que deveriam ser dados ao tsar-urso.

O homem conta o fato à esposa e ambos decidem esconder as crianças em um buraco. Posteriormente, os pais morrem e o tsar-urso vai em busca dos pequenos. Lá chegando, ele procura por muito tempo os meninos, porém não os encontra. De repente, surge um formão na parede, e este diz ao tsar-urso que o lugar em que ele fosse cravado o urso deveria cavar. Chegando ao quintal, o tsar-urso o joga e ele é engastado na terra. O animal cava a terra com as patas até encontrar Maria-Tsarevna e Ivan-Tsarévitch. Ao vê-los, exclama: “Pensavam que iam se esconder de mim! O pai e a mãe de vocês me enganaram e por isso eu irei comer vocês.”, mas os irmãos pedem que o urso tenha misericórdia, uma vez que havia no reino muitas galinhas e gansos para serem comidos. O urso concorda e leva as crianças para as montanhas, em um lugar deserto, para que elas se tornem suas servas.

Lá chegando, os meninos falam que estão famintos e o urso vai providenciar comida. Os petizes lamentam sobre a situação; na sequência, aparece um falcão brilhante e pergunta que destino havia levado os meninos até ali. Eles contam e o falcão brilhante sugere que ele os leve dali. Quando estão voando, o tsar-urso chega, vê a situação, bate na terra e, com as chamas, queima as asas do falcão. Com as asas queimadas, o falcão coloca os meninos na terra e o urso tenta novamente comer as crianças. Desesperadas, elas afiançam que o servirão fielmente, e o urso as perdoa, levando-as para seu reino.

Passado mais um tempo, as crianças dizem que estão com fome e o urso vai correndo buscar comida. Nesse momento, aparece um bezerro cag...inho¹⁴. Este pergunta por que as crianças estavam ali e sugere tirá-las de lá. Os meninos responderam que já haviam tentado, mas não conseguiram, e o bezerro diz que os levará. O bezerro cag...inho começa a correr. O urso, percebendo que Maria e Ivan estão fugindo mais uma vez, começa a persegui-los. Quando o urso se aproxima, o bezerro faz força e “tampa” os olhos do urso, que teve que correr para o

¹⁴ A tradutora acredita que a tradução mais próxima seria: bezerro-cagãozinho.

mar e lavar seus olhos. O urso recomeça a correr e, de novo, o bezerro faz força e “tampa” os olhos do urso. Enquanto o urso vai lavar os olhos, o bezerro se afasta, mas logo o urso o alcança e o bezerro faz força novamente. Por fim, o bezerro dá a Ivan um pente e uma toalha, e o aconselha a jogar o pente na primeira vez que o urso o estivesse alcançando e, depois, balançar a toalha na segunda vez. O bezerro se afasta e o urso consegue alcançá-lo. Nessa hora, o bezerrinho pede que Ivan jogue o pente.

Após o lance, o pente se transforma em uma densa floresta, onde nenhum passarinho conseguiria voar, nenhum animal conseguiria passar ou um humano caminhar, contudo o urso começa a roer até abrir uma passagem estreita. Ele atravessa a mata e recomeça a correr atrás das crianças e do bezerro. Quando já estava quase próximo, o bezerro pede que Ivan balance a toalha e este assim faz. Nessa hora, forma-se um lago enorme, no qual ondas batem de uma ponta a outra. O urso fica por muito tempo ali, até que desiste e retorna para casa.

As crianças e o bezerro vão a uma clareira, na qual havia uma linda casinha. O bezerro sugere que as crianças morem ali, façam uma fogueira no quintal, matem ele (o bezerro) e o queimem. As crianças hesitam, entretanto o bezerro explica que com as suas cinzas eles semeariam três canteiros: do primeiro, saltaria um cavalo; do segundo, um cachorro; e do terceiro, uma macieira. O cavalo seria para que Ivan montasse; o cachorro, para acompanhá-lo na caça. Os irmãos assim fazem. Nas duas primeiras vezes em que Ivan vai caçar, o menino tem muita sorte, mas, na terceira, se esquece de levar o cachorro.

Maria vai lavar roupa. Do outro lado do lago, um dragão de seis cabeças se transforma em um belo jovem. Ele então começa a conversar com Maria e sugere que, se houvesse uma ponte pela qual conseguisse chegar até ela, se casariam. A menina resolve chacoalhar a toalha que o bezerro havia lhe dado e criar uma ponte. O jovem atravessa e se transforma novamente em um dragão. Prende o cachorro de Ivan com um cadeado e joga a chave no lago, agarra Maria e foge. Ivan volta da caça, não encontra sua irmã e seu cachorrinho foi trancafiado; vê a ponte e pensa que o dragão havia levado sua irmãzinha.

Ivan caminha por muito tempo até encontrar uma isbá sobre pernas de galinhas e calcanhares de cachorro. Dentro da isbá estava a Baba-Iagá, que foi logo dizendo: “Fu, fu! – até hoje nunca se sentiu o cheiro de um russo por aqui, e eis que agora surge um e no meu nariz se atira. Por que você veio aqui, Ivan-Tsarévitch?”. O menino conta sua desgraça para a bruxa e ela o ajuda; sugere que ele quebre três galinhos verdes da macieira, bata no cadeado do cachorro e vá até o dragão sem medo. Ao final, acompanhamos Ivan chegando em casa, momento em que liberta seu cão e sua irmã do dragão.

Como informamos anteriormente, no livro *Mulheres que correm com os lobos* (2018), de Clarissa Pinkola Estés, há um conto que se chama “A boneca no bolso: Vasalisa, a sabida”, que narra a história de Vasalisa, menina bem miúda possuidora de botas vermelhas e um avental branco. Sua mãe se encontra no leito de morte. Vasalisa e seu pai rezam para que a mãe possa atravessar para o outro mundo em segurança. A mãe, em um último gesto de amor e cuidado, dá para a menina uma boneca minúscula e pede que ela a guarde, pois, se precisar de ajuda ou mesmo se se perder, basta solicitar orientação para a boneca. Os únicos requisitos são: que a menina não conte sobre a boneca para ninguém e que a alimente quando a boneca sentir fome. Após dar a boneca, como forma de benção, a mãe falece.

O pai e a menina choram pela morte da mãe, mas, passado um tempo, o pai se casa com uma viúva que possuía duas filhas. Apesar de serem muito simpáticas, há algo estranho que o pai de Vasalisa não apreende. Quando está sozinha com sua madrasta e as “irmãs”, a pobre menina, que era muito bonita e gentil, é tratada como criada. Um dia, a madrasta e suas filhas arquitetam um plano: elas deixariam o fogo se apagar e mandariam a menina ir à floresta pedir fogo para a Baba Yaga, a bruxa, que mataria a menina e a comeria. Assim é feito, a menina sai e, enquanto caminha, conversa e se guia por meio da boneca, dando-lhe pão em troca da ajuda.

Um homem de branco, montado em seu cavalo branco, passa pela menina e o dia nasce. Mais adiante, passa outro homem, de vermelho, montado em seu cavalo vermelho, e o sol aparece. Mas quando ela está chegando à casa de Baba Yaga, vem um homem de preto, entra na casa e a noite desce. A casa de Baba Yaga, cercada por caveiras e ossos, ficava em cima de pernas enormes e escamosas, pernas amarelas de galinhas que andavam de um lado para o outro sozinhas; as cavilhas (pinos utilizados para tapar orifícios) eram feitas de dedos humanos e a tranca da porta era um focinho com dentes enormes e bem afiados. A bruxa andava em um caldeirão que voava sozinho, remava seu veículo com um remo em formato de pilão, e varria seu rastro com uma vassoura feita do cabelo de alguém morto há muito tempo. Baba Yaga tinha queixo comprido, curvado para cima, e nariz longo, curvado para baixo, fazendo com o que o queixo e o nariz se encontrassem no meio do caminho. Ela possuía um cavanhaque branco e inúmeras verrugas, devido ao seu contato com sapos. Por ter unhas grossas, longas, encurvadas e marrons, a bruxa não conseguia fechar as mãos.

A menina pergunta para a boneca se estão no lugar certo, a boneca confirma e, antes que avancem, a bruxa aparece em sua frente e indaga o que a menina deseja. Esta pede fogo à bruxa, que responde que a menina deixou o fogo se apagar, e pergunta por que ela achou que receberia o fogo. Ao consultar rapidamente a boneca, a menina responde que estava apenas pedindo. A bruxa diz que a menina tem muita sorte, e que aquela era uma resposta certa. Entretanto, antes

de dar o fogo à menina, ela enuncia que Vasalisa deveria fazer um trabalho para ela, caso contrário, seria morta. Ao dizer isso, os olhos de Baba Yaga se transformam em brasa. A bruxa entra em sua casa, se deita e ordena que a menina leve toda a comida (suficiente para alimentar mais de dez pessoas) que estava no forno. Ela devora quase tudo, deixando para a criança apenas migalhas e um dedal de sopa.

Depois, Baba Yaga manda que a menina lave sua roupa, faça a comida, varra a casa e o quintal, e separe o milho mofado do bom. Se a menina não o fizesse, até o final da tarde, seria devorada. A menina pergunta para a boneca como agir, e esta pede que Vasalisa coma algo e durma um pouco. Quando estava comendo, a menina dá um pouco de alimento à boneca e adormece. Ao acordar, vê que só falta preparar a refeição. Ao chegar à sua casa, a bruxa percebe que a menina havia feito tudo e diz que ela é uma menina de sorte. A bruxa come e ordena que a menina, no dia seguinte, limpe a casa e o quintal, lave as roupas e separe do estrume as sementes de papoulas. A menina, quase desmaiando de preocupação, por não saber como agir, é tranquilizada pela boneca, que fará o serviço. Enquanto a bruxa dorme, a menina tenta separar as sementes de papoulas do estrume.

Passado algum tempo, a boneca sugere que a menina durma, pois tudo dará certo. A boneca termina todas as tarefas e a bruxa, sarcasticamente, diz que a menina tem muita sorte. A menina, intrigada, questiona se pode perguntar algumas coisas para a bruxa, que responde afirmativamente. A menina, então, indaga-lhe quem era o cavaleiro de branco, e a bruxa responde que aquele era seu Dia. E o cavaleiro de vermelho? Ele era seu Sol Nascente. E, por fim, quem era o cavaleiro de preto? A bruxa diz que aquele era a Noite. A menina ia lhe fazer outra pergunta, quando a boneca começa a pular em seu bolso, fazendo com que a menina engula sua curiosidade. A bruxa indaga como a menina havia se tornado tão ajuizada e esta responde que era uma benção de sua mãe. Como a bruxa não gostava de benção, expulsa a menina de sua casa e dá-lhe uma caveira, que seria o fogo, sem dizer nenhuma palavra. Vasalisa pega o fogo e parte.

A menina vai sendo guiada pela boneca e caminha com a caveira enfiada numa vara. Vasalisa sente medo da luz que saía do ouvido, olhos, boca e nariz da caveira; pensa em jogar a caveira fora, entretanto a boneca a tranquiliza e a menina prossegue seu caminho. Quando está perto de casa, a madrasta e suas filhas começam a observar uma luz estranha que vinha da mata, imaginam que a menina havia sido morta e que seus ossos haviam sido devorados por animais. Percebendo que era Vasalisa, a madrasta e suas filhas vão a seu encontro e dizem que, desde o momento em que a menina se foi, o fogo não se acende. A menina se sente vitoriosa

por toda a sua travessia, mas a caveira observa cada movimento da madrasta e das filhas e queima-as por dentro. Antes do amanhecer, as três já haviam virado cinza.

Na mesma linha da Baba-Iagá, outra bruxa que adora se alimentar de crianças é a bruxa do clássico conto coletado pelos Irmãos Grimm, *Hänsel und Gretel*, ou “João e Maria”. O enredo apresenta a história de uma velhinha que acolheu os irmãos quando foram deixados pelos pais na floresta para morrerem de fome. A velha boa acomoda as crianças em sua casinha de pão, porém o que elas não sabiam era que a velhinha, bem franzida, era “uma bruxa má que armava emboscada para crianças e havia construído aquela casinha de pão apenas para atraí-las” (GRIMM; GRIMM, 2012, p. 88-89).

João e Maria são crianças de um pequeno vilarejo que enfrentam dificuldades. A mãe das crianças sugere, então, ao marido que ele as deixe na floresta, pois já não há comida para a família. O pai, mesmo relutante, faz o que a esposa lhe implora. Entretanto, os meninos ouvem a conversa dos pais; João sai de casa e colhe pedrinhas. Logo pela manhã, os pais dão um pão a cada filho e os levam para o centro da floresta, mas, no caminho, João vai deixando as pedrinhas para poder voltar para casa. Pela noite, eles retornam. A mãe, furiosa, exige novamente que o marido os leve para a floresta e os deixe lá. Novamente relutante, o pai cumpre com o que lhe foi pedido.

Os meninos ouvem a conversa, mas, dessa vez, a porta da casa está fechada e João não consegue sair para colher as pedrinhas. Pela manhã, os pais levam as crianças para o fundo da floresta, um lugar onde nem Maria nem João jamais estiveram. João, ao longo do trajeto, deixa um rastro de pão, que lhe foi dado pela manhã, todavia as aves o comem. As crianças andam por três dias, e, no meio do terceiro dia, encontram uma casinha “feita de pão, coberta com bolo e cujas janelas eram de açúcar bem branco” (GRIMM; GRIMM, 2012, p. 88).

Uma voz fina começa a sair da casa, era de uma senhora bem velha, porém, quando as crianças se dão conta, ela as pega e as leva para dentro da casinha, oferece comida e boas camas, mas a velha nada mais era que uma bruxa má, que atraía crianças com sua casinha para poder comê-las como em dia de festa. Pela manhã, a bruxa acorda Maria, sacudindo-a a fim de que ela cozinhasse algo gostoso para o irmão, assim, ele engordaria e ela poderia comê-lo.

A bruxa sempre pedia que João espichasse o dedo para que ela visse se ele já estava gordo o suficiente, mas João guardava um ossinho e, sempre que a bruxa vinha, ele oferecia o ossinho. Após quatro semanas, a bruxa solicita que Maria busque água, pois, no dia seguinte, ela cozinhará João e o comerá. A bruxa pede que Maria olhe dentro do forno para ver se o pão que pusera para assar estava moreninho e assado. Sua intenção era empurrar a menina para poder comê-la assada também. Porém, Maria vira para a bruxa e diz não saber como faz; a

bruxa sobe, então, na tábua para demonstrar, entretanto, por ser muito magrinha, Maria a empurra o mais longe que pode e fecha o forninho. A bruxa começa a lamuriar e acaba morrendo queimada. As crianças pegam várias pedras preciosas que a bruxa possuía, e encontram o caminho para casa. O pai fica extremamente feliz em ver as crianças, e a mãe já havia falecido.

Ainda com respeito às bruxas, temos *Black Annis*¹⁵, que integra o folclore inglês. Descrita como uma bruxa de rosto azulado, com garras de ferro, ela circula na cidade de Leicestershire e ama se alimentar de carne humana, especialmente de crianças. A lenda relata que ela habitava uma das cavernas na Colina de Dane Hills e que saía pela noite em busca de crianças ou de cordeiros para se alimentar. Sua história se popularizou com o poema de John Heyrick, na obra *Country Folklore* (1797, s.p.):

É dito que a alma do homem mortal recuou
Ao ver o olho de Black Annis, tão feroz e selvagem;
Vastas garras, sujas de carne humana, cresceram
No lugar de mãos, e traços de um azul lívido
brilharam em seu rosto, enquanto sua obscena cintura
Peles quentes de vítimas humanas abraçadas de perto.¹⁶
(tradução nossa)

No conjunto das lendas de *Black Annis*, percebemos que ela come a carne das crianças, bebe o sangue, pega a pele de suas vítimas e coloca para secar em galhos de carvalho, a fim de que possa tecer sua saia. Em outra lenda com essa personagem, há a história de três crianças que foram enviadas para coletar lenha. Estava escurecendo e elas ficam apavoradas, deixam a lenha e saem correndo. A bruxa começa a correr atrás delas, alcançando-as na porta de casa. Nesse momento, o pai das crianças bate com um machado na cabeça da bruxa e ela acerta o rosto no chão, morta.

A escritora de literatura infantil Audrey Wood também cria uma narrativa com uma bruxa, *A bruxa Salomé* (1999). Ela é descrita como manca, possui um cachimbo e um saco de ouro. A narrativa conta a história de uma mãe com seus sete filhos: Segunda-feira, Terça-feira, Quarta-feira, Quinta-feira, Sexta-feira, Sábado e Domingo. As crianças sempre ajudam nos afazeres de casa. A mãe é pobre, mas ama seus filhos e permite que eles peçam o que quiserem,

¹⁵ Podendo ser encontrada como: *Black Agnes* ou *Black Anna*.

¹⁶ “Tis said the soul of mortal man recoil’d / To view Black Annis’ eye, so fierce and wild; / Vast talons, foul with human flesh, there grew / In place of hands, and features livid blue / glar’d in her visage, whilst her obscene waist, / Warm skins of human victims close embrac’d.” (HEYRICK, 1797, s.p.). In: TRUSBSHAW, Bob. *Trans. Leicestershire Archaeol. and Hist. Soc.*, The making of a legend: Back Annis and her Bower, 2006. Disponível em: <[https://www.le.ac.uk/lahs/downloads/2006/2006%20\(80\)%2043-60%20Trubshaw.pdf](https://www.le.ac.uk/lahs/downloads/2006/2006%20(80)%2043-60%20Trubshaw.pdf)>. Acesso em: 12 jul. 2021.

que ela trará do supermercado. Segunda queria um pedaço de manteiga; Terça, um canivete; Quarta, um jarro de louça; Quinta, um pote de mel; Sexta, um pouquinho de sal; Sábado, bolachas; e Domingo, pudim de ovos. Antes de ir, a mãe implora para que as crianças não deixem ninguém entrar na casa ou chegar próximo do fogo. Logo depois da saída da mãe, uma bruxa aparece mancando pela estrada e diz aos meninos: “Sou a bruxa Salomé, / e acabei de perder meu pé. / Deixem-me entrar!” (WOOD, 1999, p. 8).

As crianças não deixam, mas Salomé retira um cachimbo do bolso e pede que elas lhes deem fogo para acendê-lo, entretanto as crianças alegam que não podem. A bruxa Salomé tenta negociar com os pequenos, dizendo que se eles a deixassem entrar, ela lhes daria um saco de ouro, então, elas deixam. Correm até a lareira e pegam vários pedaços de palha incandescente para acender o cachimbo. Assim que o fazem, a bruxa começa a transformar as crianças em comida. Segunda virou um pão; Terça, uma torta; Quarta, leite; Quinta, um mingau de aveia; Sexta se torna um peixe; Sábado, queijo; e Domingo vira costela assada. Após metamorfosear as crianças, a Bruxa Salomé coloca toda aquela comida em sua carroça e começa a puxá-la estrada afora até chegar à floresta, onde estava sua cabana.

Ao chegar à casa com os pedidos das crianças, a mãe constata que não havia ninguém em casa e grita desesperada: “Quem pegou meus filhos?” (WOOD, 1999, p. 17). Um pássaro preto que viu tudo fica com pena da mulher, conta-lhe o que havia acontecido e diz para ela segui-lo. Quando Salomé se senta para jantar, prestes a dar a primeira dentada, alguém bate à porta. Era a mãe das crianças. A bruxa não a deixa entrar, afirma que seus sapatos estavam sujos e a mãe os tira de seus pés. Ainda assim, a bruxa não deixa a mulher entrar, pede-lhe que retire suas meias e ela o faz.

Por fim, a bruxa reafirma que os pés da mulher estavam sujos, e a mulher sentencia que iria cortá-los, todavia, ao invés disso, ela começa a andar de joelhos, escondendo os pés debaixo da saia. A bruxa Salomé, percebendo que a mulher não tinha mais pés, deixa-a entrar, aponta para a mesa e diz: “Aqui estão seus filhos [...] Se você não conseguir adivinhar quem é quem, vou comê-los no jantar. E você só tem uma chance.” (WOOD, 1999, p. 22). A mãe, desesperada, começa a olhar para a cesta com as coisas pedidas pelas crianças e a comida na mesa. A mulher acerta e, em um piscar de olhos, seus filhos voltam a ser crianças. Então, ela se levanta e começa a correr atrás da bruxa. Salomé pula da ponte para o rio e nunca mais é vista.

A partir dessas histórias, inferimos que as bruxas possuem características muito similares: moram dentro da floresta e são descritas como velhas que estão à espreita de uma criancinha para poderem se alimentar. Em nossa cultura, isso não é diferente: o folclore brasileiro é plural, polimorfo, pois ganha forma a depender da região. Luís da Câmara Cascudo

(2012a) nos mostra que há três fontes para compor tal folclore: a influência das histórias portuguesas, o indígena e o negro-africano. Nesse sentido, é difícil conseguir separar a influência de cada um em uma história específica.

A bruxa mais famosa de nossa cultura é a Cuca, “uma velha, muito velha mesmo, toda enrugada, muito magra e corcunda. Ela é mesmo muito feia e desganhada e aparece durante a noite para levar embora as crianças que não param quietas e ficam matraqueando em vez de dormir” (FRANCO; LOLLO, 2012, s.p.). De acordo com Lúcia Tulchinski, em seu livro *Monstronário: monstros e assombrações do Brasil de A a Z* (2019), a Cuca é a rainha do medo e vive procurando crianças desobedientes, inclusive já possui GPS, radares e escutas. Ela pega as crianças, joga-as em um caldeirão e faz uma papa, conhecida como o mingau mais famoso do mundo, mas também adora devorar crianças cruas.

A depender do Estado em que estamos no Brasil, essa monstruosidade nos é apresentada como uma mulher velha e feia, similar a uma “feiticeira”. O pesquisador Luís da Câmara Cascudo relata que a Cuca, ou Coca, está em nossa cultura em diversos enredos, com formas corpóreas distintas:

um ente velho, muito feio, desganhado, que parece durante a noite para levar consigo os meninos inquietos, insones ou faladores. [...] A maioria, porém, identifica-a como uma velha, bem velha, enrugada, de cabelos brancos, magríssima, concorda e sempre ávida pelas crianças que não querem dormir cedo e fazem barulho. É um fantasma noturno. (CASCUDO, 2012b, p. 185)

Essa descrição é muito diferente daquela que Monteiro Lobato faz na obra *O saci* (1921): “uma horrenda bruxa. [...] tem cara de jacaré e garras nos dedos como os gaviões. Quanto à idade, devia andar para mais de 3 mil anos. Era velha como o Tempo” (LOBATO, 2019, p. 76-77). Essa bruxa rapta crianças e as enfeitiça, como fez com Narizinho, mas diferente do que é apresentado por Luís da Câmara Cascudo, a Cuca de Monteiro Lobato não come crianças.

Os comedores de crianças também podem ser visualizados em obras artísticas, como é o caso da tela *Mulher má* (1823), de Francisco Goya, encontrada no *Álbum D*, pertencente ao Museu do Louvre:

Figura 2 – Mulher má



Fonte: *Mulher Má* (1801-1803). Aquarela cinza (21,5 x 14,4 cm), Museu do Louvre, Paris.

Nesse trabalho (ver Figura 2), Goya representa uma senhora, ou uma monstruosidade, segurando uma criança nua, prestes a devorá-la. A cena é capaz de incitar incômodo no observador em virtude do modo animalesco como essa mulher sustenta o pequeno. Para Alexandre Neves e Sabrina Vieira (2015, p. 186), “a imagem produzida em fortes contrastes de preto e branco pertence a um repertório iconográfico focado na sátira da velhice e em um dos temas preferidos de Goya: a bruxaria”. Os traços monstruosos ganham destaque pela presença da deformidade do rosto, uma cabeça grande e sem pelo, e os poucos dentes restantes expostos. A interpretação nos convida a pensar que a mulher má devorará a criança por existirem, no chão, próximos a ela, uma pequena tigela, um prato vazio com uma colher e uma caneca com um talher em seu interior.

A próxima monstruosidade vem de uma história indígena, do povo Anambé, que vivia ao norte do Pará. “Ceuci, a mãe do pranto” foi coletada pelo folclorista Couto de Magalhães, em 1865, e adaptada por Cristino Wapichana (2019) em um livro de mesmo nome. A narrativa conta acerca de um menino corajoso que adorava pescar e, um dia, avisa à mãe que pescaria antes de o sol nascer. A mãe pede que o menino não vá, pois encontraria Ceuci, a mãe do pranto. O menino debocha da situação e diz que não teria medo de uma velha. No primeiro canto do Acauã, o menino se levanta e vai bem ao encontro dos dois rios. Quando ele já estava se preparando para ir embora, percebe que uma pessoa está na canoa, joga a rede no rio e puxa os peixes. Os peixes são devorados vivos, Ceuci estraçalha a cabeça e depois engole os corpos.

Quanto mais comia, mais a velha queria. Então, ela vê uma imagem na água e acha que era um peixão; lança rapidamente a rede, mas não fisga nada. Tenta novamente e, para sua

surpresa, nada veio com a rede. O menino não se aguenta e começa a rir sozinho. A velha, que não era surda, olha para cima e vê a criança sobre uma árvore. Ela pede para que o menino desça e o chama de netinho, todavia isso não o convence. A bruxa fica zangada com a situação e fala que mandará as tucandeiras pegarem a criança. As formigas vão aparecendo, mas o menino, que era esperto, começa a bater com um galho e elas vão caindo no rio.

Novamente, Ceuci pede que o menino desça, e ele se recusa. Ela diz que mandará os marimbondos o pegarem e assim faz. Dessa vez, o galho não é capaz de afastar os bichos e, vendo-se sem saída, ele resolve pular na água. Quando cai no rio, Ceuci lança a rede e pega o menino, embrulha-o e assegura que o assará. Na frente da casa de Ceuci, existia um terreiro, para onde a velha sai correndo a fim de buscar lenha e assar a criança. Uma menina (que a bruxa considerava como sua filha), da mesma idade de Acauã, sai de casa e repara o “embrulho” no chão.

Ela resolve ver o que havia ali, rasga a rede e vê que era um menino muito bonito, então, ele implora: “Por favor, me salva, porque Ceuci quer me comer!!” (WAPICHANA, 2019, p. 11). A menina, de supetão, alega que não poderia ajudar, pois a mãe a comeria. Porém, ela se apaixonou pela beleza do menino e resolve soltá-lo, dizendo para ele se esconder atrás da árvore. A menina pega um pilão, enche-o de cera de mel e o molda no formato do menino.

Ceuci chega com muita vontade de se alimentar do pequeno, coloca fogo no menino embrulhado e senta para vê-lo sendo assado. Os pingos da cera vão caindo e deixando uma fumaça cheirosa; a velha do pranto vai salivando e ficando com mais vontade de comê-lo. Logo o embrulho explode. A velha gulosa toma um susto e grita pela menina, que diz não saber o que havia acontecido. A velha manda-a confessar onde ele estava, senão a comeria. A menina dá uma desculpa e mostra o local em que o menino estava, apontando para a nascente do rio. Ceuci sai correndo atrás do menino com muita raiva e canta: “CAM, CAM, CAM, CAM” (WAPICHANA, 2019, p. 19).

A menina vai até Acauã e avisa que ele precisa correr, porque “sua mãe” notaria que havia sido ludibriada. Os dois começam a correr e ouvem o canto da mãe do pranto. Naquele ponto, tudo era magia e a menina tece com folhas de palmeiras um cesto, que se transformará em um animal. Ceuci pega o animal e o devora, e os meninos seguem correndo. A menina se cansa e se despede de Acauã, que segue correndo. Vendo um bando de macacos, ele pede ajuda, e os macacos o escondem no pote de mel. O menino continua correndo, mas logo ouve o pranto da velha.

Quando Ceuci vai se aproximando, o menino pula em um buraco, mas, ao olhar em volta, se depara com uma cobra preta, enorme, pronta para comê-lo. Era surucucu-do-fogo, uma

cobra muito venenosa. O menino pede que a surucucu o salve, pois Ceuci quer comê-lo. Surucucu garante que o salvará e manda que ele fique quieto ali onde estava. Ceuci passa e segue seu caminho em busca do menino.

Uma surucucu macho entra pelo buraco, com muita fome, e pergunta se a janta estava pronta. A surucucu fêmea diz que sim, e que a sobremesa estava uma delícia. O menino percebe que ele seria a sobremesa, mas, por sorte, as cobras vão descansar e ele foge. Ao sair do buraco, o menino vê um pássaro em cima da árvore e conta que estava para ser comido por duas cobras, e o pássaro anuncia-lhe que cuidaria disso. Ele volta a correr, já que ouve o canto de Ceuci novamente.

Chegando próximo a um lago, vê outro pássaro enorme, um tuiuiú. Pede para que este o ajude, porém era muito lento por causa de seu tamanho. Quando Ceuci já está chegando, o pássaro sugere que o menino suba em suas costas. E ambos seguem voando cada vez mais alto. Por fim, chegam a um encontro de rios e o tuiuiú o deixa ali. Ele o agradece e observa uma casinha com uma velhinha do lado de fora.

A senhora fica olhando aquele homem e lhe oferece água. Ele aceita com um aceno de cabeça e bebe tudo em um único gole. Posteriormente, a velha oferece comida e, reparando nele, nota que eram bem parecidos. Ela pede que aquele homem lhe conte sua história e ele o faz. Diante de sua história, a velha relata: “Sabe... um dia o meu filho foi pescar... e nunca mais voltou” (WAPICHANA, 2019, p. 28). Divisamos, então, que a viagem com o tuiuiú foi tão lenta que o menino, no decorrer da viagem, cresceu e se tornou um homem.

Outra monstruosidade literária é o Ahó Ahó, cuja forma se assemelha a um carneiro. Esse monstro possui chifres e dentes enormes, patas e cauda duras, similares às de um jacaré. É fruto de uma maldição entre Kerena, uma índia, e Tau, um espírito sombrio. Seus pais decidem fugir e ela dá à luz sete filhos, todos monstros. Ahó Ahó é o sétimo filho de Tau e Kerena, e ganha esse nome por conta de seu uivo enquanto caça. Ahó Ahó devora qualquer ser humano que passe em sua frente, sobretudo crianças. Elas somente conseguiam se salvar quando subiam na árvore sagrada. Se subiam em outras árvores, o monstro cavava e arrancava as raízes das árvores para elas serem derrubadas e ele pudesse comê-las. Dizem que as garras de Ahó Ahó serviam apenas para que ele pudesse agarrar as crianças e comê-las. Já as crianças desobedientes eram capturadas por Jaci Tererê e entregues ao monstro a fim de que fossem devoradas.

Há diversos outros monstros que são destinados a comer crianças, com formas diferentes e corpos mutáveis. O Quibungo é a nossa próxima monstruosidade, e aparece principalmente na Bahia, como afirmam Franco e Lollo (2015). É descrito, geralmente, como

um monstro meio homem, meio bicho. Cabeçudo e todo peludo, ele tem um buraco enorme nas costas que se abre quando ele abaixa a cabeça. Ele adora comer crianças. Quando encontra uma, ele abaixa a cabeça, o buraco de suas costas abre, ele agarra a criança e a joga lá dentro. (FRANCO; LOLLO, 2015, s.p.)

Ele também aparece como personagem na já citada *Rapunzel e o Quibungo* (2012), de Cristina Agostinho e Ronaldo Simões Coelho. Essa obra conta a história de Rapunzel, uma menina baiana, linda e com cabelos muito compridos. Após fazer sete anos, ela vai brincar à beira da Lagoa do Abaeté. Enquanto brinca, a menina canta, seu canto é parecido com o do uirapuru. Nesse dia, um Quibungo – que era considerado um monstro muito grande, portando nas costas um enorme buraco no qual jogava as crianças para se alimentar – sequestra a menina. Todavia, ao ouvir aquele canto, o monstro decide manter a menina cativa, tentando que ela permanecesse cantando para ele. Nessa perspectiva, ao invés de comê-la, ele a prende em uma torre de bambu, no alto de uma castanheira.

Os pais de Rapunzel a procuram longamente, mas não a encontram. Algum tempo depois, um príncipe chamado Dakarai, que caçava por ali, ouve um canto lindo e triste. Investigando de onde vinha o canto, Dakarai encontra uma torre com uma janela e pergunta quem estava lá; na mesma hora, o canto cessa. Ele passa a ir todos os dias até lá para ouvir o canto triste e solitário. Porém, um dia, o príncipe vê o monstro chegar, com um cesto cheio de mandioca, peixe e farinha. O nobre observa-o gritar para que Rapunzel jogue seu cabelo. Dakarai repara em uma linda moça na janela. A moça amarra o cabelo na ponta do cipó e as tranças descem até o chão. O monstro começa a subir rapidamente até a janela. O príncipe descobre uma forma de ir ao encontro da mulher e aguarda ansiosamente a saída do Quibungo.

Antes de ir embora, a monstruosidade diz à Rapunzel: “Trate de ficar quietinha, menina! Se me desobedecer, eu papo você.” (AGOSTINHO; COELHO, 2012, s.p.) e sai. O príncipe espera o monstro sair e grita para que Rapunzel jogue o cabelo. A menina, mesmo com medo, vê um lindo príncipe com uma cesta cheia de cupuaçu, cajá, umbu e graviola, e um lindo colar de sementes coloridas. Sorrindo, também, Rapunzel joga as tranças. Os dois se apaixonam e comem as frutas. Feliz, Rapunzel entoa uma canção alegre. Dakarai promete que tiraria a menina dali no outro dia. Entretanto, no dia seguinte, o Quibungo vê o colar da menina e fica muito irado. O monstro abaixa a cabeça e abre o buraco nas costas, mas, quando vai comer a menina, resolve apenas puni-la, cortando seu cabelo.

Naquele dia, o príncipe aparece e pede que a menina jogue o cabelo, mas o monstro amarra as tranças de Rapunzel na ponta de um bambu. Enquanto o príncipe sobe, o monstro

diz: “Quer roubar minha criança, / levá-la pra longe de mim? / Ah, ah, ah, príncipe valente, / não vai ser assim! Não vai ser assim!” (AGOSTINHO; COELHO, 2012, s.p.). Rapunzel pede que Dakarai fuja, mas o monstro empurra o príncipe, que cai em uma moita de plantas espinhentas; tenta se livrar dos espinhos, mas acaba desmaiando e ficando cego. O Quibungo dá uma risada tão forte que faz balançar a torre. Como a janela era muito pequena para Quibungo e Rapunzel, a menina acaba se esbarrando nele, o que o faz cair e se estraçalhar em pedaços fedorentos, desaparecendo para sempre. Rapunzel desce chorando para ajudar Dakarai; suas lágrimas curam o príncipe, que volta a enxergar. Juntos, eles passam a viver no vilarejo em que Dakarai era príncipe.

No livro *Monstronário: monstros e assombrações do Brasil de A a Z* (2019), Lúcia Tulchinski define o Quibungo como:

Meio homem, meio bicho. Ele adora carne fresca e tenra de criança. Pode ser menino ou menina. Quanto mais desobediente, melhor. Ninguém tem uma cabeça tão grande ou um hálito tão fedorento como ele. Ao encontrar suas vítimas ele se abaixa, um buraco nas costas se abre e... zás! Devora-as sem perdão. Mas o monstro, de QI bem baixo, tem lá seus problemas... É covarde e medroso. Ao sentir ameaçado, se apavora, e treme feito vara verde. Qualquer barulho muuuito alto, como paulada ou pedrada consegue assustá-lo com facilidade. (TULCHINSKI, 2019, p. 61)

A autora ainda afirma que o monstro possui olhos amarelos e grandes. Esse monstro pode ser encontrado no conto “A aranha caranguejeira e o Quibungo”, em *Contos tradicionais do Brasil* (1986), de Luís da Câmara Cascudo.

A história conta sobre uma seca muito grande e a conseqüente falta de alimentos para os bichos. Uma árvore cheia de frutas maduras estava sendo comida por todos os animais, menos a aranha caranguejeira, que precisava atravessar um rio muito largo para alcançá-la. Um urubu que estava por ali ajuda a aranha a atravessar o rio, mas, chegando lá, ela não deixa o pobre bicho comer e diz que todas as frutas eram dela. Dessa forma, com o estômago vazio, o urubu vai embora. Após se empanturrar de fruta, a aranha desce e decide ir para casa, mas, ao chegar ao rio, começa a chorar tristemente pelo infortúnio da má sorte. O jacaré passa por ali e diz que ele a levaria pela manhã, que ela dormisse com a família dele naquela noite.

A aranha é colocada para dormir dentro do ninho do jacaré, próxima aos ovos, mas come os ovos do jacaré. Pela manhã, ela pede que ele a leve para casa logo cedo e tanto insiste que o filho do jacaré assim faz. Quando o jacaré vê o ninho e só encontra as cascas dos ovos, vai à beira do rio e ordena que os filhos tragam a aranha de volta. Como ela não era boba, diz a eles

que o pai estava pedindo que a levassem até a margem mais rápido. Chegando à terra firme, a aranha já vai se escondendo na mata.

Andando por lá, vê um Quibungo – um “negro africano, quando fica muito velho, vira Quibungo. É um macacão todo peludo, que come crianças” (CASCUDO, 1986, p. 207) –, que estava pescando e jogando os peixes para trás das costas. A aranha, que não era besta, come os peixes. Quando o Quibungo vai recolhê-los, nota que não sobrara nenhum. Bravo com a situação, ele percebe que havia sido a aranha a responsável, mas ela nega veementemente. Nesse momento, passa uma juriti voando e a aranha afirma que havia tornado aquele pássaro mais bonito.

O Quibungo, interessado pela ideia de a aranha deixar os outros bonitos, pergunta se ela consegue fazer o mesmo com ele. A aranha pede que o Quibungo experimente todos os tocos de pau até encontrar o mais resistente e posteriormente que ele encontre o cipó mais grosso. Após arrumar todos os objetos, a aranha ordena que o Quibungo encoste no toco para que ela o amarre, a fim de que fique bonito. Amarrado, o Quibungo começa a ser cortado pela aranha, que passa a comê-lo. Sentindo-se satisfeita, a aranha vai embora.

Quibungo pede a todos os bichos que passam por ali que o soltem, mas ninguém o faz, até aparecer os cupins que roem o cipó. Assim que se solta, Quibungo começa a procurar a aranha, que já está muito longe. Um tempo depois, acontece uma seca fortíssima, e os bichos se reúnem para construir uma fonte. Quibungo vai logo pensando em pegar a aranha e, todo dia, fica de tocaia esperando-a ir beber água na fonte. A aranha veste a pele de um veado que havia morrido e vai até a água. O Quibungo pergunta por que o veado estava tão seco, e a aranha, travestida, declara que havia sido a aranha caranguejeira que o corroera. Ambos relatam as histórias que sofreram com a tal aranha; em seguida, ela bebe a água, se despe, sobe na árvore e chama o Quibungo, para mostrar que ele não podia pegá-la.

Entre tantas outras, as lendas sobre monstros, assombrações e criaturas assustadoras atravessam todo o Brasil, transmitidas geralmente pela oralidade. E outras lendas vão sendo criadas e modificadas a depender da região. Uma delas é a do Tutu, conhecido também como Tutu-zambeta, Tutu-marambá, ou Tutu-do-mato. Segundo Franco e Lollo (2012, s.p.), “dependendo da região do Brasil, os Tutus são bichos-papões que devoram crianças malcriadas”.

Em *O livro dos Tutus*, temos uma história que acontece no escuro do quarto de uma criança. Um monstro frio e sombrio passa pelo chão rumo à criança, que era malcriada e não ia para a cama quando os pais ordenavam, o que deixava Tutu mais faminto. Quando a luz do quarto é totalmente apagada, o bicho geme, ansiando para comer o menino. Assustada, a criança

acende a luz e o monstro se camufla no quarto, desaparecendo da visão dela. O pequeno acredita que era uma Cabra-Cabriola esfomeada, “que odeia criança acordada. Que com dentes muito afiados, sai devorando os desavisados” (FRANCO; LOLLO, 2012, s.p.), ou um Alma-de-gato “que nenhuma criança viva já viu, mas todo mundo sabe, no ato, foi quem levou a criança que sumiu” (FRANCO; LOLLO, 2012, s.p.), ou mesmo a Cuca. Crê que era um Chibamba, “que ronca por aí feito um porco? Se para o choro o menino descamba, pobre coitado, está morto!” (FRANCO; LOLLO, 2012, s.p.), mas podia ser também o Papa-figo, “negro, velho, de farrapos vestido, só de pensar, já me sinto perdido” (FRANCO; LOLLO, 2012, s.p.), bem como o Mão-de-cabelo, o monstro que persegue a criança que fizer xixi na cama. Por fim, acha que é Pisadeira, ou o Quibungo, mas, depois de presumir tantos monstros, o menino fecha os olhos e dorme, assim, nenhum monstro pode pegá-lo. Conforme se pode verificar, em uma única história, são nomeados diversos monstros comedores de crianças e demonstrada a riqueza desse monstrosário: Tutu, Cabra-Cabriola, Alma-de-gato, Cuca, Chibamba, Papa-figo, Mão-de-cabelo, O Pisadeira, Quibungo.

O Tutu aparece em diversas cantigas de ninar, que eram cantadas antigamente pelas amas negras para que as crianças conseguissem dormir mais rápido. Em *Geografia dos mitos brasileiros* (2012b), Luís da Câmara Cascudo recolhe algumas dessas cantigas. Eis uma delas:

Calai, menino, calai.
Calai, que lá vem o Tutu,
Que no mato tem um bicho
Chamado Carrapatu.

Tutu-zambê,
Vem papá sinhazinha!
Tutu, vá-se embora,
Sinhazinha está dormindo!

Tutu Marambaia,
Não venha mais cá
Que o pai do menino
Te manda mata. (CASCUDO, 2012b, s.p.)

No livro *Monstronário: monstros e assombrações do Brasil de A a Z* (2019), a autora apresenta uma definição para o Tutu-marabá, o maníaco das lágrimas:

Ter uma trilha sonora não é para qualquer um. É preciso fazer jus à fama. E Tutu Marambá faz por merecer. Fareja-as à distância. Sabe a diferença entre manha, rebeldia e choro sincero. Adora o gosto salgado das lágrimas. E vibra com o cheiro do medo. Nada o deixa mais feliz do que ver crianças choronas se debulharem em lágrimas ao vê-lo. Dizem que Tutu Marambá só não devora a garotada toda porque tem um estômago pequeno. Mas um lanchinho ele nunca recusa... (TULCHINSKI, 2019, p. 69)

De acordo com Elizabeth Rodrigues da Costa e Gabriela Romeu, em *Tutu-moringa: história que tataravó contou* (2013), o Tutu-moringa é um ser encantado encontrado em antigas histórias do povo africano e pouco lembrado pelas crianças da atualidade. Pesquisadores descobriram que as narrativas dessa personagem circularam nos canaviais do Recôncavo na Bahia e em Salvador, desde o século XVI.

O monstro mora no murundu¹⁷, é misterioso, travesso e se metamorfoseia em outros animais. Na referida história, a Tataravó, que era muito idosa, conta sobre o Tutu-moringa, descreve-o com “barriga gorda e um pescoço comprido, pernas e braços finos e longos, e unhas bem criadas” (COSTA; ROMEU, 2013, p. 12). Além do mais, “os olhos saltavam como duas laranjas vermelhas, e a boca tinha dentes afiados... Ele andava desajeitado, mas conseguia correr bem ligeiro. Fazia um barulho quando falava, como se fosse água saindo do gargalo de um garrafão: GLOP! GLOP! GLOP!” (COSTA; ROMEU, 2013, p. 13). A Tataravó está reunida com as crianças em uma roda de histórias no sítio e conta que o Tutu-moringa vivia procurando seus filhos, que foram roubados da África pelos portugueses e trazidos para o Brasil. Narra que o Tutu acredita que seus filhos são ainda crianças e fica na mata à procura deles. Às vezes, pega criancinhas como se fossem seus filhos, acaricia os cabelos, canta versos que ninguém compreende, mas, ao perceber que os meninos não são seus filhos, coloca as unhas afiadas de fora e come as crianças. Buscando abrandar a cena, a senhora diz que há uma forma de mandar o Tutu embora, basta cantar a cantiga:

Vá embora, Tutu-moringa,
a toda pressa pela restinga.
Corra, corra,
vá ligeiro, Tutu-Moringa,
a toda pressa.
Seus filhinhos vão agora
embarcados num veleiro.
Vá embora, seu parola. (COSTA; ROMEU, 2013, p. 24)

As autoras relatam que o Tutu-Moringa rouba e, às vezes, se alimenta de crianças, mas ama dançar e vive rindo.

Outra monstruosidade devoradora de crianças é a Cabra-Cabriola. Ela aparece em Pernambuco, Alagoas, Sergipe e Bahia, como afirmam Franco e Lollo (2012). Os autores asseguram que esse monstro é terrível, “tem uma boca enorme com dentes muito afiados. Invade a casa dos outros durante a noite e devora todas as crianças que encontra pela frente. E,

¹⁷ Moita no meio do mato.

para piorar, solta fogo pelos olhos, nariz e boca” (FRANCO; LOLLO, 2012, s.p.). Já, para Tulchinski (2019, p. 19), a Cabra-Cabriola

é um monstro horripilante que vaga pela noite. Sua especialidade é soltar fogo pelos olhos e pelas narinas. Com um incêndio aqui e outro ali, ela espalha confusão e terror. Certamente, nunca passou nem perto de um salão de beleza. Sua aparência aterradora faz com que as pessoas tremam de pavor. Coitada das criancinhas que ela encontra pela frente... Com a boca enorme de dentes afiados, devora-as em um piscar de olhos! Perto dela, o Lobo Mau da história da Chapeuzinho Vermelho é um sujeito bonzinho.

Outra história com um protagonista que come crianças é “O remédio”, do livro *Assombracontos, causos que o povo conta* (2021), de Kiko Garcia e Roberto Beltrão. O enredo traz a história de Doutor Manuel ou “Mané Amarelo”, o homem mais rico da região, dono de engenho de cana-de-açúcar. É descrito como um homem de pele amarela, que não suporta o Sol, pois este gera feridas em sua pele; além do mais, sua pele é rugosa e semelhante a um maracujá maduro: “Nos olhos, íris esbranquiçadas no lugar das bolas azuis com as quais nascera. As orelhas cresceram e ficaram pontudas, lembrando as asas de um morcego adormecido. Na boca, gengivas vermelhas sustentando dentes que iam ficando podres e pontudos.” (GARCIA; BELTRÃO, 2021, p. 60).

Os médicos da capital tentam todas as medicações possíveis, de pomadas a supositórios, porém nada resolve. Até que Mané Pelado resolve ir a um velho feiticeiro, Tião Caborje, famoso por curar pessoas. O bruxo nem precisa ouvir o homem e diz que se trata de uma maldição difícil, mas que há cura: comer fígado de criança. Mesmo com asco, o homem sente esperança por deixar de ser Mané Pelado e se tornar Doutor Manuel, novamente. Tião Caborje afirma que resolveria todos os problemas, pegaria as crianças mais gorduchinhas e coradas, daria doces, entorpecê-las-ia com ervas, e as colocaria em um saco. Na sequência, retiraria seu fígado para que o homem o comesse como remédio.

Manuel paga a quantia estipulada e volta para casa. Na mesma semana, pela madrugada, Tião Caborje leva o remédio, que precisa ser comida cru e fresco. Após comer, Mané se sente mais disposto, menos enrugado e pálido. O bruxo alega que seriam necessários mais seis fígados e o homem estaria curado. Durante as semanas seguintes, Mané vai se recuperando e melhorando cada vez mais, mas logo começa um burburinho de crianças desaparecidas na vila. Mané Pelado resolve ajudar na procura, e ordena que a polícia envie esforços em busca das crianças, contudo alerta os guardas que não procurem no casebre do bruxo, pois ele era um pobre coitado que não fazia mal a ninguém. Mesmo com a procura exacerbada, os policiais não encontram as crianças e já se estipula uma média de seis desaparecidas.

Mané Pelado permanece contente e, com apenas uma dose da medicação, já se viu melhor, não sentia asco ou medo de ninguém. Porém, um dia, Mané espera o bruxo com o remédio e ele não aparece, nem nos dias seguintes. Quando percebe, lá estava Mané Pelado todo “enrugado, amarelado, purulento” (GARCIA; BELTRÃO, 2021, p. 63) novamente. Assim, pede que o delegado se dirija à casa de Caborje, em razão de estar preocupado com o “idoso amalucado” (GARCIA; BELTRÃO, 2021, p. 64). Passada a procura, o oficial descobre que Caborje não estava em sua propriedade, nem no vilarejo ou nos arredores. Mané Pelado se desespera, afinal, como terminaria seu tratamento? Sem saber o que fazer, o monstro observa, pela janela, a pequena praça e vê no banco de madeira uma menina gorducha de cabelos ruivos, com seus dez anos e a pele cheia de sardas. A pequena falava sozinha e parecia muito animada. Manuel olha para a menina e sente que ela seria a cura de seus problemas. Quando ela se levanta, mira diretamente a janela do casarão de Mané.

Pela noite, Manuel resolve conversar com Jacinta, a cozinheira que sabia da vida de todos na vila. Jacinta conta que a menina ruiva se chama Norma. Criada pela avó, uma aposentada que vivia doente, a menina sempre vinha até a vila comprar comida ou remédio. Jacinta ainda segreda que o povo considera “a menina meio lesa, aluada, conversa com gente que só ela vê” (GARCIA; BELTRÃO, 2021, p. 66). Vendo uma oportunidade única, Manuel resolve pegar a menina. Pela janela, fica observando Norma. Sai pelo fundo do palacete, onde vivia e leva um trapo de pano e cordas, para amordaçar e amarrar a menina. Depois, iria colocá-la em um grande saco de estopa, a fim de levá-lo para a casa de Tião Caborje; este terminaria o serviço e Manuel comeria o “remédio”.

Manuel Amarelo espera a menina à beira da estrada. Ela se aproxima e pergunta o que ele estava fazendo ali. Pede que a menina não grite nem esperneie; pega-a pelo braço, mas a petiz, relutante, diz que não daria nada a ele. Manuel insiste que ela daria sim, pois quem anda sozinha merece castigo, ao que a menina questiona: “E quem disse que ando sozinha?” (GARCIA; BELTRÃO, 2021, p. 67). Nesse momento, ele vislumbra luzes esverdeadas surgindo do mato e vindo em pares. Um tremor sobe pelo seu corpo e ele constata que as luzes eram os olhos de seis crianças.

Repentinamente, as mãozinhas começam a tocar as costas, a nuca, a cabeça e o peito de Manuel, e passam a ficar mais firmes. O homem confirma que as luzinhas eram os cadáveres ambulantes dos meninos: “as carnes apodrecidas nos rostos deixavam à mostra parte dos ossos do crânio. Os ventres têm enormes fendas verticais, de onde saem restos de tripas ressecadas. Exalam em cheiro pútrido, nauseante” (GARCIA; BELTRÃO, 2021, p. 68). Eles imobilizam e derrubam Manuel no chão. Desesperado, ele afirma que daria um enterro cristão a eles, que

sentia muitíssimo pela situação, mas percebe que Norma se aproxima com a corda, o pano e o saco, no qual é colocado amarrado, da mesma forma que desejava fazer com a menina.

Ele é arrastado pela estrada e as pedrinhas vão machucando seu corpo, situação que diverte as crianças-zumbis. Após um tempinho, elas param, abrem o saco, e, quando verificam, veem ao seu lado o corpo do defunto Tião Caborje. Norma alisa o rosto amarelo e enrugado de Manuel e, com um sorriso no próprio rosto, chama os zumbis dizendo: “Me ajudem aqui, amiguinhos. Venham! Vamos brincar com o Papa-Figo?” (GARCIA; BELTRÃO, 2021, p. 70). As crianças começam a puxar Doutor Manuel, que não mais seria um doutor, mas sim Mané Pelado.

Como já apontado, em *O livro dos Tutus*, de Blandina Franco e José Carlos Lollo, o Papa-figo é

um homem negro, velho, muito sujo, que sofre de lepra e vive vestido de farrapos. Às vezes, ele é confundido com o homem do saco, que ronda as escolas, para descobrir onde as crianças moram e depois raptá-las. A diferença é que o Papa-figo rouba as crianças para comer o seu fígado, acreditando que isso poderá curá-lo da lepra. (2012, s.p.)

Outra monstruosidade devoradora de crianças é o Lobo, encontrado na narrativa de “Chapeuzinho Vermelho”. Uma das primeiras versões dessa história é registrada por Robert Darnton em *O grande massacre dos gatos*:

Certo dia, a mãe de uma menina mandou que ela levasse um pouco de pão e de leite para sua avó. Quando a menina ia caminhando pela floresta, um lobo aproximou-se e perguntou-lhe para onde se dirigia.

– Para a casa de vovó – ela respondeu.

– Por que caminho você vai, o dos alfinetes ou o das agulhas?

– O das agulhas.

Então o lobo seguiu pelo caminho dos alfinetes e chegou primeiro à casa.

Matou a avó, despejou seu sangue numa garrafa e cortou sua carne em fatias, colocando tudo numa travessa. Depois, vestiu sua roupa de dormir e ficou deitado na cama, à espera.

– Pam, pam.

– Entre, querida.

– Olá, vovó. Trouxe para a senhora um pouco de pão e de leite.

– Sirva-se também de alguma coisa, minha querida. Há carne e vinho na copa.

A menina comeu o que lhe era oferecido e, enquanto o fazia, um gatinho disse: “Menina perdida! Comer a carne e beber o sangue de sua avó!”. Então, o lobo disse:

– Tire a roupa e deite-se na cama comigo.

– Onde ponho meu avental?

– Jogue no fogo. Você não vai precisar mais dele.

– Para cada peça de roupa – corpete, saia, anágua e meias – a menina fazia a mesma pergunta. E, a cada vez, o lobo respondia:

– Jogue no fogo. Você não vai precisar mais dela.

Quando a menina se deitou na cama, disse:
 – Ah, vovó! Como você é peluda!
 – É para me manter mais aquecida, querida.
 – Ah, vovó! Que ombros largos você tem!
 – É para carregar melhor a lenha, querida.
 – Ah, vovó! Como são compridas as suas unhas!
 – É para me coçar melhor, querida.
 – Ah, vovó! Que dentes grandes você tem!
 – É para comer melhor você, querida. E ele a devorou.
 (1986, p. 21-22)

Percebemos que o Lobo devora a criança e sua avó, mas há uma relação sexual que fica em evidência. O verbo “comer” é ambivalente na história, está relacionado ao ato de mastigar a vovó e a menina, e relaciona-se ao ato sexual; no caso da menina, relaciona-se à pedofilia. Como a literatura-infantil busca tornar-se moralizante, a pedofilia é retirada de cena ou amenizada. Entretanto, inferimos que o monstro comedor de crianças pode ser também um pedófilo.

Charles Perrault, em *Contos de Perrault* (1989), reescreve a história de Chapeuzinho Vermelho, uma lindíssima menina que vivia em uma aldeia com sua mãe. A avó, que era louca pela menina, manda fazer um chapeuzinho vermelho que lhe cai muito bem; assim, a garota passa a ser chamada de Chapeuzinho Vermelho.

Um dia, a mãe pede que a menina leve um bolo e um potezinho de manteiga para a avó, pois a senhora não estava se sentindo bem. A menina parte para a aldeia vizinha, onde morava sua avó. Entretanto, ao atravessar a floresta, a menina encontra o Sr. Lobo, que fica louco de vontade de devorar a menina, mas não o faz por haver lenhadores próximos. Todavia, pergunta à menina aonde ela iria, e ela conta que visitaria sua avó. O Lobo disse que também iria, oportunidade em que constatariam quem chegaria primeiro.

O Lobo sai correndo pelo caminho mais curto, já a menina percorre o caminho mais longo, apanha avelãs, corre atrás de borboletas e colhe um buquê de florezinhas. O Lobo chega primeiro à casa da avó, bate à porta, diz que era Chapeuzinho Vermelho e que trazia bolo e manteiga. A boa avozinha fala para a “menina” levantar a aldraba, que o ferrolho subirá, então, o Lobo entra e devora a mulher, porque fazia três dias que não comia nada. Depois, fecha a porta, se deita e espera a chegada de Chapeuzinho.

Após algum tempo, a menina chega, bate à porta e o animal a instrui conforme a velhinha havia feito com ele. Vendo-a entrar, o Lobo se esconde sob as cobertas e pede que a menina deixe o bolo e a manteiga na arca e se deite com ele. Chapeuzinho se despe e se deita, questiona sobre o tamanho dos braços da avó, o tamanho de sua perna, de sua orelha, de seus olhos e, por fim, o tamanho de seus dentes. Nesse momento, o Lobo assevera que eles servem

para devorá-la e se atira sobre a menina e a come. Na moral escrita por Perrault, o lobo é associado aos jovens rapazes sedutores.

No livro *Contos tradicionais do Brasil* (1986), de Luís da Câmara Cascudo, o conto “O menino e a avó gulosa” também apresenta a história de um comedor de criança. Nela, acompanhamos um menino que possuía uma guiné¹⁸. Um dia, por necessidade, precisa matar sua “guinézinha” e sai para conseguir farinha. A avó do menino, durante esse tempo, come toda a guiné. Por reclamar muito da situação, a senhora dá um machadinho ao menino.

Saindo pela estrada, o menino encontra um Pica-Pau bicando uma árvore; o menino empresta seu machadinho a ele, porém o Pica-Pau bate tanto com a ferramenta que a quebra. O menino chora muito, então, o Pica-Pau dá um cabacinho de mel de abelhas a ele, que segue viagem. Mais à frente, ele se encontra com um Papa-Mel que lambia lama. O menino sugere que saboreie o mel que havia ganhado, mas o homem, em uma única bocada, engole todo o mel e quebra o cabacinho do menino. O pequeno desata a chorar novamente e o Papa-Mel o presenteia com uma pena de pato.

Continuando seu trajeto, o menino vê um escrivão com uma pena velha e estragada. Sensibilizado, empresta sua pena ao escrivão, que rapidamente a estraga, mas compensa a criança com uma corda. Seguindo seu caminho, o menino encontra um vaqueiro que tentava laçar um boi com um cipó. Como das outras vezes, empresta sua corda ao homem, que a arrebenta ao laçar o boi. Ao ver o menino chorando, o vaqueiro lhe dá um boi. Avistando uma onça enorme comendo carniça, o menino dá-lhe o boi, que é engolido pela onça. O felino, que nada possuía para dar ao menino, disse: “O boi foi pouco e vou comer você!” e, assim, a onça come o menino.

Outra narrativa brasileira famosa é a do Bicho-Papão, presente em diversas narrativas literárias escritas e orais. A autora Ana Maria Machado escreveu o livro *Alguns medos e seus segredos* (2009) e, dentre as histórias, se encontra “Com licença, seu bicho-papão”. O conto apresenta a vida de Cristina, uma menina que tentava dormir em uma noite bem escura, mas, com medo, resolve revelar aos amigos seu medo de monstros, assombrações, gigantes que comem crianças, lobo-mau e, por fim, do bicho-papão.

Uma outra criança que ali se encontrava chama o bicho-papão, que responde: “– Qual é, menino? Mas que confiança... Que história é essa de atrapalhar nossa comilança? Mas que criança! Por acaso eu sou seu monstro, sou?” (MACHADO, 2009, p. 24). Depois, começam a aparecer diversos monstros, cada criança com o seu monstro vinculado ao seu medo. Como

¹⁸ Guiné ou guinézinha são equivalentes a galinhas d’Angola.

Tonho tinha medo da fome, vai logo pedindo comidinha para ele, ao que o bicho-papão retruca: “– Você é que vai ser comido.” (MACHADO, 2009, p. 25). O menino fala que o bicho-papão só comia quem tinha medo, e que ele só tinha medo de fome, então, o bicho-papão o chama para comer na casa da bruxa, pois lá teria todo tipo de criança medrosa. A bruxa faz um banquete para todos, com direito a arroz, feijão, galinha, carne de porco e, por fim, sobremesa. Porém, o bicho-papão morria de medo de doces, e as crianças pedem tantos doces que os monstros fogem apavorados e elas conseguem dormir tranquilas.

De acordo com o livro *Monstronário: monstros e assombrações do Brasil de A a Z* (2019), o Bicho-Papão é o vovô dos monstros. É descrito como um monstro velho, com olhos vermelhos e dentes afiados, além de possuir um rugido assustador. Ele se esconde em armários, debaixo das camas e dentro das gavetas, e sempre espera o escuro para assustar as crianças.

Em *O bicho-papão vai te pegar* (2017), de Drizya Alves, temos, mais uma vez, esse protagonista. É descrito pela autora como um bicho feio, peludo e assustador: “O bicho-papão fica a noite no telhado das casas, pronto para pegar as crianças que são teimosas e desobedientes aos seus pais” (ALVES, 2017, s.p.).

Outra monstruosidade comedora de crianças é vista na pintura de Peter Paul Rubens, *Saturno devorando o filho* (1638):

Figura 3 – Saturno devorando o filho



Fonte: *Saturno devorando seu filho*, 1638. Óleo sobre madeira. 182 x 87 cm. Museu do Prado, Madri, Espanha.

Nessa pintura (ver Figura 3), Saturno, Deus do Tempo (Titã Cronos – em grego *Krónos*), é vislumbrado como um velho, com cabelos grisalhos e a barriga flácida. Reparamos que seu filho é uma criança, pequena e desprotegida. Saturno devora o peito dela e a obra retrata a dor e o desespero da criança por estar sendo devorada. O mito por trás dessa tela é o de que Saturno era casado com Reia e, ao consultar um oráculo, descobre que perderia seu trono para um de seus filhos; assim, ele começa a se alimentar da própria prole, porém Reia consegue proteger Júpiter. Conta-se que Júpiter casa-se com Métis e faz com que Saturno vomite seus filhos, que se unem e derrotam o pai. No mito, Cronos é descrito como uma figura poderosa e cruel, mas fácil de ser ludibriado: come uma pedra crendo que era seu filho Zeus.

Esse mesmo título, *Saturno devorando a sus hijos* (1797), é também encontrado na obra de Goya. Entre tantas análises, o devorador pode ser visto como uma senhora (ver Figura 4), talvez uma feiticeira (considerando a preferência de Goya por essa temática macabra), cuja Inquisição Espanhola buscava matar:

Figura 4 – Saturno devorando a sus hijos



Fonte: *Saturno devorando a sus hijos*, 1797. Sanguínea sobre lápis negro e papel, 20,3 x 14,8 cm. Madri Museu do Prado. Coleção de desenhos originais de Goya, propriedade Mariano Cardera.

Na imagem, observamos que a figura deformada se assemelha às bruxas anteriormente mencionadas: ela está devorando a perna de um filho e segurando, com a mão esquerda, o outro. Ademais, parece estar se divertindo com toda a situação, se considerarmos sua expressão “risonha”, flagrada pelo olhar.

Em se tratando da pintura de Peter Paul Rubens, podemos assinalar que a referida descrição se assemelha à figura literária do ogro. Consoante Junia Barreto, em *O imaginário do ogro em Jan d’Islande, de Victor Hugo* (2005), o ogro está presente em inúmeros contos

populares, lendas e mitos, como é o caso do mito de Cronos. Essa personagem é conhecida por se alimentar de carne fresca e “sobretudo da carne de crianças” (BARRETO, 2005, p. 173). O ogro é descrito como um monstro sem piedade, extremamente amedrontador, gigante, agressivo e, geralmente, peludo. Barreto o apresenta como um ser

de estatura gigantesca, pavoroso e horrível, com nariz curvo e dentes afiados (para comer suas vítimas ainda cruas), com uma boca grande, mandíbulas impressionantes e mãos maciças, cabelos emaranhados, um olfato bem desenvolvido, uma visão não muito eficaz e orelhas pontudas como as de um asno. Tem características do feio, do abominável e do vil. É com frequência sujo, mal-educado, guloso, barulhento, roncador e malvestido. Digamos que o ogro é geralmente pintado como um dos piores seres que possam existir, pois ele se mostra como mau, repugnante, canibal. No que concerne ao seu lado canibal, é preciso especificar que ele tem um apetite voraz e que come crianças: as que estão em boa saúde. Ele as prepara com cuidado e faz de seu canibalismo quase um ritual gastronômico *gourmet*. Esse canibalismo, que engorda seu corpo e o faz crescer até transformá-lo em gigante, é acompanhado por uma profusão de poderes excepcionais e de riquezas, como o dom da mobilidade extrema, o da metamorfose e mesmo o comando. (2005, p. 176-177)

Encontramos a presença do ogro em “O pequeno polegar”, do livro *Contos tradicionais do Brasil* (1986), de Luis Câmara Cascudo. A narrativa conta a história de um casal que tinha doze filhos, sendo um deles extremamente pequeno que se chamava Pequeno Polegar. A família era tão pobre que os pais resolveram abandonar seus filhos na floresta, mas, ao ouvir a conversa, o pequeno menino busca pedrinhas, como na história de “João e Maria”. Os pais deixam as doze crianças ali e dizem que buscarão lenha. Vão embora e deixam os pequenos chorando de medo, então, o Pequeno Polegar resolve acalmá-los e os leva para casa guiado pelas pedrinhas.

O pai havia recebido dinheiro e conseguido comprar comida. Logo, sentia tristeza por não ter seus filhos ali com ele. Com seus irmãos à porta, Pequeno Polegar entra e abraça os pais. Após um tempo, a fome volta e os pais resolvem deixar os filhos novamente na floresta, porém a porta estava fechada e Pequeno Polegar não consegue pegar as pedrinhas. O menino vai à despensa e pega alguns grãos de arroz. Pela manhã, as crianças são deixadas na floresta, mas os grãos são comidos pelos passarinhos. Perdidos no escuro da noite, o menino resolve subir em uma árvore, avista uma luz, desce e guia os irmãos pelo caminho.

Chegam a uma casa grande e muito bonita, batem e pedem agasalhos. A mulher que os recebe era uma Paponna, e os prende. O Papão pede que a mulher guarde os meninos para comer depois. O casal se deita em uma cama e, ao lado deles, as filhas dormem com coroas na cabeça. O Pequeno Polegar tira os gorros da cabeça de seus irmãos e os troca pelas coroas das filhas do casal Papão. O Papão acorda à noite com vontade de matar as crianças, pega sua espada e vai

até as crianças, apalpa as cabeças e sente as coroas. Não as mata, mas sente os gorrinhos e acaba por degolar todas suas filhas. Papão vai dormir enquanto os meninos acordam e fogem.

Quando a Papona acorda e vê a situação, desmaia. O Papão, vendo que havia sido enganado, veste suas botas de sete léguas e começa a caçar os meninos. Pequeno Polegar resolve se esconder junto com os irmãos em uma gruta. O Papão, cansado, decide tirar um cochilo, então, Pequeno Polegar se aproveita da situação, tira as botas do Papão e corta seu pescoço. Na sequência, o pequeno menino coloca as botas e vai para a casa da Papona. Ao chegar, diz que seu marido era prisioneiro e ordena que ela lhe dê todo o tesouro. Desse modo, a Papona entrega tudo ao menino que, junto aos irmãos, volta para a casa dos pais. Posteriormente, o Pequeno Polegar é nomeado “correio real” por causa de suas botas.

Outrossim, deparamo-nos com um monstro devorador de crianças em *O homem da areia*, clássica narrativa, de E. T. A. Hoffmann. A história começa com uma carta de Natanael a Lotar, irmão de Clara, sua noiva. A personagem contará sobre sua infância e sobre o “Homem da Areia”. A mãe de Natanael relata que quando o Homem da Areia aparecesse, as crianças deveriam estar com sono e não conseguiriam abrir os olhos, como se houvesse areia neles. Mas o menino não acreditava nessa história, até que questionou a velha criada que cuidava de sua irmã sobre o tal monstro, que assim o descreveu:

É um homem malvado que aparece para as crianças quando elas não querem ir dormir e joga-lhes punhados de areia nos olhos, de forma que estes saltam do rosto sangrando; depois ele os mergulha num saco e carrega-os para a Lua, para alimentar os seus rebentos. Eles ficam lá, empoleirados em seu ninho e, com o bico recurvado como o das corujas, bicam os olhos das criancinhas travessas. (HOFFMANN, 2016, p. 79)

O menino, assombrado com a história, fica apavorado e passa a se aterrorizar com a noite. Com dez anos, ele decide se esconder no gabinete de seu pai, a fim de que, quando o Homem da Areia chegasse, pudesse ver a sua real forma. Certo dia, Natanael se deparou com Coppelius,

um homem grande, de ombros largos, com uma cabeça disforme, rosto grande amarelecido, sobrancelhas fartas e grisalhas, sob as quais faiscava um par de olhos de gato, esverdeados e penetrantes, um nariz gigantesco sobre o lábio superior. A bocarra retorcia-se com frequência num riso malicioso, tornando-se visíveis manchas vermelhas na bochecha. (HOFFMANN, 2016, p. 81)

Sempre que aparecia na casa da família para almoçar, o homem era rude e chamava as crianças de “pequenas bestas” (HOFFMANN, 2016, p. 81). Mesmo não sendo de fato um

monstro, o menino o considerava como “um monstro fantasmagórico que carregava consigo, aonde fosse, aflição, miséria e ruínas eternas” (HOFFMANN, 2016, p. 82).

Ainda escondido, o menino vê seu pai se transformar em uma imagem diabólica. Natanael conta que os rostos dos dois homens não tinham olhos, e sim profundas cavidades negras. O pequeno é visto por Coppelius, o homem o pega e diz que retirará seus olhos; seu pai pede por clemência e consegue salvar os olhos do filho. Coppelius vai embora e volta um ano depois; o pai de Natanael afirma que aquela será a última vez do homem monstruoso em sua casa, mas, no encontro entre os dois homens, ouve-se um barulho terrível, como se uma artilharia tivesse sido disparada. Seu pai fora morto, com o rosto queimado e desfigurado. As autoridades queriam indiciar Coppelius pelo assassinato, todavia ele desaparecera sem deixar rastros. Na faculdade, tempos depois, Natanael se depara com um vendedor de barômetros igual ao Coppelius, chamado Giuseppe Coppola.

Após a primeira carta, Clara, irmã de Lotar, envia outra missiva a Natanael, pois a primeira havia sido remetida a ela erroneamente. Clara acredita que Coppelius e Giuseppe eram fruto da cabeça dele, mas na terceira carta, agora destinada a Lotar, Natanael explica a semelhança entre as duas pessoas. A descrição era de “um tipo esquisito. Um homenzinho arredondado, o rosto de salientes bochechas, nariz afiado, lábios carnudos, olhos pequenos e penetrantes” (HOFFMANN, 2016, p. 88). Natanael ainda conta que tem percebido a presença de uma mulher alta, magra e com um rosto angelical; posteriormente, descobrirá que ela se chama Olímpia. Em sua última carta a Lotar, Natanael avisa que voltará para rever Clara, e assim ele o faz. Nesses dias, Natanael passa obcecado por Coppola. Clara começa a reparar que seu amado está ficando louco, sombrio.

Natanael declama um poema que estava no bolso à sua doce amada, Clara, que lhe pede para queimar a poesia. Injuriado pelo pedido, o homem ofende a moça, que é vista por Lotar, seu irmão. Aos prantos, Clara narra o acontecido e deixa seu irmão possesso de raiva, o qual decide resolver a situação. Lotar e Natanael travam uma briga. Quando ambos estão quase se matando, Clara implora que eles parem; os dois homens param, e Natanael pede desculpas.

Voltando para sua casa, Natanael descobre que o laboratório farmacêutico havia pegado fogo e, com isso, seu apartamento se incendiara. Em sua nova casa, há uma vista direta para o quarto de Olímpia, filha do professor Spalanzani. A garota ficava horas na mesma posição, e Natanael repara em suas curvas, sem perder o amor que sentia por Clara. Em um determinado dia, batem à porta; é Coppola. Tentando se portar bem pela promessa feita à Clara, Natanael o cumprimenta e diz que não comprará barômetros, mas o homem responde que estava vendendo olhos. Indignado, Natanael questiona como o homem poderia vender olhos e concebe que não

são aqueles órgãos, e sim binóculos e óculos. Atordoado pela situação, Natanael tenta se controlar e compra um binóculo de bolso do homem.

Resolve testá-lo observando Olímpia, que possuía traços lindíssimos, mas continuava na mesma posição. Ele percebe que seus olhos pareciam mortos, hirtos. Quanto mais observava a menina, mais achava que seus olhos eram interessantes, descritos como “úmidos raios de luar” (HOFFMANN, 2016, p. 98). Sua percepção o leva a crer que os binóculos possibilitavam uma visão mais vivaz de Olímpia, e começa a se apaixonar pela garota.

Natanael descobre que Spalanzani daria uma festa em sua casa e sua filha Olímpia, pela primeira vez, seria apresentada a todos. Ela era mais bonita presencialmente, tocava piano de forma bela e seu olhar fazia com que Natanael se apaixonasse por ela cada vez mais. Chama a garota para dançar e, quanto mais tempo passa com ela, mais ele se apaixonava. De repente, Natanael capta que as luzes do salão já estavam se apagando; desesperado, beija a mão da moça, que retribui o beijo com a boca fria como um gelo. Ela o abraça com ternura, e ele se apaixonava ainda mais. Sentindo como sua filha estava feliz, Spalanzani pergunta a Natanael se ele teria interesse em continuar conversando com sua tímida filha. Feliz pelo convite, o rapaz aceita.

Um amigo de Natanael, Siegmund, inquire como ele pode se apaixonar por uma boneca, uma mulher rígida, sem alma. Ofendido pela pergunta, Natanael exprime que Olímpia é uma mulher amorosa. Envoltos no romance, ele se esquece de Clara, Lotar e sua mãe, e decide pedir Olímpia em casamento. Quando pega o anel e vai à casa da moça, encontra Coppola e Spalanzani brigando com uma boneca, que era Olímpia. Não acreditando na situação, Natanael enlouquece e começa a gritar desesperadamente: “Bonequinha de madeira, gire” (HOFFMANN, 2016, p. 105). Enlouquecido, Natanael acorda um tempo depois e se depara com Clara.

A moça, feliz por estar de volta para seu amado, propõe que eles se casem e se mudem para a residência que a mãe de Natanael ganhara de um tio que havia falecido. Concordando com a proposta, Natanael, sua mãe, Clara e Lotar se mudam. A cidade era rodeada de picos montanhosos, o casal sobe para ver. Clara nota uma moita cinza estranha e, para observar melhor, Natanael retira o binóculo comprado de Coppola e, novamente, enlouquece. Irado pela situação, o homem volta a gritar “bonequinha de madeira, gire” (HOFFMANN, 2016, p. 108), e pega Clara para jogá-la do penhasco. Assustada, a moça grita por socorro e seu irmão resolve ajudá-la.

Lotar desce com a irmã desmaiada nos braços que, posteriormente, é vista com um homem e dois filhos. Natanael observa Coppelius, o advogado que havia chegado há pouco na cidade. O advogado afirma: “Esperem, que logo ele vai descer sozinho” (HOFFMANN, 2016,

p. 108). Petrificado, Natanael grita: “Ah, bonitos olhos – *belli occhi*” (HOFFMANN, 2016, p. 109) e, tomado pela loucura, se joga, falecendo naquele momento.

Presenciamos, também, em *Outsider* (2018), de Stephen King, um monstro que se metamorfoseia em um duplo e devora crianças. A narrativa contará inicialmente a história do treinador Terry Maitland, que é preso pelo assassinato do garoto Frank Peterson. O menino é encontrado com a garganta cortada: “a perícia preliminar sugere que Terry abriu a garganta do garoto com os dentes. Talvez até tenha engolido um pouco de carne, entendeu?” (KING, 2018, p. 71). Além do mais, na autópsia do corpo, feita pela Dra. F. Ackerman, Chefe da Patologia, consta que “marcas de dentes foram encontradas nos restos do rosto, pescoço, peito, lado direito e tronco de Peterson” (KING, 2018, p. 91), contabilizando uma média de seis a doze mordidas.

Com a autópsia, a médica conclui que o lóbulo direito da orelha, o mamilo direito, pedaços da traqueia e do esôfago foram levados pelo criminoso, que teria comido essas partes. No decorrer da história, perceberemos que há um monstro apto a se metamorfosear em qualquer pessoa, capaz de ser um duplo, pois Terry é morto, mas crianças continuam a ser mortas, estupradas e comidas. Para tentar entender o que estava ocorrendo, os detetives investigam e chegam a um beco sem saída, até que decidem seguir um caminho sobrenatural, chegando a acreditar que o sócia era o bicho-papão.

Ao longo do texto, descobriremos que o monstro tinha uma fisionomia comum de ser humano. Era chamado de forasteiro, capaz de se metamorfosear em qualquer pessoa, de acessar os pensamentos de quem ele resolvesse ser sócia, e possuía olhos brilhantes. O forasteiro explica que comer crianças gera uma força, “tem algo na linhagem que vai além de lembranças e similaridades físicas passadas por gerações. É um jeito de ser, um jeito de ver. Não é alimento, é força: As almas deles se foram, o *ka* deles, mas sobrou algo, mesmo nos cérebros e nos corpos mortos.” (KING, 2018, p. 485). E, quando o monstro está à beira da morte, é possível divisar que seu corpo vai se metamorfoseando em todos os sócias de que ele já havia tomado forma:

O lado esquerdo da cabeça do forasteiro afundou, como se ele fosse feito de papel machê e não de ossos. O olho castanho pulou da órbita. A coisa caiu de joelhos e o rosto pareceu se liquefazer. Ralph¹⁹ viu cem feições escorregarem por ele em meros segundos, aparecendo e sumindo: testas altas seguidas de baixas, sobranceiras peludas e outras tão louras que mal apareciam, olhos profundos e outros saltados, lábios cheios e finos. Bocas dentuças surgiram e desapareciam; queixos se projetavam e afundavam. Mas o último rosto, o que apareceu por mais tempo, quase certamente verdadeiro rosto do forasteiro, era comum. Era o rosto de qualquer pessoa que se vê na rua, visto em um momento e esquecido no outro.

¹⁹ Ralph é uma personagem que vê o monstro comedor de crianças morrer em *Outsider* (2018), de Stephen King.

Holly golpeou mais uma vez, acertando a bochecha agora e deixando o rosto esquecível em crescente horrendo. Parecia uma coisa saída de um livro infantil. (KING, 2018, p. 489)

A descrição vai construindo um monstro que no final não possuía cérebro, e, sim, um ninho de minhocas, cheio de larvas. Ao longo da cena desse predador, o monstro descreve as crianças como “a comida mais forte e mais gostosa” (KING, 2018, p. 488).

Com o mosaico de histórias aqui apresentadas, é possível verificar uma intensa regularidade, em narrativas orais e escritas, das figuras monstruosas que se caracterizam por serem comedoras de crianças. O imaginário popular cria essas figurações e as narrativas literárias, em um movimento dialógico, as retomam, contribuindo para sua permanência até a nossa contemporaneidade. Nos capítulos a seguir, veremos exemplos de dois livros contemporâneos que figurativizam monstros comedores de crianças.

CAPÍTULO 2

ESPACIALIDADES E FIGURAÇÕES EM *IT: A COISA*

2.1. ESPACIALIDADES EM *IT: A COISA*

É uma cidade igual a um sonho: tudo o que pode ser imaginado pode ser sonhado, mas mesmo o mais inesperado dos sonhos é um quebra-cabeça que esconde um desejo, ou então o seu oposto, um medo. As cidades, como os sonhos, são construídas por desejos e medos, ainda que o fio condutor de seu discurso seja secreto, que suas regras sejam absurdas, as suas perspectivas enganosas e que todas as coisas escondam uma outra coisa.

Ítalo Calvino

O século XVIII trouxe um amadurecimento intelectual para o homem, e isso ressoou no fazer literário, com uma nova percepção da literatura. Passa-se a entender uma dependência do espaço em relação ao ser humano e ao tempo e a interação entre eles, condição que repercute na literatura. Com o romance, as técnicas para a representação do espaço começam a ser exploradas mais complexamente, o que destina funções a esses elementos narrativos, e o espaço ganha um papel fundamental para a configuração da história.

O teórico literário Osman Lins, em seu estudo *Lima Barreto e o espaço romanesco* (1976), aborda o espaço detalhadamente, mostrando a sua importância ao longo da narrativa. Segundo o autor, “a ausência de funções, na narrativa, provoca sempre uma suspeita de imperícia. E poderíamos indagar se o leitor de romances que ‘salta uma paisagem’ não está, muitas vezes, retificando inconscientemente o escritor” (LINS, 1976, p. 106, grifo do autor citado). O espaço se interliga a outros elementos da narrativa e, no decorrer deste capítulo, entenderemos que ele é fundamental para que, entre outras atribuições, se construa uma ambientação capaz de suscitar o medo.

As narrativas de terror são arquitetadas para gerar medo, pavor e angústia nos leitores. Desse modo, o *locus horribilis* se constrói através de ambientes, de cenários, de paisagens que despertem esses sentimentos. Assim, é importante considerar que esses sentimentos amedrontadores serão incitados a depender da percepção subjetiva dos indivíduos: as personagens e os leitores. Yi-Fu Tuan, em *Paisagens do medo* (2005, p. 12), explica que o “medo existe na mente, mas, exceto nos casos patológicos, tem origem em circunstâncias externas que são realmente ameaçadoras”. Essas circunstâncias são verificadas por intermédio

dos espaços em que Pennywise, o monstro de *It: a coisa* (2014), de Stephen King, habita. Sua primeira aparição na narrativa é por meio de um bueiro, um lugar fechado, fétido, claustrofóbico e escuro.

Para Yi-Fu Tuan, a construção dos espaços amedrontadores é capaz de causar duas sensações: “uma é o medo de um colapso iminente de seu mundo e a aproximação da morte – a rendição final da integridade ao caos. A outra é uma sensação de que a força hostil, qualquer que seja sua manifestação específica, possui vontade” (2005, p. 14). Esses dois sentimentos são encontrados na obra *It: a coisa* (2014). As crianças de Derry, cidade fictícia em que se passa a narrativa, começam a sentir medo, principalmente o Grupo dos Otários, que é composto por sete membros: Bill Denbrough, Beverly Marsh, Richie Tozier, Eddie Kaspbrak, Bem Hanscom, Mike Hanlon e Stanley Uris.

É necessário conhecer um pouco sobre as personagens, quando crianças e adultas: Bill Denbrough é irmão de George, de seis anos, que perde a vida devido a Pennywise, é gago e o líder do grupo, torna-se um escritor de terror famoso; Beverly é a única menina do grupo, com cabelos ruivos e muito bonita, sofre abusos do pai, vem a ser uma estilista de sucesso, mas apanha do marido; Richie Tozier é um piadista, torna-se comentarista de rádio; Eddie Kaspbrak, segundo sua mãe acredita, está sempre doente, vem a ser um motorista famoso e sua esposa se assemelha à sua mãe; Bem Hanscom, estudioso e frequentador da biblioteca, apaixonado por Beverly, obeso, ao crescer torna-se um arquiteto e muda completamente a fisionomia; Mike Hanlon não sai da cidade de Derry, avisa a todos da promessa e do retorno da “Coisa”²⁰, sua família é negra e seu pai vivencia acontecimentos trágicos devido à sua cor, como veremos posteriormente, é o único que não é bem sucedido financeiramente quando adulto; Stanley Uris, judeu e possuidor de uma conexão forte com a Coisa, após vinte e sete anos, com a ligação de Mike, ele se suicida na banheira de sua casa. O que aproxima o grupo e faz com que eles sejam o Grupo dos Otários são as diferenças sociais, raciais e de gênero que eles vivenciam.

Na infância, a iminência da morte causa medo neles, porque inúmeras crianças foram mortas e devoradas pela Coisa, como é o caso de George Denbrough, irmão de Bill. Esse sentimento de um colapso se intensifica, ao saberem que a Coisa estava em Derry desde que o mundo havia sido criado. Afinal, “antes do universo, só havia duas coisas. Uma era a própria Coisa e a outra era a Tartaruga. [...] A Coisa veio para cá bem depois que a Tartaruga se encolheu para dentro do casco, aqui para a Terra, e a Coisa descobriu uma profundidade de imaginação aqui” (KING, 2014, p. 977). Isso nos remete às considerações de Yi-Fu Tuan (2005)

²⁰ “Coisa”, nesta dissertação, refere-se ao monstro, protagonista da obra *It: a coisa* (2014), de Stephen King.

sobre a vontade da força hostil e conseguimos perceber, por meio da força que a Coisa tem de se manter estável e constante em sua função de “Comedora dos Mundos” (KING, 2014, p. 1021), a maior monstruosidade possível em devorar. Dessa forma, compreendemos que os espaços são individuais, além de idiossincráticos, pois estão relacionados com as questões culturais, e, para que a paisagem do medo se construa, é necessário estabelecer uma relação com a objetividade do espaço físico e a subjetividade do espaço psicológico.

Antonio Dimas, em *Espaço e Romance* (1987), expõe que a narrativa se realiza no plano psicológico e em seu espaço físico, mesmo quando este é mal configurado; em algumas narrativas, ele é um elemento dinâmico que depende da ação, das memórias e das reflexões:

Em certas narrações esse componente pode estar severamente diluído e, por esse motivo, sua importância torna-se secundária. Em outras, ao contrário, ele pode ser prioritário e fundamental no desenvolvimento da ação, quando não determinante. Uma terceira hipótese ainda, esta bem mais fascinante! é a de ir-se descobrindo-lhe a funcionalidade e organicidade gradativamente, uma vez que o escritor soube dissimulá-lo tão bem a ponto de harmonizar-se com os demais elementos narrativos. (DIMAS, 1987, p. 6)

Nesse sentido, notamos que a terceira hipótese mencionada por Dimas (1987) mostra a organicidade do espaço a partir de técnicas, nas quais há o predomínio da conjunção paulatina do espaço com os outros elementos narrativos, como ocorre no romance foco deste capítulo. *It: a coisa* (2014) nos mostra que o espaço funciona em conjunção com o tempo, as personagens e o enredo, para que a Coisa consiga disseminar medo, se alimentar das crianças e ser ativa, afinal é com a cidade de Derry que ela possui maneiras de existir. Portanto, o espaço se harmoniza com os elementos narrativos do romance, criando uma interdependência entre monstro e espaço.

Ademais, o espaço físico, dentro da ficção, é construído por quem o descreve: o narrador. E o psicológico está relacionado ao sentimento causado por esse espaço na personagem e nos leitores, o que é percebido no romance em análise com a construção da casa da família Denbrough:

Eles subiram a escada e seguiram pelo corredor até o quarto de Bill. Era arrumado no estilo de um garoto, o que queria dizer que teria dado à mãe do garoto em questão apenas uma dor de cabeça mediana ao olhar. As prateleiras estavam lotadas com coleções de livros e quadrinhos. Havia mais quadrinhos, alguns modelos, brinquedos e uma pilha de discos de 45 rotações sobre a escrivaninha. Havia também uma velha máquina de escrever Underwood sobre ela. [...]

O quarto de George ficava do outro lado do corredor. A porta estava fechada. Richie olhou para ela e lambeu os lábios. [...]

Bill, com rosto pálido, balançou a cabeça e girou a maçaneta. Ele entrou e olhou para trás, para Richie. Depois de um momento, Richie foi atrás. Bill fechou a porta, abafando o som do The Fleetwoods. Richie deu um pulinho ao ouvir a maçaneta estalando.

Ele olhou ao redor, com medo e intensamente curioso ao mesmo tempo. A primeira coisa que reparou foi na secura mofada do ar. Ninguém abre nem uma janela aqui há muito tempo, pensou ele. Droga, ninguém respira aqui há muito tempo. Essa é a sensação de verdade. Ele tremeu um pouco com esse pensamento e lambeu os lábios de novo.

Seus olhos seguiram para a cama, e ele pensou em George dormindo agora debaixo de um edredom de terra no cemitério Mount Hope. Apodrecendo lá. Com as mãos não unidas, porque você precisava ter duas para fazer o gesto de mãos unidas no peito, e George foi enterrado só com uma. (KING, 2014, p. 326-327)

A descrição do quarto de George causa medo e pavor nas personagens; esse espaço vai aos poucos se tornando claustrofóbico e angustiante, e é passível de nos causar pânico, tendo em vista a possibilidade iminente de que algo ruim está prestes a acontecer.

Marisa Martins Gama-Khalil, em “O espaço e as configurações da narrativa fantástica: Uma leitura de *A invenção de Morel*” (2008, s.p.), afirma que “o espaço ficcional possui imensa relevância na construção de sentidos da narrativa literária, uma vez que os fatos ficcionais só conseguem erguer-se a partir de uma localização que lhes dê suporte e significação”. Esse espaço precisa ser capaz de sustentar todo o sentimento que se pretende com a narrativa, assim, o trecho anterior nos leva a inferir que o espaço é ambientalizado para causar medo.

O medo, por sua vez, se configura por meio de pequenos elementos expostos dentro da narrativa que vão desenhando a paisagem urbana. Pennywise, em *It: a coisa* (2014), utiliza-se de espaços, como: o Parque Memorial, a Torre de Água, os canos de água, o bueiro, a ponte da rua Main, a biblioteca, o lixão, o Parque Bassey, o Canal, a casa na rua Neibolt, a estátua de Bunyan no City Center, para causar ameaças nas crianças, principalmente no Grupo dos Otários.

Zygmunt Bauman (2008) entende, por intermédio da teoria da liquidez da vida, que o medo se dá de forma onipresente, sendo também líquido.

O que mais amedronta é a ubiquidade dos medos; eles podem vazar de qualquer canto ou fresta de nossos lares e de nosso planeta. Das ruas escuras ou das telas luminosas dos televisores. De nossos quartos e de nossas cozinhas. De nossos locais de trabalho e do metrô que tomamos para ir e voltar. De pessoas que encontramos e de pessoas que não conseguimos perceber. De algo que ingerimos e de algo com o qual nossos corpos entraram em contato. (BAUMAN, 2008, p. 12)

Observamos que esse medo deriva do espaço. O pavor é provocado pela cidade, o medo ronda a vida das crianças, seja em virtude da escuridão, do bueiro, sempre associados ao

insólito. A construção desses espaços medonhos não se distancia do fantástico, visto que eles estão em constante contato, como explicam Marisa Martins Gama-Khalil e Bruno Silva de Oliveira, no texto “O espaço como elemento irradiador do medo na literatura sertanista de Afonso Arinos e Bernardo Guimarães” (2016, p. 32): “temos comprovado, em teóricos da literatura fantástica, que um dos principais motores da irrupção do insólito relaciona-se às formas de elaboração do espaço na diegese”. A obra de King dialoga com essa ideia, dado que a Coisa não existe sem o espaço que ela habita, afinal, “Derry é a Coisa” (KING, 2014, p. 965).

Destarte, consideramos que o espaço influencia nas emoções, nas ações e nos pensamentos das personagens de uma narrativa, que se moldam a depender do *locus* em que se encontram. De acordo com Yves Reuter, em *Introdução à análise do romance* (1996, p. 60), “os lugares se organizam, formam sistemas e produzem sentido”. A cidade de Derry, em *It: a coisa* (2014), é descrita para suscitar o medo. Esse sentimento se desenvolve em cada espaço do romance, visto que o odor, a disposição da mobília dos lares, a falta de iluminação, as passagens subterrâneas e os túneis nos remetem a um ambiente de desespero, tétrico, sombrio, macabro, sendo expresso por ações e diálogos entre as personagens.

É necessário levar em conta, também, a experiência vivenciada pelo Grupo dos Otários, por toda a cidade de Derry, que está assustada pela presença da Coisa. Logo, a ambientação construirá o tom sombrio da narrativa, envolvendo as personagens em um sentimento de pavor, e, conseqüentemente, fomentará o sentimento negativo nos leitores. Osman Lins compreende o espaço como um liberador de energias:

Isso, entretanto, é o que tende em geral a ocorrer; que a personagem transforme em atos a pressão exercida pelo espaço. Aqui, oportuno fazer uma distinção não carente de interesse entre os casos em que o espaço propicia a ação e os casos em que, mais decisivamente, provoca-a. Aparece o espaço como provocador da ação nos relatos onde a personagem, não empenhada em conduzir a própria vida – ou uma parte da sua vida –, vê-se à mercê de fatores que lhe são estranhos. O espaço, em tal caso, interfere como um liberador de energias secretas e que surpreendem, inclusive, a própria personagem. (1976, p. 100)

O estudioso ainda diferencia espaço de ambientação e assegura que, para conhecermos de fato uma personagem, é preciso que se entenda a construção da ambientação feita pelo ficcionista. Essa, portanto, seria “o conjunto de processos conhecidos ou possíveis, destinados a provocar na narrativa a noção de um determinado ambiente. Para a aferição do espaço, levamos a nossa experiência do mundo” (LINS, 1976, p. 77). Essa experiência vai construindo o romance de King, a depender de qual personagem está visualizando o espaço. Desse modo,

para Lins (1976, p. 85), é fundamental a existência de uma “ordenação e a precisão dos elementos espaciais”.

O autor reflete sobre as ambientações e as separa em três categorias: reflexa, franca e a dissimulada ou oblíqua. É mister entender como elas funcionam e os efeitos produzidos no romance *It: a coisa* (2014), à medida que essas serão utilizadas para despertar o medo nas personagens.

A ambientação reflexa é produzida por meio das personagens a partir de seu olhar, da percepção sobre os fatos, sendo esta fundamental, pois o medo, ao longo da narrativa de King, é construído conforme se manifesta nas crianças, seja no Grupo dos Otários ou em outras personagens que participam brevemente do enredo. Um exemplo dessa ambientação é a descrição da Torre de Água de Derry, espaço referendado ao longo de toda narrativa:

– Bem, não sei se é o mesmo cara ou não [...]. Ficamos em pé na água como algo saído da Convenção Batista do Sul depois de uma reunião em uma barraca, e lembro que conseguia ver a Torre de Água de Derry no horizonte. Estava tão branca quanto se imagina que as túnicas dos arcanjos sejam, e prometemos, juramos que, se não estivesse acabado, que se as coisas voltassem a acontecer... (KING, 2014, p. 142)

Já a ambientação franca, “que se distingue pela introdução pura e simples do narrador” (LINS, 1976, p. 79), conta com um narrador heterodiegético – que não participa dos eventos efabulares. Na obra em questão, esse narrador aparece ao longo do enredo para mostrar os acontecimentos, como os corpos das crianças mortas. A título de exemplo, temos a cena da menina Albrecht:

Mas a garota Albrecht foi encontrada na calçada do outro lado da rua da maldita casa velha Neibolt... e foi morta no mesmo dia que George Denbrough, 27 anos antes. E o garoto Johnson, encontrado no Parque Memorial sem nenhuma das pernas do joelho para baixo. O Parque Memorial é o lar da Torre de Água de Derry, e o garoto foi encontrado quase na base da água dela. A Torre de Água também é onde Stan Uris viu aqueles garotos. (KING, 2014, p. 152)

E, por fim, a ambientação dissimulada ou oblíqua, que gera um efeito de sugestão, pois é construída a partir das ações das personagens: “os atos das personagens [...] vão fazendo surgir o que as cerca, como se o espaço nascesse de seus próprios gestos” (LINS, 1976, p. 83-84). Essa ambientação participa mais ativamente do enredo da obra em estudo, como observamos, novamente, nessa cena em que Bill adentra o quarto do irmão, George:

Ele olhou ao redor, com medo e intensamente curioso ao mesmo tempo. A primeira coisa que reparou foi na secra mofada do ar. Ninguém abre

nem uma janela aqui há muito tempo, pensou ele. Droga, ninguém respira aqui há muito tempo. É essa a sensação de verdade. Ele tremeu um pouco com esse pensamento e lambeu os lábios de novo. (KING, 2014, p. 327)

As três ambientações propostas por Lins (1976), conforme apresentado, são construídas amplamente no romance de King, contribuindo para a riqueza da relação entre espaço e personagens. Assim, os espaços nesse romance se originam de variadas perspectivas, entrelaçadas a olhares e percepções do narrador e das personagens.

Arnaldo Franco Junior, em “Operadores de leitura da narrativa” (2003), diferencia espaço, ambientação e ambiente. O espaço, para o autor, é a relação estabelecida entre personagem, situação e ação; o ambiente é o clima, a atmosfera que se cria para causar uma determinada situação; e, por fim, a ambientação é a identificação de como um ambiente é construído pelo narrador. Dessa maneira, percebemos que os três elementos funcionam se relacionando, em *It: a coisa* (2014), porque King utiliza-se de um espaço geográfico grande e urbano: a cidade de Derry. O ambiente, no romance analisado, emerge a partir de espaços fechados, escuros, claustrofóbicos e, paradoxalmente, úmidos, já que as crianças sentem dificuldade em respirar por causa da “secura” desse mundo interior da cidade. Logo, o autor constrói a ambientação ao colocar as crianças em locais densos, para criar uma atmosfera assustadora, como é o caso da Torre de Água de Derry, o sistema de esgoto, um lugar que gera nojo, asco, repúdio. Em conjunto, a ambientação, o espaço e o ambiente são capazes de gerar nas personagens, e, possivelmente, nos leitores, sentimentos negativos que vão incitando o efeito esperado da narrativa: o medo.

Luís Alberto Brandão, em *Teorias do espaço literário* (2013, p. 19), nos convida a pensar na cidade, porque “a historicidade do espaço, segundo o prisma da descrição empírica, encontra-se no estudo das transformações da mais persistente e complexa forma de organização espacial humana: a cidade”. Como vimos reafirmando, a cidade é um elemento de extrema importância para que essa narrativa de Stephen King se construa, pois a cidade de Derry é a própria Coisa. Vislumbramos tal relação por meio dos acontecimentos nesse espaço, os quais não são noticiados externamente. Além desse fator, quando as personagens deixam a cidade, há um apagamento de suas vivências, como acontece com o Grupo dos Otários, cujos membros saem dali após a primeira derrota da Coisa e se esquecem completamente de sua infância naquele local, embora as marcas feitas por eles mesmos em suas mãos (então também apagadas) funcionassem como um pacto de retorno à Derry, caso a Coisa voltasse. Tais cicatrizes somente retornam às mãos das personagens depois de vinte e sete anos, com uma ligação de Mike

Hanlon, o único do Grupo a não sair de Derry. Lembremos, aqui, que os próprios corpos das personagens, com suas cicatrizes, são espacialidades.

Asseveramos, a partir dos estudos de Gaston Bachelard, em *A poética do espaço* (1996, p. 28), que a urbe participa do enredo como espaço psicológico e “a topoanálise seria então o estudo psicológico sistemático dos locais de nossa vida íntima”. Nesse viés, o espaço, em *It: a coisa* (2014), se constrói associado a uma interdependência da cidade, da monstruosidade e do medo das personagens, ou seja, é através dessa tríade que o pavor se efetiva, visto que o espaço está em constante relação de poder, pois este é ambientado para que o terror se funda ao monstruoso e, conseqüentemente, gere um sentimento negativo nas crianças.

Para Bachelard (1996), os elementos espaciais se relacionam com a interioridade psíquica das personagens, ou seja, estão em consonância com a proposta do enredo, seja ela positiva ou negativa. O pesquisador nos permite inferir que os elementos espaciais são apreendidos por sua aparência material, mas a imaginação poética extrai significações diversas do mesmo espaço, uma vez que é projetada na interioridade da existência humana, portanto, está sujeita ao devaneio.

Numa perspectiva convergente, H. P. Lovecraft, em “Notas sobre a escritura de contos fantásticos” (2012), explica como o ambiente depende da percepção subjetiva que as personagens vão desenvolvendo ao longo do enredo, à medida que elas vão percebendo o espaço no qual habitam. Essa característica é fundamental para compreender a construção espacial dos enredos fantásticos e de horror, que não se dá apenas pela descrição concreta e física. Para Lovecraft,

[a] atmosfera, e a não ação, é o grande desideratum da ficção fantástica. Em verdade, tudo o que um conto maravilhoso almeja é pintar o retrato convincente de um determinado sentimento humano. No momento em que tenta fazer qualquer outra coisa, o conto torna-se barato, pueril e irrelevante. Deve-se dar ênfase à insinuação sutil – pistas e pinceladas discretas relativas aos detalhes associativos que expressem diferentes tonalidades de sentimento e componham a vaga ilusão da estranha realidade ao elemento irreal. (2012, p. 149)

É devido a isso que o enredo do romance analisado carrega ambientações que variam a depender da personagem; é o caso da cena em que Beverly está no banheiro e escuta um sussurro saindo do ralo pedindo por ajuda. A descrição do banheiro é feita para causar asco e terror, entretanto, quando seu pai vai checar o local com a menina, ele não encontra nada.

A pia também tinha manchas de água. O ralo era um círculo simples de cerca de 5 centímetros de diâmetro. Já houvera uma cobertura cromada, que também tinha descascado tempos antes. Uma tampa de ralo de borracha presa a uma

corrente envolvia despreziosamente a torneira com a letra F. O ralo estava escuro, e quando se inclinou para perto, ela reparou pela primeira vez que havia um cheiro leve e desagradável, meio de peixe, saindo de dentro. Ela torceu o nariz com um pouco de nojo. (KING, 2014, p. 384)

Um jorro de sangue saiu de repente do ralo, manchando a pia, o espelho e o papel de parede com a estampa de sapos e folhas. 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. 386)

Havia sangue... sangue para todo lado... e o pai dela não via. (KING, 2014, p. 388)

Constatamos que King cria uma ambientação que atinge apenas a menina. As vozes de Matthew Clements, de Betty Ripsom e de Veronica Grogan, todas mortas, vão saindo do ralo confirmando para a garota que há algo no subterrâneo, no esgoto. A descrição do banheiro gera uma sensação claustrofóbica na personagem e nos leitores, o cheiro desagradável dá o ar negativo a essa ambientação e leva-nos a entender que a monstruosidade é fétida, já que a Coisa vive no bueiro. O sangue expelido pelo ralo suja o banheiro, inclusive o teto e a lâmpada, fazendo com que esse pequeno espaço ganhe uma tonalidade avermelhada escura. O vermelho carrega uma força intrínseca, pois remete à violência, ao perigo, ao poder e é capaz de gerar uma tensão causada pelo terror.

Ao sair do banheiro, a menina continua apavorada e seu pai a coloca para dormir, ela se sente invadida por um “medo negro[, que] tomou conta do coração dela e fechou sua garganta” (KING, 2014, p. 391), o pavor de que o monstro volte ou que ele esteja observando-a. A garota fica deitada de costas, reta, fitando o teto até adormecer. Notamos que o medo a paralisou, e que a iminência da morte se torna consciente. De acordo com Yi-Fu Tuan (2005, p. 31), “[a] morte é um medo novo. As crianças estão mais conscientes dela do que muitos adultos podem imaginar”.

Diante dessa perspectiva, o espaço do banheiro na cena exposta é idealizado a fim de que Beverly sinta pânico, angústia, pavor e tema por sua vida. Escandalizada pelo medo, a menina grita desesperadamente por seu pai, que adentra ao espaço, mas nada vê e não sente o odor pútrido. Distintamente, o sentimento gerado no homem é de raiva, uma vez que a menina não consegue explicar a situação, e, na sequência, o homem, tomado pela raiva, soca-a três vezes e sugere que ela cresça.

Tal conjuntura nos remete a Michel Foucault (1982, p. 252, tradução nossa), para quem “[o] espaço é fundamental em qualquer forma de vida comunitária; o espaço é fundamental em

qualquer exercício de poder”²¹. Nesse sentido, visualizamos uma relação de poder entre pai e filha, assim como reforçamos que a Coisa produz o medo – o seu poder – por meio da cidade de Derry, pois a cidade fora moldada para que o monstro conseguisse gerar ambientações capazes de assustar as personagens. Isso se confirma ao descobrirmos que somente essa monstruosidade conhece o “mundo” submerso, porque as plantas arquitetônicas do esgoto já não existem mais, sendo, então, totalmente desconhecido para as outras personagens. Desse modo, ao final da narrativa, a morte da Coisa culminará na destruição do bueiro como um todo, o que acaba por desmoronar grande parte da cidade, comprovando essa teoria.

Outrossim, esse exercício de poder acontece ao longo de todo o enredo, como observamos na descrição do que sente Stanley e da Torre de Água:

Uma escada estreita levava ao andar de cima, seguindo em espiral até sumir de vista. A parede externa da escada era de madeira sustentada por gigantescas vigas presas com estacas de pregos. [...] A parede interna era de aço, de onde rebites gigantescos surgiam como bolhas.

[...]

Ele hesitou, depois encontrou para poder ver um pouco melhor pela garganta estreita da escada. Nada. E era a Cidade do Pavor ali dentro. (KING, 2014, p. 413)

A descrição desse espaço é caracterizada por ambientes fechados. Ele causa um sufocamento na criança que ali está, pois o fato de ser feito internamente por aço reitera a ideia de fechamento, de enclausuramento. Ao final, entenderemos que a Torre de Água é a Cidade do Pavor, uma cidade criada e destinada a causar medo, uma vez que, conforme já referido, o poder da Coisa é suscitar esse sentimento.

Para Michel Foucault, o poder é “um conjunto de mecanismos e de procedimentos que têm como papel ou função e tema manter – mesmo que não o consigam – justamente o poder” (2008, p. 4). O espaço, no romance em foco, é um mecanismo para que o poder se integre como um todo, e os mecanismos espaciais fazem eclodir a perversidade do monstro e, conseqüentemente, o sentimento de pavor e temor nas personagens. Ainda segundo o filósofo,

[n]ão se vive em um espaço neutro e branco; não se vive, não se morre, não se ama no retângulo de uma folha de papel. Vive-se, morre-se, ama-se em um espaço quadriculado, recortado, matizado, com zonas claras e sombras, diferenças de níveis, degraus de escada, vãos, relevos, regiões duras e outras quebradiças, penetráveis e porosas. Há regiões de passagem, ruas, trens, metrô; há regiões abertas de parada transitória, cafés, cinemas, praias, hotéis, e há regiões fechadas do repouso e da moradia. (FOUCAULT, 2013, p. 19)

²¹ “The space is fundamental in any form of communal life; space is fundamental in any exercise of power” (FOUCAULT, 1982, p. 252).

Dessa maneira, os espaços criados no meio e no entorno da cidade são projetados por intermédio de uma cultura e a partir de identidades que se misturam. Em uma perspectiva próxima, Carl Schorske, em seu estudo “*La Idea de Ciudad en el Pensamiento Europeo: de Voltaire a Spengler*” (2006), esclarece que a cidade oferece a ideia de eternidade, pois o seu conteúdo é transitório, mas, ainda assim, uma transitoriedade permanente. As cidades começam a surgir a partir do século XVIII e, durante os dois séculos seguintes, passam por três alterações importantíssimas, sendo elas: “a cidade como virtude, a cidade como vício e a cidade além do bem e do mal” (SCHORSKE, 2006, p. 25, tradução nossa)²². Compreendemos a cidade como vício e além do bem e do mal; nesse viés, as reflexões acerca da urbe passam a refleti-la através do contato direto entre corpo e multidão, portanto, pensamos no que a cidade apresenta de verdadeiro e de falso.

De acordo com Charles Baudelaire (1988), o espaço urbano é construído por um cenário poético e idealizado, mas neste também se deleita um olhar sombrio, demonstrando ironias e contradições, o que se nota em Derry:

[...] e por uma sensação de que Derry era fria, de que Derry era dura, de que Derry estava cagando se qualquer um deles vivia ou morria, e muito menos se eles triunfavam sobre Pennywise, o Palhaço. O povo de Derry vivia com Pennywise em todos os seus disfarces havia muito tempo... e talvez, de alguma forma louca, tivesse até passado a compreendê-lo. A gostar dele, precisar dele. Amá-lo? Talvez. Sim, talvez isso também. (KING, 2014, p. 467)

O narrador de King nos mostra a dualidade dessa cidade que precisa do monstro, que precisa do horror, que ilumina o que deveria ser escondido: a morte, o monstro, o disforme, a carniça, o mal. A cidade, na literatura do medo, aparece como um espaço que aprisiona, restringe as personagens a uma condição difícil de escapar, de se salvar, como presenciamos em *It: a coisa*. O Grupo dos Otários enfrenta literalmente a Coisa duas vezes, uma quando crianças e a outra quando mais velhos, e percebemos, em ambas as situações, a dificuldade das personagens em fugir e escapar do monstro e do espaço em que ele habita.

Como já apontado, os elementos espaciais, segundo Bachelard (1996), estão intimamente ligados à interioridade psicológica e espiritual das personagens ao longo da construção do enredo. Ele considera que o espaço está sujeito ao devaneio, porque a imaginação poética consegue retirar significados distintos do espaço e projeta nele, simultaneamente, a interioridade existencial humana. Em *It: a coisa* (2014), os espaços ganham uma nova perspectiva, a depender da cena e das personagens que nela estão. Temos, por exemplo, a

²² “la ciudad como virtud, la ciudad como vicio, y la ciudad más allá del bien y del mal” (SCHORSKE, 2006, p. 25).

corporeidade do monstro, que é uma espacialidade e está em constante mudança, pois aparece para todas as crianças em forma de Palhaço, com pompons alaranjados, mas se metamorfoseia ao encontrar cada uma delas, assumindo uma forma diferente que amedronta cada uma.

Assim, para Ben, o monstro é uma múmia ou o Drácula; para Eddie, um leproso ou um *zombie*; Bill, por sua vez, afirma ser seu irmão morto ou um lobisomem; para Beverly, Robert Gray; com Mike, ele assume a forma de um lobisomem; Richie vê uma estátua; por fim, para Stanley, uma ave. A Coisa também adquire a forma de um tubarão: “Ele acha que viu aquele tubarão no canal. Estava sozinho no Parque Bassey duas semanas atrás e disse que viu barbatana. Diz que tinha 2,5 metros de altura, só a barbatana tinha esse tamanho todo, entende? Ele diz: ‘Foi aquilo que matou Johnny e os outros garotos’” (KING, 2014, p. 579). E, no final, descobrimos a Coisa igualmente como uma aranha:

uma Aranha de pesadelo de além do tempo e espaço, uma Aranha vinda de além das imaginações febris de qualquer condenado que viva nas maiores profundezas do inferno.

Não, pensou Bill friamente, também não é uma Aranha, não de verdade, mas essa forma a Coisa não tirou de nossas mentes; é só o mais próximo que nossas mentes conseguem chegar

(dos postigos)

do que ela realmente é. (KING, 2014, p. 1017, grifos do autor citado)

Nessa mesma linha de raciocínio, Lins (1976) assevera que o espaço é fundamental para que possamos compreender as personagens, afinal, as lembranças, as vivências, os desejos e o próprio sentimento de medo geram efeitos de sentido para tal elemento. O autor indaga e responde:

Onde, por exemplo, acaba a personagem e começa o seu espaço? A separação começa a apresentar dificuldades quando nos ocorre que mesmo a personagem é espaço; e que também suas recordações e até as visões de um futuro feliz, a vitória, a fortuna flutuam em algo que, simetricamente ao tempo psicológico, designaríamos como espaço psicológico. (LINS, 1976, p. 69)

Tal afirmação pode ser visualizada nas cicatrizes que as crianças/os adultos carregam, em função da promessa feita: “Pra voltar pra Derry. Porque nós prometemos, disse ele, e prometemos mesmo. Nós prometemos. Todos nós. Todas as crianças. Ficamos de pé no riacho que cortava o Barrens, demos as mãos em um círculo e cortamos as palmas com um pedaço de vidro” (KING, 2014, p. 140). A promessa carrega um espaço psicológico, pois é devido a esse corte e à ligação de Mike Hanlon que os demais membros do Grupo dos Otários retornam à cidade e se recordam do medo, ainda latente, da Coisa.

Mike é a única personagem que se lembra de todos os acontecimentos, ele não saiu de Derry e começou a trabalhar como chefe da biblioteca municipal. Esse trabalho proporcionou que ele procurasse o máximo de informações possíveis acerca da cidade e dos acontecimentos sórdidos que aterrorizavam os habitantes há anos. Deduzindo que crianças estavam sendo mortas novamente, Mike liga para os outros seis integrantes do grupo para que a promessa se concretize.

[...] Caramba, nós éramos *crianças*. Por um motivo ou outro, seus pais se mudaram, e vocês eram parte da bagagem que eles levaram. Meus pais ficaram. E será que foi mesmo decisão dele, de qualquer um *deles*? Eu acho que não. Como foi decidido quem iria e quem ficaria? Por sorte? Destino? Pela Coisa? Alguma Outra Coisa? Não sei. Mas não fomos nós. Então parem. (KING, 2014, p. 501, grifos do autor citado)

A promessa consistia em: caso a Coisa voltasse, todos deveriam retornar para Derry e matar, de fato, o monstro. Observamos que, ao contrário de Mike, as outras seis personagens seguem sua vida, saem da cidade e se tornam incrivelmente ricos e bem sucedidos, mas não se recordam de muitos acontecimentos vivenciados na infância. Ao se reencontrarem, já na cidade, Mike explica que “[n]enhum de vocês saiu de Derry ileso... sem que a Coisa deixasse marcar. Todos esqueceram o que aconteceu aqui, e suas lembranças daquele verão ainda são fragmentos. E há o fato curioso de que todos são ricos” (KING, 2014, p. 499). Nesse sentido, entendemos que, ao ficar na cidade, Mike continua preso à Coisa, não permitindo seguir com a própria vida, nem ser tão bem sucedido como os demais.

Outra perspectiva do espaço que abordamos é sua verticalidade e horizontalidade, conceitos apresentados por Donaldo Schüller, em seu livro *Teoria do Romance* (1989). O crítico exemplifica essas formas por meio da análise de *A divina comédia*, de Dante Alighieri. A horizontalidade, para Schüller, se perfaz quando as personagens não modificam seu pensamento ou a maneira de agir no decorrer da narração, o que pode ser percebido na construção da personagem Henry Bowers, pois, ao longo do enredo do poema épico, ele não se modifica física e/ou psicologicamente.

A verticalidade, por sua vez, é exemplificada nas transformações que as personagens sofrem enquanto vão descendo para o inferno, situação que se projeta também no espaço. Em contrapartida, os espaços horizontais são estáveis e não se modificam. Schüller aclara que

(Dante) anda para baixo, quando a viagem é para o inferno e, para cima, na ascensão pelos círculos do Purgatório e do Paraíso. No alto habita a virtude, a luz; descer representa presenciar a imperfeição, que se aprofunda até as trevas mais densas. No mundo construído em linha vertical, o deslocamento horizontal nada altera. (1989, p. 60)

Essa definição nos é muito válida, porque o mesmo processo é visualizado em *It: a coisa* (2014), na descida ao esgoto – subsolo da cidade de Derry, já que “descer representa presenciar a imperfeição”, e assistimos a esse efeito. É justamente ao descer que o Grupo dos Otários se depara de fato com a Coisa, afinal, antes ela se transformava em palhaço, múmia, estátua, em ave e até mesmo em George, irmão de Bill. Na descida, essas personagens se defrontam com a real forma do monstro, “uma Aranha de pesadelo de além do tempo e espaço, uma Aranha vinda de além das imaginações febris de qualquer condenado que viva nas maiores profundezas do inferno” (KING, 2014, p. 1017), como vimos reafirmando.

Reiteramos, portanto, que a verticalidade, neste enredo literário, está interligada ao ato de descer para a cidade de Derry, chegando próximo ao inferno, assim como em *A divina comédia*:

Eles seguiram. O túnel descia sempre, e aquele cheiro, aquele fedor obscuro e penetrante, foi ficando cada vez mais forte. Às vezes, eles conseguiam ouvir Henry atrás, mas agora os gritos dele pareciam distantes e nada importantes. Havia um sentimento em todos eles similar àquele de distorção e desconexão que eles sentiram na casa da rua Neibolt, de que eles tinham chegado à beirada do mudo e em um estranho nada. Bill sentia (embora não tivesse o vocabulário para expressar o que sabia) que eles estavam se aproximando do coração negro e arruinado de Derry. (KING, 2014, p. 998)

A similaridade ao inferno fica em evidência quando King sublinha que Derry é “uma olhada pela porta dos fundos do inferno” (2014, p. 149). O ato de descer ao subsolo cria em nós, leitores, a sensação de que o Grupo dos Otários não conseguirá sair dali, ficará preso no inferno, flutuando. Os conceitos em questão – verticalidade e horizontalidade – coadunam com a circunstância de as personagens serem esféricas, pois apresentam pensamentos e atitudes que evoluem ao longo do enredo, pensamento esse que vai ao encontro da teoria da topoanálise (BACHELARD, 1996), referendada anteriormente.

Essa ideia de verticalidade e de horizontalidade desenvolvida por Schüller (1989) também é analisada pela perspectiva psicanalítica de Bachelard:

A verticalidade é assegurada pela polaridade do porão e do sótão. As marcas dessa polaridade são tão profundas que abrem, de alguma forma, duas perspectivas muito diferentes para uma fenomenologia da imaginação. Com efeito, quase sem comentário, pode-se opor a racionalidade do telhado à irracionalidade do porão. (1996, p. 208-209)

Conforme inferimos, os espaços subterrâneos, como o porão ou os bueiros e o esgoto, relacionam-se à irracionalidade. É por meio deles que imagens devaneantes irrompem e os sujeitos projetam seus desejos e medos, delírios e desatinos. No romance em foco neste

capítulo, os espaços subterrâneos, que são o espaço próprio da Coisa, representam essa irracionalidade.

Cabe refletirmos mais profundamente sobre a função desses espaços construídos por intermédio de passagens subterrâneas, porões, labirintos, casas abandonadas, entre outros ambientes que confirmam o caráter assombroso, gerando um sentimento de catástrofe. Esses recintos podem ser distinguidos na obra *It: a coisa* (2014), já que temos a descrição do sistema de esgoto como um espaço arcaico e sem vida, configurando-se como labiríntico. A construção desses espaços, de acordo com Braulio Tavares (2003, p. 14), são “todas as representações materiais de trechos do real que por uma razão qualquer são escondidos, bloqueados, interditos ou simplesmente abandonados e entregues a si próprios”.

O *locus horribilis*, dentro do enredo, é semeado pela descrição de espaços fechados, subterrâneos, sombrios, produzindo nas personagens percepções distintas dos ambientes, encurralando-as e fazendo com que, a cada movimento, as personagens se deparem ainda mais com locais que desencadeiam pavor, propiciando uma relação entre o espaço psíquico e o físico.

Segundo Fred Botting (1996), o *locus horribilis* é um lugar possível para visualizar a presença do espaço gótico. As catedrais góticas em geral possuem Gárgulas, elementos míticos da arquitetura com formas monstruosas, que não são apenas recurso estético, mas possuem uma função prática: escoar água; por isso, são situadas nas calhas dos telhados. Ao conjecturarmos sobre esse elemento, reparamos que a catedral onde a Coisa vive, no esgoto no centro da cidade de Derry, está em consonância com as Gárgulas, já que a criatura possui uma não-forma definida e extremamente monstruosa. Botting mostra que “[o]s excessos góticos transgrediram os limites apropriados da ordem estética e social no transbordamento de emoções que minaram os limites da vida e da ficção, fantasia e realidade” (1996, p. 3, tradução nossa)²³, o que significa dizer que o esgoto interfere vividamente no caráter, nas emoções e no comportamento de todas as personagens, sendo nessa catedral que todos os escoamentos de água da cidade se encontram.

Ainda a respeito dos *loci horribilis*, Julio França (2017b, p. 117) adverte que nas narrativas góticas eles são “um elemento essencial para a produção do medo como efeito estético, já que expressam sensação de desconforto e estranhamento que as personagens – e, por extensão, o homem [humanidade] moderno – experimentam ante o espaço físico e social em que habitam”.

Sob outro ponto de vista, Michel Foucault, em “Outros espaços” (2001), evidencia a distinção entre espaço utópico e heterotópico. O primeiro é o espaço da irrealidade, do desejo,

²³ “Gothic excesses transgressed the proper limits of aesthetic as well as social order in the overflow of emotions that undermined boundaries of life and fiction, fantasy and reality” (BOTTING, 1996, p. 3).

do idealizado, do organizado. Já o segundo caracteriza os espaços reais, desorganizados, capazes de causar desconforto, inquietar, pois, como elucida Marisa Martins Gama-Khalil, “são reais e descortinam um vasto número de realidades possíveis, sobrepostas, despedaçadas, múltiplas” (2010, p. 225).

O espaço utópico se realiza em *It: a coisa* (2014), quando pensamos que a cidade de Derry é idealizada e organizada a fim de que a Coisa continue se alimentando das crianças e aterrorizando-as. Conseguimos apreender o porquê de o monstro ter escolhido a cidade, já que os espaços labirínticos são propícios para que a Coisa ecloda, além de não permitir que as personagens consigam chegar até ele. O esgoto é uma espacialidade utópica para o monstro, porque se esconde dos adultos (que não possuem as plantas arquitetônicas do esgoto) e se torna um espaço labiríntico que dificulta o acesso das crianças e do Grupo dos Otários. A cidade, portanto, é utópica para Pennywise.

Todavia, a cidade é, igualmente, um espaço heterotópico, por causar inquietação, desconforto nas crianças e, principalmente, no Grupo dos Otários. A casa que devia ser um lugar seguro, já não é; o monstro acessa esse lugar, expõe sua monstruosidade e sua perversidade. A biblioteca, que deveria ser um lugar silencioso e tranquilo, se torna um lugar arrepiante e traz à tona inseguranças e medos, particularmente quando um balão é deixado, por Pennywise, na lâmpada de leitura.

Além disso, notamos o que Ricardo Gullón (1980) define como o espaço-quadro e o espaço-labiríntico. O primeiro é utilizado ao se descrever a cena em sua totalidade, as personagens estão naquele espaço quase que imóveis e a descrição se sobrepõe às ações, “inscrevendo-se em um universo diferente daquele regido pelas leis da gravidade, distanciado de seu visualizador remoto, o leitor” (GULLÓN, 1980, p. 56, tradução nossa)²⁴. Percebemos a presença desse espaço quando nos deparamos com a narração sobre as crianças mortas, visto que temos a descrição dos corpos de George Denbrough, Betty Ripsom, Cheryl Lamonica, Matthew Clements e Veronica Grogan e dos locais onde foram encontrados.

Já o labiríntico é definido pela descrição de ambientes. Segundo Gullón, nesse recurso, “[o]s interiores não são menos significativos: torre, terraço, miradouro, quartos... Espaço do passeio e não só da memória, despertando nas personagens sensações de ‘estranhamento’, antecipação do destino” (1980, p. 59, grifo do autor citado, tradução nossa)²⁵, elemento que é

²⁴ “inscribiéndose en un universo distinto al regido por las leyes de la gravedad, distanciada de su contemplador remoto, el lector” (GULLÓN, 1980, p. 56).

²⁵ “Non son menos significantes los interiores: torre, terraza, mirador, aposentos... Espacio del pasado y no solo de la memoria, suscitando em los personajes sensaciones que les ‘estranñan’, anticipación del destino” (GULLÓN, 1980, p. 59).

vislumbrado ao longo da narrativa de *It: a coisa* (2014). Temos, por conseguinte, o espaço da Torre de Água, da casa da rua Neibolt e também uma semelhança estabelecida entre o esgoto e uma “catedral” (KING, 2014, p. 999). O esgoto é um espaço muito antigo e extremamente desconhecido, pois, como diz o pai de Bill,

[m]ais de dez prefeitos construíram ali desde 1885, mais ou menos. Durante a Depressão, a gerência de projetos fez um sistema de escoamento secundário e um terciário; havia muito dinheiro para obras públicas naquela época. Mas o cara que gerenciou esses projetos morreu na Segunda Guerra Mundial, e uns cinco anos depois o Departamento de Águas descobriu que as plantas do sistema desapareceram entre 1937 e 1950. O que quero dizer é que ninguém sabe onde esses malditos esgotos e escoadouros vão dar, nem por quê. (KING, 2014, p. 652)

Essa construção espacial, labiríntica por excelência, é realizada para que as personagens se percam, um espaço moldado para desnortear, dado que há possibilidade de se perder dentro dele: “Perdido embaixo de Derry. Perdido nos esgotos. Perdido no escuro. Havia alguma coisa tão lúgubre e apavorante na ideia que Bill ficou momentaneamente em silêncio” (KING, 2014, p. 652).

O esgoto é um lugar recluso e extremamente fortificado; ao considerarmos a comparação que se estabelece entre o esgoto e a catedral, esta é um elemento fundamental da arquitetura gótica. A estreita relação de comparação com a catedral nos permite entrever o misticismo que o paralelo carrega. Catedrais possuem paredes altas e evocam uma transcendência celestial, no entanto, ao pensarmos no esgoto, temos uma evocação que se dá para o mal, o temível, o grotesco.

Além da descrição espacial, há o entrecruzar desses espaços com o sentido do olfato. O olfato é ligado a regiões cerebrais que estão envoltas em memórias e sentimentos, o sistema límbico. Os neurônios olfativos mandam sinais para as amígdalas, quando sentem cheiros asquerosos e pútridos, o que desencadeia um sentimento de medo e outras emoções no cérebro. Esse recurso é utilizado ao longo do romance em análise de King, em cheiros como: de legumes podres, “o cheiro da Coisa, agachada, espreitando e pronta para atacar” (KING, 2014, p. 16); do odor do porão, “úmido e podre” (KING, 2014, p. 22); de folhas em decomposição, “cheiro de lixo, um cheiro de merda, um cheiro de outra coisa. Uma coisa pior do que as outras duas. Era o fedor do animal, o fedor da Coisa, lá embaixo na escuridão de Derry” (KING, 2014, p. 76). Encontramos, assim, todo tipo de odor negativo, desagradável, o “cheiro de uma coisa como a morte do tempo, e alguém acendeu um fósforo e ele olhou para baixo e viu o resto em decomposição de um garoto chamado Patrick Hockstetter” (KING, 2014, p. 106); o cheiro de

livros inchados pela umidade e cobertos de mofo verde, “cheiro do lago, do jeito que às vezes dava nas noites frias: um cheiro frio que era ao mesmo tempo de peixe e vazio” (KING, 2014, p. 112); entre outros. Entretanto, o olfato também é usado para atrair as crianças: quando visualizamos Pennywise, no bueiro, convidando George para flutuar com ele, há a presença de odores agradáveis, como de algodão-doce, bolinhos doces fritos, batata frita, amendoim torrado, o típico “cheiro de circo” (KING, 2014, p. 23), gerando interesse e atração nas personagens que serão comidas pela Coisa.

Os espaços sombrios, em *It: a coisa* (2014), como já argumentamos, fazem contraponto com o *locus horribilis*, elemento fundamental para que o gótico se construa. Espaços como castelos assombrados, masmorras ou catedrais criam uma ambientação capaz de desenvolver mistério e terror, afinal a Coisa é tudo, inclusive “ocupa os espaços vazios” (KING, 2014, p. 879). De acordo com Júlio França e Pedro Silva (2012, p. 33-34),

[s]e, nas narrativas do horror sobrenatural, os monstros, os ambientes e os objetos insólitos são responsáveis por criar o medo como efeito de recepção, nas narrativas do medo natural, as causas dessa emoção estão em aspectos cotidianos da vida. Na literatura de medo sobrenatural, o horror é materializado, corporificado na figura do monstro, personagem arquetípico desse tipo de literatura. No medo urbano, porém, ele se encontra disperso no espaço, no caos da vida metropolitana moderna.

No romance supracitado, a cidade, em seu cotidiano, vive alheia aos assassinatos que lhe pertencem, pois o hábito alimentar da Coisa é em ciclos de “Vinte e sete anos” (KING, 2014, p. 867). Apesar de os cidadãos saberem da reputação medonha da cidade, tudo acontece como se eles não se importassem, apenas seguissem sua vida. O pai de Mikey, Will, antes de morrer, conta ao filho sobre o incêndio do Black Spot, uma catástrofe que, no decorrer da obra, descobriremos ter sido arquitetada pela Coisa. Segundo Will, “[é] por causa do solo. Parece que coisas ruins, coisas cruéis, se dão bem no solo desta cidade. Pensei nisso várias vezes ao longo dos anos. Não sei por que é assim... mas é” (KING, 2014, p. 436).

Constatamos, então, que as espacialidades nos permitem refletir sobre a relação entre medo e poder a partir da ótica dos sujeitos/personagens. O romance nos incita a pensar sobre como as ambientações corroboram uma espacialidade sombria, como os odores são articulados para as personagens serem assombradas, e para que possamos entender como a cidade de Derry ganha um sentido infernal. Passemos, na sequência, ao estudo mais detido das monstruosidades na obra.

2.2. MONSTRUOSIDADES EM *IT*: A COISA

Quem luta com monstros deve velar por que, ao fazê-lo, não se transforme também em monstro. E se tu olhares, durante muito tempo, para um abismo, o abismo também olha para dentro de ti.

Friedrich Wilhelm Nietzsche

A metamorfose é um processo sofrido por diversos monstros, cujas transformações físicas causam ou sofrem o mal. Para ilustrar essa perspectiva, pensemos nas diversas transformações da Coisa, monstro que se metamorfoseia em diversas monstruosidades para assustar as crianças da cidade de Derry. As metamorfoses do corpo monstruoso não são eternas ou irrevogáveis de um estado a outro, ao contrário, seu corpo é capaz de modificar-se fisicamente, mas de forma passageira, sempre buscando causar medo nas personagens, a exemplo de:

Ao lado de Bowers havia uma coisa com roupa de palhaço. Tinha uns 2,5 metros de altura. A roupa era prateada. Pompons laranja ocupavam a parte da frente. Havia sapatos grandes demais e engraçados nos pés. Mas a cabeça não era de homem nem de palhaço; era a cabeça de um dobermann, o único animal da face da Terra do qual John Koontz²⁶ tinha medo. Os olhos dele estavam vermelhos. O focinho macio se enrugou para deixar os dentes enormes à mostra. (KING, 2014, p. 603)

Depreendemos que a monstruosidade se metamorfoseia no maior medo de John, a raça de cachorro dobermann. Desse modo, a monstruosidade é capaz de mostrar tudo o que pode ser visto, já que expõe o irreal verdadeiro, e esse irreal está vinculado ao medo das personagens, potencializando as metamorfoses do monstro. Esse corpo monstruoso promoverá o medo, uma vez que ele necessita assustar, causar medo, repulsa, mas também atrair.

A atração pelo monstro é um recurso fundamental, pois a Coisa só alcançará suas vítimas se conseguir se aproximar delas e gerar medo, afinal o monstro se alimenta do corpo e do medo infantil. Nessa perspectiva, José Gil assegura que o corpo monstruoso gera o fascínio por sua “não-forma” (2000, p. 177), através da sua capacidade de metamorfose, da sua mutabilidade.

A Coisa possui um corpo heterotópico, como definido por Michel Foucault (2013). É um corpo mutável, distinto, capaz de se metamorfosear, para instigar os medos infantis, conseguindo assim completar seu ciclo alimentar. Simultaneamente, o corpo do monstro é

²⁶ Essa personagem é um dos seguranças do local onde Henry Bowers está preso quando adulto, por matar o pai na adolescência.

utópico: “[a] utopia é um lugar fora de todos os outros lugares, mas um lugar onde eu teria um corpo *sem corpo*, um corpo que seria belo, límpido, transparente, luminoso, veloz, colossal na sua potência, infinito na sua duração, solto, invisível, protegido, sempre transfigurado” (FOUCAULT, 2013, p. 8, grifos do autor citado).

Quando pensamos na perspectiva da materialidade do monstro, seu corpo é utópico, pois ele é duradouro e está na Terra há séculos, é um corpo que se alimenta do medo e que se transfigura. Esse corpo, ao mesmo tempo que se mostra, se esconde, já que, ao final da narrativa, para de fato matar a Coisa é necessário que os membros do Grupo dos Otários desçam ao subsolo a fim de visualizar a sua forma real, ou a tentativa de uma.

Dessa maneira, entendemos que as metamorfoses do monstro, em *It: a coisa* (2014), são máscaras que escondem a sua verdadeira forma. Segundo Michel Foucault, em *O corpo utópico; As heterotopias*,

a máscara, a tatuagem, a pintura instalam o corpo em outro espaço, fazem-no entrar em um lugar que não tem lugar diretamente no mundo, fazem deste corpo um fragmento de espaço imaginário que se comunicará com o universo das divindades ou com o universo do outro. (2013, p. 12)

A máscara e a pintura presentes na possibilidade do corpo da Coisa transversam uma comunicação com o imaginário infantil, porque é por meio dele que a máscara será construída. Esse corpo mascarado potencializa o medo, cria um universo à parte, em que tudo é possível, no qual o medo se materializa em forma de monstruosidades. Para cada criança, a Coisa se metamorfoseia de formas diferentes, a depender do tipo de medo.

São descrições que vão de “leprosos debaixo de varandas, múmias que andavam sobre o gelo, sangue saindo de ralos e garotos mortos na Torre de Água e fotos que se moviam e lobisomens que perseguiram garotinhos por ruas desertas” (KING, 2014, p. 640) a um tubarão, cuja barbatana “tinha 2,5 metros de altura, só a barbatana tinha esse tamanho todo, entende?” (KING, 2014, p. 579). Para Eddie Kaspbrak, por exemplo,

[o] palhaço começou a sumir, começou a ficar mais transparente e, ao mesmo tempo, começou a mudar. Eddie viu o leproso, a múmia, o pássaro; ele viu o lobisomem e um vampiro cujos dentes eram lâminas Gillette em ângulos estranhos como espelhos em uma casa de espelhos de parque de diversão; ele viu Frankenstein, a criatura, e uma coisa carnuda que parecia uma concha e que se abria e fechava como uma boca; ele viu uma dezena de outras coisas terríveis, cem. Mas, pouco antes de o palhaço sumir completamente, ele viu a coisa mais terrível de todas: o rosto de sua mãe. (KING, 2014, p. 767-768)

Nesse viés, é necessário, portanto, que entendamos as singularidades de algumas máscaras da Coisa, a começar por “Sr. Bob Gray ou também conhecido como Pennywise, o Palhaço Dançarino” (KING, 2014, p. 23).

2.2.1. O palhaço

Apresentado nas primeiras páginas do romance, Pennywise é um palhaço chamativo: usa uma gravata azul, roupa larga com pompons alaranjados, luvas brancas ou estampadas, o cabelo dividido em dois tufo laterais vermelhos, tinta oleosa branca no rosto. Seus olhos possuem uma cor amarelada ou acinzentada e ele tem um “sorriso vermelho vampiresco e predador” (KING, 2014, p. 373), de um vermelho que mais se assemelha a sangue. Segura balões de todas as cores: vermelho, azul, verde, amarelo, que flutuam, assim como as crianças comidas, que também flutuam.

De acordo com o *Dicionário de símbolos*, por Jean Chevalier e Alain Gheerbrant,

[o] palhaço é, tradicionalmente, a figura do rei assassinado. Simboliza a inversão da compostura régia nos seus atavios, palavras e atitudes. À majestade, substituem-se a chalaça e irreverência; à soberania, a ausência de toda autoridade; ao temor, o riso; à vitória, a derrota; aos golpes dados, os golpes recebidos; às cerimônias as mais sagradas, o ridículo; à morte, a zombaria. O palhaço é como que o reverso da medalha, o contrário da realeza, a paródia encarnada. (2001, p. 680)

Ele representa o repulsivo, o atípico, o macabro, a própria encarnação da morte, mas Pennywise é capaz de encantar as crianças com sua forma anormal e atrativa. Apesar de sua fisionomia assombrosa, o palhaço atrai as crianças por odores similares ao circo e sons agradáveis, como percebemos em:

Ele inclinou a cabeça para o lado e prestou atenção, com a testa franzida começando a relaxar um pouco. Música de realejo, realmente, a música de feiras e parques de diversão. Ela despertou lembranças que eram tão alegres quanto efêmeras: pipoca, algodão-doce, bolinhos fritando em gordura quente, os estalos de correntes de brinquedos como a montanha-russa e o chapéu mexicano e a roda-gigante.

Agora, a testa franzida virou um sorriso hesitante. Stan subiu um degrau, depois mais dois, com a cabeça ainda inclinada. Ele fez outra pausa. Era como se pensar em parques de diversão pudesse realmente criar um; ele agora sentia o cheiro de pipoca, algodão-doce, bolinhos... e mais! Pimentão, cachorro-quente, fumaça de cigarro e serragem. Havia o cheiro acre de vinagre branco, do tipo que você coloca na batata frita por um buraquinho na tampa. Ele sentia o cheiro de mostarda, amarela e ardente, a que você passa no cachorro-quente com uma pazinha.

Isso era impressionante... incrível... irresistível. (KING, 2014, p. 413)

Pelo fragmento entendemos que Pennywise faz uso de elementos sensoriais para trazer para perto de si as crianças. Após atrair sua vítima, o palhaço modifica sua fisionomia e os elementos sensoriais. O cheiro, antes agradável, torna-se pútrido: “[u]m 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 fúria de larvas em um lugar escondido do sol” (KING, 2014, p. 415), para que as crianças de fato sentissem medo. Sua fisionomia, antes no mínimo agradável, transforma-se em uma macabra forma:

Conseguia ver uma calça jeans que tinha apodrecida até ficar roxo-enegrecida. Fiapos laranjas estavam presos nas costuras, e água pingava das barras e formava poças ao redor de sapatos que tinham apodrecido quase completamente, deixando à mostra dedos roxos e inchados dentro. As mãos estavam caídas na lateral do corpo, longas demais, brancas e pálidas demais. Preso em cada dedo havia um pequeno pompom laranja. (KING, 2014, p. 416)

Esse monstro projeta seus “dentes afiados por entre os lábios grossos e, como peixes dourados, eles eram laranja” (KING, 2014, p. 662). Morde a pele da criança e a devora, assim como fez com George, o irmão de Bill.

A criança corria pela chuva atrás de seu barco, quando percebe que ele estava caindo no bueiro. Ao se agachar para pegá-lo, vê que o palhaço estava segurando seu barco lá dentro. O palhaço parecia com os do circo, causando estranhamento na criança, pois, embora possuísse uma fisionomia recorrente, o que ele estaria fazendo dentro do bueiro? Compreendemos, posteriormente, que o espaço habitado pela Coisa é o esgoto. Pennywise, notando a hesitação da criança, pergunta se ela gostaria de ter seu barco de volta e o menino afirma que sim. O palhaço estava segurando inúmeros balões e questiona se o menino gostaria de um. Encantado pela possibilidade de conseguir o barco de volta e um balão, a criança estica a mão até o bueiro para pegar os itens, mas o palhaço agarra seu braço. Neste momento, o rosto de Pennywise se modifica, e o que foi visto e vivido por George “destruiu sua sanidade em um golpe de uma garra” (KING, 2014, p. 24).

Segundo Carlos Augusto Peixoto Junior, em “O corpo e o devir monstruoso” (2010, p. 180, grifo do autor citado),

[s]eu corpo difere do corpo normal na medida em que revela o oculto, algo de disforme, de visceral, de ‘interior’, uma espécie de obscenidade orgânica. Tal obscenidade ele não apenas a exhibe, mas também a desdobra, virando a pele pelo avesso e desfraldando-a, sem se preocupar com o olhar do outro, para fasciná-lo.

O corpo do palhaço, apesar de se assemelhar a um corpo humanoide, “não é nada humano” (KING, 2014, p. 688), porque revela o disforme, as formas avantajadas, distintas, desdobrando a maldade a partir do olhar do outro, das crianças, sobre ele. O olhar é fundamental para que Pennywise, a Coisa como um todo, consiga se metamorfosear e se alimentar das crianças. Quando o olhar já não perpetua o medo, não é mais válido, e o monstro se enfraquece, ou usa de artifícios para assombrar cada vez mais, transformando-se em monstruosidades ainda mais pavorosas.

Pennywise é uma criatura que está há muitos séculos na cidade, afinal a Coisa estava em Derry desde o início de sua construção e a máscara de palhaço sempre fora usada pelo monstro. Em uma foto de meados dos anos 1826 lá estava Pennywise: “a foto mostrava um sujeito engraçado fazendo malabarismo com pinos de boliche enormes no meio de uma rua lamacenta” (KING, 2014, p. 704). Na fotografia, o palhaço estava cercado por seis crianças sorridentes:

O sujeito engraçado tinha um sorriso enorme no rosto. Não usava maquiagem (só que, para Bill, a cara inteira dele parecia maquiagem), mas era careca exceto por dois tufos de cabelos esticados como chifres por cima das orelhas, e Bill não teve dificuldades de reconhecer o palhaço deles. Duzentos anos atrás ou mais, pensou ele, e sentiu uma onda louca de terror, raiva e empolgação percorrer o corpo. (KING, 2014, p. 704)

A empolgação de Bill está ligada à possibilidade de matar o monstro. Vivendo em Derry por inúmeras décadas, Pennywise não corresponde às leis naturais, já que está na fronteira do que existe e do sobrenatural. A corporificação do palhaço se distancia do seu humano por não fazer sombra: “O palhaço não fazia sombra. Nenhuma” (KING, 2014, p. 212); além do mais, sua longevidade e sua capacidade de canibalismo são evidentes.

Pennywise é o responsável por inúmeros acontecimentos macabros em larga escala. Um desses acontecimentos, como já citado, fora o incêndio no Black Spot, vivenciado pelo pai de Mikey. Esse incêndio matou sessenta pessoas queimadas.

O que aconteceu naquela noite no Black Spot, por pior que tenha sido... Não acho que tenha acontecido porque éramos negros. Nem porque o Spot ficava perto da West Broadway, onde os brancos ricos de Derry moravam e ainda moram hoje. Não acho que a Legião da Decência Branca tenha crescido tão bem aqui porque os integrantes odiavam os negros e os vagabundos com mais intensidade em Derry que em Portland ou Lewiston ou Brunswick. É por cauda do solo. Parece que coisa ruins, coisas cruéis, se dão bem no solo desta cidade. Pensei nisso várias vezes ao longo dos anos. Não sei porque é assim... mas é. (KING, 2014, p. 436)

Isto posto, entendemos que Pennywise está em todos os acontecimentos sombrios, no desaparecimento de inúmeras crianças, nas mortes em grande escala. Todas as crianças flutuavam, dentro do esgoto, todas elas “tem seu próprio espaço no macroverso; a energia é eterna” (KING, 2014, p. 1022). Segundo Zygmunt Bauman (2008), o medo é mais assustador quando é flutuante. Os balões que Pennywise está normalmente segurando relacionam-se às crianças já mortas, pois sempre que ele irá atacar alguma criança afirma: “Eles flutuam...” (KING, 2014, p. 23). Confirma-se essa ideia de que os balões e as almas das crianças ficam presas flutuando, por meio da fala da filha de Pennywise: “Ninguém que morre em Derry morre de verdade. Você já sabia disso antes; pode acreditar agora” (KING, 2014, p. 556).

Luiz Nazário destaca que o monstro é “o outro, o estranho, o estrangeiro, o ‘inimigo natural’ pronto a encarnar o Mal e contaminar, com sua simples presença, a humanidade” (1998, p. 285, grifo do autor citado). Pennywise é esse inimigo natural das crianças, é o monstro atrativo que contamina a vida infantil, a tranquilidade. De acordo com Noël Carroll (1990, p. 63), os “monstros horrendos são ameaçadores. [...] Eles têm de ser perigosos. Isso pode ser conseguido simplesmente tomando o monstro letal. Basta que ele mate e mutila”. Pennywise é o monstro que mutila:

“Em dezembro do ano passado, um garoto de 18 anos chamado Steven Johnson foi encontrado morto no Parque Memorial. Como Adrian Mellon, ele tinha sido muito mutilado pouco antes ou logo depois da morte, mas parecia que podia ter morrido de puro medo.”

– Sexualmente molestado? – perguntou Eddie.

– Não. Só mutilado. (KING, 2014, p. 489)

Continuemos, pois, a estudar as metamorfoses desse mostro.

2.2.2. A múmia, o Frankenstein e o zumbi

Em *O corpo utópico; As heterotopias*, Michel Foucault ressalta que a múmia é o corpo utópico por excelência, “[o] corpo negado e transfigurado. A múmia é o grande corpo utópico que persiste através do tempo” (2013, p. 8). O palhaço se metamorfoseia em uma múmia para assustar Ben, causando um “horror vertiginoso” (KING, 2014, p. 212) na criança.

Não era maquiagem que o palhaço estava usando. Nem estava ele enrolado em um monte de ataduras. Havia ataduras, a maior parte ao redor do pescoço e pulsos, voando ao vento, mas Ben conseguia ver o rosto do palhaço claramente. Tinha linhas profundas na pele como um mapa de rugas em um pergaminho, bochechas rasgadas, carne desgastada. A pele da testa estava ferida, mas sem sangue. Lábios mortos sorriam sobre uma mandíbula nas quais dentes se inclinavam como lápides. As gengivas eram esburacadas e negras. Ben não conseguia ver olhos, mas alguma coisa brilhava no interior

dos buracos negros como carvão, alguma coisa como as pedras preciosas frias nos olhos de escaravelhos egípcios. E apesar de o vento estar para o lado errado, parecia que ele conseguia sentir o cheiro de canela e especiarias, mortilhas apodrecidas tratadas com drogas estranhas, areias, sangue tão velho que tinha secado e virado flocos e grãos de ferrugem... (KING, 2014, p. 213)

A múmia desperta um discurso da vida eterna. O corpo da múmia aparenta ser o retrato da morte, visto que seu jeito de andar e suas vestimentas geram a ideia de que, mesmo morto, o monstro vive. A múmia é, então, uma personificação do medo mais recôndito do homem: o do fim da existência. Esse é o sentimento que a Coisa gera, já que a monstruosidade mostra a finitude da vida infantil.

Os monstros despertam uma ambivalência afetiva: a repulsão e a atração. Para que esse sentimento seja construído, a Coisa se metamorfoseia na fisionomia das crianças que ela matou, a exemplo Victor Criss, menino do grupo dos valentões:

Henry reconheceu a voz imediatamente. Era de Victor Criss, cuja cabeça foi arrancada em algum lugar embaixo de Derry 27 anos antes. Foi arrancada pelo monstro Frankenstein. Henry viu acontecer, depois viu os olhos do monstro mudarem e sentiu o olhar amarelo aquoso nele. Sim, o monstro Frankenstein matou Victor e depois Arroto, mas ali estava Vic de novo, como a reprise quase fantasmagórica de um programa preto e branco dos maravilhosos anos 1950, quando o presidente era careca e os Buicks tinham janelinhas redondas de ventilação. (KING, 2014, p. 601)

Pelo trecho, é fundamental entrevermos que, na narrativa, Stephen King faz uma referência ao romance *Frankenstein ou o Prometeu Moderno* (1818), de Mary Shelley. Nesse romance, o nome do criador do monstro é Victor Frankenstein, assim como o nome de Victor Criss em *It: a coisa* (2014). Ademais, na narrativa de Shelley, ao exigir uma companheira para a monstruosidade e ser negada, a criatura jura que matará a futura esposa de Victor. A criatura é um monstro enfurecido, e mata Elizabeth e Henry.

O monstro Frankenstein possui uma natureza indefinida, seu corpo não possibilita uma categorização. Relacionamos a múmia ao Frankenstein, pois seu corpo é formado por distintos cadáveres e a múmia é o cadáver que ganha vida. A múmia, em *It: a coisa* (2014), assume diferentes identidades, porque está atrelada à morte infantil. Esse monstro utiliza-se da fisionomia infantil para se criar:

Uma risadinha soou atrás dele. Henry olhou... e deu um grito de pavor enquanto apertava as mãos nas bochechas como uma donzela ofendida. Mike dirigiu o olhar para a recepção. Houve um som alto e vibrante, e a cabeça de Stan Uris surgiu atrás da bancada. Uma mola entrava no pescoço cortado. O rosto estava branco de tinta oleosa. Havia uma bolota vermelha em cada bochecha. Grandes pompons laranjas ocupavam o lugar dos olhos. Essa cabeça grotesca de Stan assentia para a frente e para trás sobre a mola como

um dos girassóis gigantes ao lado da casa da rua Neibolt. A boca se abriu e uma voz aguda e risonha começou a cantarolar:
 – Mata ele, Henry! Mata o crioulo, mata o preto, mata ele, mata ele, MATA ELE! (KING, 2014, p. 896)

Visualizamos que a monstruosidade da Coisa se associa ao estranho, ao não-familiar, e sua forma corpórea é a representação da morte, pois esses monstros são corpos mortos-vivos. De acordo com Michel Foucault, em *Os anormais* (2010, p. 47), esse monstro “constitui, em sua existência mesma e em sua forma, não apenas uma violação das leis da sociedade, mas uma violação das leis da natureza. Ele é, num registro duplo, infração às leis em sua existência mesma”. Esse duplo relaciona-se ao *unheimlich*, descrito por Sigmund Freud em “O inquietante” (2010), uma vez que o duplo é o estranho, é aquilo que ameaça, assim como o monstro, e desperta o reprimido. Fazem parte da monstruosidade o íntimo (*heimlich*) e o estranho (*unheimlich*), e é por meio dessa duplicidade que se produz a monstruosidade.

A metamorfose abrange a anomalia da Coisa e, consoante a afirmação de Foucault (2010), esse monstro não só viola as leis da sociedade, como também as leis naturais. Ele possui um corpo transformado para que possa atender a seus próprios desejos, distintamente de nós, humanos. Entretanto, Jean-Jacques Courtine (2011, p. 300) considera que os monstros têm um corpo humano, eles “são humanos, horrivelmente humanos”.

Por sua vez, Noël Carroll esclarece, em *A filosofia do horror ou paradoxos do coração*, que

os monstros são identificados como impuros e imundos. São coisas pútridas ou em desintegração, ou vêm de lugares lamacentos, ou são feitos de carne morta ou podre, ou de resíduo químico, ou estão associados com animais nocivos, doenças ou coisas rastejantes. Não só são muito perigosos como também provocam arrepios. Os personagens os vêem não só com medo, mas também com nojo, com um misto de terror e repulsa. (1990, p. 39)

Os zumbis (mortos-vivos), as múmias e o Frankenstein são representações do corpo podre, asqueroso. Essas monstruosidades causam repulsa e terror nas personagens do Grupo dos Otários, como na cena em que vemos Henry apavorado diante da figura de Arroto em putrefação: “*Tem um garoto morto atrás do volante deste carro*. Henry olhou para o próprio braço e viu a pele toda arrepiada. Ele rapidamente tomou outro gole da garrafa” (KING, 2014, p. 925, grifos do autor citado), o que igualmente ocasiona desconforto em nós, leitores.

2.2.3. O lobisomem

O corpo do lobisomem é um corpo duplo, é ao mesmo tempo humano e monstruoso. Esse monstro vincula-se ao impossível e ao proibido, já que seu corpo é híbrido: meio lobo e

meio homem. Segundo Luís da Câmara Cascudo, no livro *Geografia dos mitos brasileiros* (2012b, s.p.),

[o]s traços com que a imaginação do nosso povo retratou o Lobisomem são duplos, porque também essa criatura infeliz, conforme o nome mostra, é dual. Como homem, é extremamente pálido, magro, macilento, de orelhas compridas e nariz levantado. A sua sorte é um fado, talvez a remissão de um pecado: mas esta adição vê-se quando é estranha ao mito na sua pouca generalização.

O lobisomem é apresentado ainda como um monstro faminto e com feições canídeas. Essa monstruosidade é descrita como um animal feroz e participa de inúmeras narrativas literárias, sempre como a vilã, semelhante a uma das metamorfoses de Pennywise, devido ao medo de Richie: o lobisomem. O monstro aparece pela primeira vez na casa da rua Neibolt, ele rosnava alto, “as patas eram cobertas de pelos castanhos densos que se encaracolavam como arame; os dedos tinham unhas irregulares nas pontas” (KING, 2014, p. 368). Assim, o corpo da Coisa se delinea por construções sócio-históricas, uma vez que o monstro é um corpo cultural.

A criatura lobisomem possui formas díspares e culturais, pois compõe ativamente diversos enredos literários, e essas figuras presentes em contextos diversos apresentam traços comuns nas narrativas. A monstruosidade aparece várias vezes em *It: a coisa* (2014):

O rosto do Lobisomem saiu da escuridão de repente. A testa era baixa e projetada, coberta de esparsos pelos. As bochechas eram afundadas e peludas. Os olhos eram castanho-escuros, tomados de uma inteligência horrível, uma percepção horrível. A boca se abriu e ele começou a rosnar. Uma espuma branca escorreu pelos cantos do lábio inferior em dois filetes que pingaram do queixo. O cabelo na cabeça estava puxado para trás em uma paródia hedionda de um penteado adolescente. Ele jogou a cabeça para trás e rugiu, sem tirar os olhos de Richie. (KING, 2014, p. 369)

O lobisomem, por ser híbrido, tem caráter heterotópico. As heterotopias, conforme Foucault, são “espécies de lugares que estão fora de todos os lugares embora eles sejam efetivamente localizáveis” (2001, p. 415). Elas não possuem uma ordem, e, sim, seguem uma desordem única. Nesse viés, para Marisa Martins Gama-Khalil, as heterotopias “são espaços que incomodam por apresentarem a multiplicidade, a justaposição e a inversão de planos, a fragmentação das perspectivas. As heterotopias inquietam” (2012, p. 35). Desse modo, o corpo da Coisa ocupa esse lugar heterotópico; percebemos esse elemento quando Pennywise se transfigura em lobisomem:

A coisa estava disparada na direção dele, movendo-se em velocidade de trem expresso, enchendo a garganta desse cano escuro de um lado a outro; a Coisa estava na forma de Coisa agora, fosse lá qual fosse; assumiria alguma forma

da mente deles quando chegasse. A Coisa estava vindo, vindo de seu esconderijo imundo e de sua catacumba negra debaixo da terra, com os olhos brilhando em um verde-amarelado selvagem, vindo, vindo... a Coisa estava vindo.

E então, a princípio como fagulhas, eles viram os olhos da Coisa naquela escuridão. E eles tomaram forma, flamejantes e malignos. Acima do som vibrante do maquinário, Ben agora conseguia ouvir um novo som: Uuuuuuuuu... Um aroma fétido saiu da boca irregular do cano e ele recuou, tossindo e com ânsia de vômito.

[...]

– O Lobisomem! Bill! É o Lobisomem! O Lobisomem Adolescente! – 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. Os braços se esticaram na direção de Beverly, e os punhos do casaco de ensino médio foram repuxados sobre os braços cobertos de pelos. O cheiro era quente e cru e assassino. (KING, 2014, p. 842-843, grifos do autor citado)

Como o lobisomem, ao longo de toda a narrativa, a Coisa irá se metamorfosear em inúmeros medos infantis, essa é a sua potência. Sua capacidade de metamorfose assombra ao mesmo tempo em que encanta, visto que já notamos a necessidade que o monstro tem de causar repulsa e atração, simultaneamente. Esse corpo é um corpo fantástico, já que seu movimento é metonímico. Como afirma Rosemary Jackson (1993, p. 41-42, tradução nossa), o corpo fantástico “torna-se outro, escorrega para dentro deste, metamorfoseando uma forma noutra num fluxo e instabilidade permanentes”²⁷. Dessa maneira, esse corpo fantástico agrupa-se a diversas modalidades: ao corpo invisível, dual, transformador, e torna-se sombras, vampiros, lobisomens e canibais, mostrando a não rigidez que ele opera. Nessa perspectiva, vejamos outras formas de metamorfose do monstro.

2.2.4. O pai de Beverly e a bruxa

Em *It: a coisa* (2014), há inúmeras cenas nas quais o pai de Beverly possui um desejo sexual pela menina, e esse desejo se concretiza quando Pennywise se metamorfoseia em seu pai e lhe diz:

– 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. 557)

²⁷ “becomes that other, slides into it, metamorphosing from one shape to other in a permanent flux and instability” (JACKSON, 1993, p. 41-42).

No trecho, verificamos uma descrição bastante detalhada dos pensamentos que iam na mente do responsável por Beverly, com verbos e substantivos que conotam a prática sexual. Compreendemos, por exemplo, que há uma dupla interpretação para o verbo “comer”: o ato de mastigar, ingerir algum alimento, como o monstro faz com a personagem Adrian, mordendo e comendo sua axila: “[a]cho que foi isso que ele fez. Mordeu o sovaco dele. Como se quisesse comer ele, cara. Como se quisesse comer o coração dele” (KING, 2014, p. 43), ou vinculando-se à pedofilia, como é o caso que envolve a história de Beverly. Esse sentido da pedofilia vincula-se ao da história da Chapeuzinho Vermelho, conforme argumentamos no capítulo anterior.

Jeffrey Cohen enfatiza que “o monstro é transgressivo, demasiadamente sexual, perversamente erótico, um fora-da-lei: o monstro e tudo o que corporifica devem ser exilados ou destruídos” (2000, p. 58). Nesse sentido, o monstro é um agressor pedófilo, ele é a falta de limite, conferindo-lhe uma noção de prazer. O monstro é a liberdade das regras, pois é infringindo-as que ele conseguirá satisfazer suas vontades e desejos. Cohen (2000, p. 49) ainda assinala que “[o] monstro nos desperta para os prazeres do corpo, para os deleites simples e evanescentes de ser amedrontados ou de amedrontar – para a experiência da mortalidade e da corporeidade”.

Lembramos que a palavra “pedofilia” tem suas origens nas palavras gregas “*país*”, “*paidós*” (criança, infante) + “*philos*” (amigo). Segundo a etimologia, a união dessas duas palavras daria “pedofilia”: amar, gostar de crianças. O tema da sexualidade infantil sempre esteve presente na cultura. Os gregos, na Era Antiga, acreditavam que a pederastia era um processo natural, porque se acreditava que durante o ato sexual as qualidades do mentor seriam passadas para os garotos. A crença era de que o jovem receberia os conhecimentos do mais velho, caso tivessem relações sexuais. Para a ética grega, a *paedophilia erótica* era uma prática da vida e do exercício de liberdade. Nesse sentido, não havia uma fronteira demarcada para o ato sexual.

Consoante Michel Foucault, em *História da sexualidade 2: O uso dos prazeres*, aos olhos dos gregos, “o que fazia com que pudesse desejar um homem ou uma mulher era unicamente o apetite que a natureza tinha implantado no coração do homem para aqueles que são ‘belos’ qualquer que seja o seu sexo” (1994, p. 168, grifo do autor citado). Em decorrência, o sexo entre homens mais velhos com meninos mais jovens era considerado natural.

Conforme Foucault (1994), a sexualidade infantil e as relações sexuais eram integradas ao mundo grego, pois a pederastia era uma prática muito recorrente. É apenas no fim do

Renascimento, com o advento das ideias iluministas, que as crianças serão tratadas como sujeitos, possuindo direitos. É neste momento que se repensa, inclusive, as relações sexuais entre adultos e crianças, sendo consideradas crime e passíveis de intervenção legal.

A lei *Parens Patrie*, criada na Inglaterra em 1722, é a primeira lei voltada para defender os direitos da criança. É a partir dessa época que as medidas de proteção à criança começam a se difundir, o sexo entre crianças e adultos passa a ser compreendido como patologia e surge o termo “pedofilia”, utilizado pela primeira vez pelo médico alemão Richard Von Krafft-Ebing, no século XIX, em seu livro *Psychopathia Sexualis*, publicado em 1886.

Em *História social da criança e da família* (1986), Philippe Ariès explica acerca da mudança relacional entre os adultos e as crianças, e comenta sobre as questões sexuais:

uma das leis não escritas de nossa moral contemporânea, a mais imperiosa e mais respeitada de todas, exige que diante das crianças os adultos se abstenham de qualquer alusão, sobretudo jocosa, a assuntos sexuais. Esse sentimento era totalmente estranho à antiga sociedade. (ARIÈS, 1986, p. 125)

Com o advento da burguesia, reflexões acerca da pedofilia se fizeram necessárias. No capítulo 1 desta dissertação, no subcapítulo historiográfico-literário (1.3), trouxemos algumas narrativas literárias que estão vinculadas não só ao ato de “deglutir” as crianças, mas também associadas ao ato sexual em si. Como vimos, as monstrosidades retratadas permanecem no imaginário social. Em inúmeros casos, o predador é familiar: o pai, o padrasto, os tios, os primos, entre outros. Essas reflexões se fazem muito necessárias, pois, de acordo com Noël Carroll (1990, p. 64), “[o]s monstros também podem desencadear certos medos infantis persistentes, como o de ser comido ou desmembrado, ou medos sexuais, referentes a violação e incesto”.

Não podemos esquecer que alguns dos monstros de Beverly e das outras personagens reaparecem na fase adulta, ao voltarem para Derry para cumprir a promessa. Nesse sentido, é preciso recorrer à presença fantasmagórica do passado. Segundo Julio França (2016, s.p.),

[o]s eventos do passado não mais auxiliam na compreensão do que está por vir: tornam-se estranhos e potencialmente aterrorizantes, retornando, muitas vezes em figurações fantasmagóricas, para afetar as ações do presente. Em uma de suas formas de enredo mais recorrente, a protagonista da ficção gótica é vítima de atos pretéritos, nem sempre por ela perpetrados, e precisa enfrentar seu passado como condição para recuperar o controle de seu presente e a esperança em um futuro melhor.

Para as personagens poderem enfrentar Pennywise, elas precisarão passar pelo ritual de Chüd e tornarem-se crianças novamente, e isso significa mais do que lembrar coisas do

passado, como, no caso da garota, seu pai, Alvin Marsh. Ao voltar para a cidade de Derry, Beverly relembra das agressões de seu pai e das falas insistentes: “Eu me preocupo muito com você, Beverly. Me preocupo demais” (KING, 2014, p. 547), mas decide ir até sua antiga casa e ver se ele continuava vivo e morando ali.

Após tocar a campainha, uma senhora idosa, Sra. Kersh, atende e dá a notícia do falecimento do pai da menina, cinco anos atrás. A senhora convida-a para entrar e tomar um chá; ela decide por entrar e rememora sua casa da infância. Todavia, ao sentar para tomar o chá, Beverly vislumbra que a fisionomia de Sra. Kersh começa a mudar e ela se torna uma bruxa:

Beverly viu que os olhos da mulher também tinham mudado. As córneas agora estavam amarelas, antigas, cobertas de linhas vermelhas irregulares. O cabelo estava mais fino; a trança parecia malcuidada, não mais prateada com mechas douradas, mas cinza e sem vida.

[...]

– Meu pai – disse ela, e Beverly viu que o vestido também mudou. Tinha virado de um tom preto escabroso e desbotado. O camafeu era um esqueleto, com o maxilar aberto em expressão doentia. – O nome dele era Robert Gray, mais conhecido como Bob Gray, mais conhecido como Pennywise, o Palhaço Dançarino. Embora esse também não fosse o nome dele. Mas ele adorava essa piada, meu pai.

Ela riu de novo. Alguns dentes tinham ficado tão pretos quanto o vestido. As rugas na pele agora estavam mais profundas. A pele rosada e leitosa tinha ficado amarela em um tom doentio. Os dedos eram como garras. Ela sorriu para Beverly.

[...]

– Não? – perguntou a bruxa, e sorriu. As garras dela arranharam o preto e ela começou a enfiar biscoito finos de melado e delicadas fatias de bolo com cobertura na boca com as duas mãos. Os dentes horríveis subiam e desciam; as unhas, longas e sujas, afundavam nos doces; migalhas caíam pelo queixo ossudo. O hálito dela tinha o cheiro de coisas mortas há muito tempo que se abriram com a explosão dos gases de sua decomposição. A gargalhada agora era um riso morto. O cabelo estava mais fino. O couro cabeludo descamando aparecia em alguns pontos. (KING, 2014, p. 555-556)

De acordo com Gabriela Muller Larroca (2018), a bruxa é uma personagem recorrente na literatura de horror, ela é usada como artifício para gerar medo e alertar sobre os perigos encarnados pelo feminino. A bruxa está constantemente associada ao demoníaco, devido à influência da tradição cristã. Durante a Inquisição, inúmeras mulheres morreram queimadas e foram perseguidas por intermédio da crença de que eram bruxas, atrelando a isso a ideia macabra de que elas serviam a Satã. No “*Malleus Maleficarum*”, conforme pontuam Heinrich Kraemer e James Sprenger em *O Martelo das Feiticeiras*,

convém observar que houve uma falha na formação da primeira mulher, por ter sido ela criada a partir de uma costela recurva, ou seja, uma costela do peito, cuja curvatura é, por assim dizer, contrária à retidão do homem. E como,

em virtude dessa falha, a mulher é animal imperfeito, sempre decepciona e mente. (2004, p. 116)

O “*Malleus Maleficarum*” tornou-se o manual oficial da Inquisição, autorizando diversas torturas e mortes, pois se considerava que havia união entre as mulheres e o demônio, utilizando-se preceitos bíblicos para justificar suas ações: “à feiticeira não deixarás viver” (Ex. 22,18). Esse documento enfatiza as três condições fundamentais acerca da bruxaria: 1. a forma como os juízes reconheceriam uma bruxa; 2. apresenta os malefícios da bruxaria; 3. e as formas de condenar as bruxas.

Esse documento torna-se importante para a nossa pesquisa, por possibilitar entender discursos sobre a mulher, a bruxa e o sistema patriarcal. Discursos assim, de certo modo, se presentificam na história em análise, já que o corpo da monstruosidade criada por King é igualmente um espaço feminino: “ela é fêmea, está grávida de filhotes inimagináveis... e a hora está chegando” (KING, 2014, p. 1018). Ao longo do livro, como temos demonstrado, nos deparamos com vários de seus filhotes.

2.2.5. A Coisa

Michel Foucault disserta sobre as utopias, atopias e heterotopias, como vimos anteriormente. A utopia, para o autor, são “posicionamentos sem lugar real. São posicionamentos que mantêm com o espaço real da sociedade geral de analogia direta ou inversa” (FOUCAULT, 2009, p. 414-415). Nesse sentido, a utopia está relacionada aos lugares organizados, e o corpo da Coisa é um espaço que funciona sistematicamente, entretanto, esse corpo é um espaço da atopia. A atopia é a junção entre o espaço utópico e heterotópico.

Ao pensarmos sobre a Coisa, por um lado, inferimos que seu corpo é heterotópico, por se modificar em diversas monstruosidades: para Ben, a múmia; para Eddie, o leproso; para Stan, a ave; para Beverly, o pai ou a filha de Pennywise; para Richie, a estátua; e, para Bill, seu irmão e a forma original da Coisa. Mas, por outro lado, a criatura também possui um corpo utópico, para a própria Coisa, pois ele é organizado para que ocorra as metamorfoses, é um corpo que necessita dos medos: suas metamorfoses só ocorrem por meio dos medos infantis; além do mais, essa criatura tem um corpo duradouro, que habita o planeta Terra há muitos séculos, alimenta-se do medo e se transfigura. Ele se mostra e se esconde, e para que o Grupo dos Otários mate a Coisa precisa-se descer ao subsolo/inferno a fim de se visualizar a sua forma real ou algo que se aproxime dela.

Ela tinha uns 4,5 metros de altura e era negra como uma noite sem lua. Cada uma das pernas grossas como a coxa de um halterofilista. Os olhos eram rubis

brilhosos e malevolentes, saltados em órbitas cheias de algum fluido da cor de cromo que escorria. As mandíbulas denteadas se abriam e fechavam, se abriam e fechavam, pingando espuma. (KING, 2014, p. 1017)

A aranha é um animal que constrói sua teia e prende suas presas para se alimentar. De acordo com o *Dicionário de símbolos*, as aranhas possuem uma fragilidade:

Essa fragilidade evoca a de uma realidade de aparências ilusórias, enganadoras. Assim, será a aranha a artesã do tecido do mundo ou a do véu das ilusões que esconde a Realidade Suprema? A partir do segundo milênio a.C., nos mais antigos textos védicos da Índia, é justamente esta a questão colocada pelo mito, diferentemente interpretado, de Maya, a Xácti, ou companheira de Varuna. Para a filosofia budista, Maya evocará uma realidade ilusória, porque é ‘vazia de ser’, i.e., desprovida de todo substrato metafísico. (CHEVALIER; GHEERBRANT, 2001, p. 71, grifo dos autores citados)

O mito de Maya, citado no supracitado verbete “Aranha”, pode ser transposto para a condição da monstruosidade. A Coisa é o monstro capaz de causar estranhamento, o que Sigmund Freud (2010) chamará de *unheimlich*, ou “inquietante familiar”. Esse conceito está vinculado ao ato de não reconhecer como norma um objeto, o monstro é o obscuro, o incompreensível. A Coisa evoca a realidade ilusória, em que ela é poderosa, eterna, a comedora dos mundos, e, no segundo ritual de Chüd, a personagem Bill Denbrough entra dentro da mente do monstro, e uma escuridão eterna o cerca. O garoto, acreditando que era ilusão, tenta lutar e nega os acontecimentos, mas a Coisa afirma que:

– isso não é ilusão, seu garotinho tolo, isso é a eternidade, a Minha eternidade, e você está perdido nela, perdido para sempre, e nunca vai encontrar o caminho de volta; você é eterno agora e está condenado a vagar pela escuridão... depois que Me encontrar cara a cara, claro. (KING, 2014, p. 1022, grifos do autor citado)

Ela é a criadora de um mundo assustador, gera o horror, o pavor e a repulsa. Todavia, o monstro não é indestrutível, já que a Coisa habita os espaços embaixo de Derry e possui uma forma física, corpórea, “e o que era físico podia ser morto” (KING, 2014, p. 1024). O seu corpo está propenso a mudanças, e, segundo uma das teses defendidas por Cohen (2000), o corpo monstruoso é corpóreo e incorpóreo. A Coisa está em todos lugares, com uma forma definida, ou não, utilizando-se de elementos sonoros e de odores para mostrar sua presença. Por esses motivos, quando encaramos uma monstruosidade, isso gera um fascínio paralisando-nos e, dessa forma, ficamos absortos nesse fascínio.

Após realizarem o ritual de Chüd, os membros do Grupo dos Otários voltam a ser crianças para poder encarar a Coisa pela segunda vez, vinte e sete anos depois. Ao entrarem na cabeça dela, Bill e Richie perceberam que ela era um alienígena, que os cheiros pútridos que a

cidade exalava eram o fedor dela. Os dois garotos enfrentaram a criatura e, ao final, “a Aranha desabou de lado, uma enorme pilha de carne alienígena fumegante, com as pernas ainda tremendo e se contorcendo, acariciando as laterais do túnel e arranhando o chão em padrões aleatórios” (KING, 2014, p. 1060), trazendo, enfim, alívio para esses amigos.

CAPÍTULO 3

ESPACIALIDADES E FIGURAÇÕES EM *O LABIRINTO DO FAUNO*

3.1. ESPACIALIDADES EM *O LABIRINTO DO FAUNO*

– Um labirinto de símbolos – corrigiu – Um invisível labirinto de tempo. A mim, bárbaro inglês, foi-me oferecido revelar esse mistério diáfano. Ao fim de mais de cem anos, os pormenores são irrecuperáveis, mas não é difícil conjecturar o que sucedeu. Ts’ui Pen teria dito uma vez: Retiro-me para escrever um livro. E outra: Retiro-me para construir um labirinto. Todos imaginaram duas obras; ninguém pensou que livro e labirinto eram um único objeto.

Jorge Luis Borges

Ao pensarmos no título da obra *O labirinto do fauno* (2019), que compõe uma parte do nosso *corpus*, nos deparamos com a presença de um espaço muito específico: um labirinto. Essa espacialidade ganha diversos desdobramentos ao adentrarmos no enredo, vai desenvolvendo-se com complexidade, atribuindo significados e sentidos diversos, e suas ambientações nos convidam a sentir não só medo, angústia e repulsa, mas também coragem, admiração e afeto pelas personagens e pelo desenrolar da narrativa.

Osman Lins, em *Lima Barreto e o espaço romanesco* (1976, p. 63), nos incita a refletir que “a narrativa é um objeto compacto e inextrincável, todos os seus fios se enlaçam entre si e cada um reflete inúmeros outros”. Essa definição de Lins define a narrativa como uma espécie de labirinto. Os espaços, juntamente com as simbologias que os compõem, as personagens e o demais elementos narrativos formam esse objeto compacto e nos detemos, a partir de agora, em compreender as espacialidades enumeradas a seguir. Segundo Michel Foucault, em “Linguagem e literatura” (2000, p. 168), “o que permite a um signo ser signo não é o tempo, mas o espaço”, e o espaço é um elemento rico em simbologias. Portanto, analisamos, ao longo deste capítulo, algumas simbologias encontradas nos espaços de *O labirinto do fauno* (2019).

3.1.1. A FLORESTA, O LABIRINTO, A NOITE, A LUA E A MEMÓRIA

Nosso belo dever é imaginar que há um labirinto e um fio.

Jorge Luis Borges

O labirinto do fauno (2019), de Cornelia Funke e Guillermo del Toro, desperta atenção e curiosidade em nós, leitores, ao nos transportar para uma floresta no norte da Espanha durante o ano de 1944. Nesse período, a Espanha enfrentava o fim da Guerra Civil e a consolidação do regime fascista de General Franco. A floresta guardava histórias antigas e suas árvores “traçavam as raízes nos ossos dos mortos e alcançavam as estrelas com os galhos” (FUNKE; TORO, 2019, p. 13).

A floresta, de acordo com o *Dicionário de símbolos*, possui um mistério ambivalente, “que gera, ao mesmo tempo, angústia e serenidade, opressão e simpatia, como todas as poderosas manifestações da vida” (CHEVALIER; GHEERBRANT, 2001, p. 439).

Menos aberta que a montanha, menos fluida que o mar, menos sutil que o ar, menos árida do que o deserto, menos escura do que a caverna, porém cerrada, enraizada, silenciosa, verdejante, umbrosa, nua e múltipla, secreta, a floresta de faias é ventilada e majestosa, a floresta de carvalhos, nos grandes abismos rochosos, é céltica e quase druídica, a de pinheiro, sobre os declives arenosos, evoca a proximidade de um oceano ou origens marítimas; e, no entanto, é sempre a mesma floresta. (ASTORG, 1963 apud CHEVALIER; GHEERBRANT, 2001, p. 439, grifos dos autores citados)

A floresta, espaço múltiplo, carrega uma simbologia importante para a obra em estudo, pois é nela que se encontra o labirinto. Percebemos que essa espacialidade representa, para Ofélia, – a protagonista de treze anos, que se mudou para um velho moinho com a mãe, Carmen, – movimento, passagem, já que a floresta protege, guia, esconde e escancara as diversas histórias entoadas ao longo do romance. Ela oculta segredos e histórias anteriores, que mostram a potência de sua força narrativa. A floresta é antiga e dentro dela habitam segredos, monstros e muita magia.

Nela, encontramos o casebre de Rocio, uma bruxa que tem dois filhos: Luísa e Miguel. Ao sonhar com sua morte, decide presentear seus filhos, que ficam tristes, pois sabiam que os sonhos da mãe sempre se tornavam realidade. No dia seguinte, Rocio adentra ainda mais a floresta em busca de ervas frescas, porque fora afogada no lago por três dos cinco soldados de um nobre; nesse lago, costumava levar seus filhos para pedir conselhos sobre o passado e o futuro.

A floresta apresenta uma simbologia positiva, apesar de a maldade a habitar. Em seu caráter positivo, temos que é na floresta que os guerrilheiros contra o fascismo se escondem, em uma caverna, camuflada pelas árvores. Esse espaço é utilizado por Pedro, irmão de Mercedes, governanta do moinho, que traz informações para auxiliar os guerrilheiros. Mercedes entende que “[a] floresta tinha muito a oferecer àqueles que a respeitavam. [...] Para ela, a

floresta sempre fora sinônimo de abrigo, sustento e vida... Por isso, a proteção que a natureza dava a seu irmão não a surpreendia” (FUNKE; TORO, 2019, p. 165).

O mal também cerca a floresta. Ofélia se encontra com o Fauno, um monstro mítico, que promete ajudar a menina a ir para o Monstro Subterrâneo, se ela completasse três tarefas que estariam em um livro que ele entrega a ela. É importante destacar que essas três tarefas que Ofélia tem que realizar assemelham-se às tarefas delegadas a muitos protagonistas de contos de fadas. Em geral, o esquema apresenta um herói que deve cumprir uma tarefa difícil, conforme pontua Vladimir Propp (1983). De uma forma ampla, o número três é recorrente, como é o caso de *O labirinto do fauno* (2019): a primeira tarefa da menina seria ir até a floresta e fazer com que o Sapo comesse três pedras mágicas. Também aqui, como vemos, o número três aparece mais uma vez. Esse número é potencialmente o número do equilíbrio, por isso quase todas as religiões e culturas o trazem de forma destacada, a exemplo do Cristianismo, cujo Deus é uno, mas abarca três entidades: Pai, Filho e Espírito Santo. Adiante falaremos mais sobre a simbologia desse número, tão presente nesta e em outras narrativas.

A menina lê no livro:

Era uma vez quando os bosques ainda jovens
serviam de casa para criaturas
cheias de magia e encanto.

Essas criaturas se protegiam.
Dormiam à sombra da figueira colossal
que crescera na colina perto do moinho.

Mas agora a figueira está morrendo.
Os galhos estão secos
e o tronco, velho e torcido.

Um sapo monstruoso se acomodou em suas raízes
E não vai deixar a árvore se desenvolver.
Você precisa colocar três pedras mágicas
na boca do sapo.

Pegue a chave de outro de dentro da barriga dele.
Só depois disso a figueira florescerá novamente.
(FUNKE; TORO, 2019, p. 91-92).

É com essa cantiga entoada do livro que Ofélia se vê intimada a de fato realizar a primeira tarefa. A magia e o medo se imbricam e fazem com que a menina se sinta responsável por salvar a árvore, e, assim, conseguirá descer ao Reino Subterrâneo. Aqui, como no romance de King, o mundo subterrâneo é o espaço do mistério, do insólito.

Na floresta, a menina se depara com uma “árvore agonizante” (FUNKE; TORO, 2019, p. 93) e entra dentro da rachadura que a árvore tem. Notamos o quão debilitada e velha essa árvore está, por conta do Sapo que a habita. Ao adentrar nesse espaço, nos deparamos com o medo sentido pela garota: “estava cada vez mais difícil de respirar, e até ali o túnel revelara apenas escuridão. Escuridão, raízes, terra encharcada e exércitos de tatuzinhos-de-jardim que serviam a quem?” (FUNKE; TORO, 2019, p. 97). Entendemos, então, que a floresta é simultaneamente medo e conforto.

Como apontam Gilles Deleuze e Felix Guatarri (1997), há duas formas espaciais: espaço liso e espaço estriado. O espaço liso é marcado por seu caráter de metamorfose, é mutável. Inclusive desencadeia “uma rede complexa de linhas” (GAMA-KHALIL, 2010, p. 225). Essa rede complexa será traçada pela floresta, que agrupa diversas sensações vivenciadas pelas personagens. A floresta labiríntica e todos os outros labirintos da narrativa são espaços que podemos caracterizar como lisos. Para o Capitão Vidal, padrasto de Ofélia e capitão do moinho que tentava sustentar o fascismo, a floresta o zombava, era um “labirinto traiçoeiro de árvores” (FUNKE; TORO, 2019, p. 96).

Esse espaço liso é também visualizado no labirinto, que está dentro da floresta, pois é um lugar transitório, paradoxal, causa medo e incerteza, e gera igualmente coragem e salvação. Observamos, na primeira descrição do labirinto, que a protagonista e o espaço estabelecem um processo de interdependência, uma vez que, para que a alma de Ofélia, que pertence a Moanna – uma princesa do Reino Subterrâneo que vivia sonhando com o mundo do real –, volte a esse Reino, Ofélia precisa perpassar por caminhos tortuosos e cumprir suas tarefas em espaços cercados pela floresta e pelo labirinto.

O labirinto é um espaço diverso e plural, desperta a curiosidade da menina e a convida para entrar nele a fim de que o Fauno possa guiá-la. Jean Chevalier e Alain Gheerbrant (2001, p. 531) elucidam que “o labirinto é, essencialmente, um entrecruzamento de caminhos, dos quais alguns não têm saída e constituem assim impasses no meio deles”, o labirinto retarda ou não leva a uma saída para o aventureiro. Na narrativa, verificamos que o labirinto participa como um ativador de memória entre Ofélia e Moanna, mas não possui uma saída; ao fugir com seu irmão a pedido do Fauno para a realização de sua última tarefa, a menina se encontra no meio do labirinto, que vai se movendo para que ela chegue até o seu centro.

Contudo, o labirinto tinha esperado por ela durante muito tempo, e quando Ofélia se virou, sem esperanças, para o corredor que escolhera, as pedras começaram a se mover. Ela espiou por cima do ombro e viu que a parede que antes bloqueara o caminho estava se rachando: raízes de árvores subiam pela

abertura feito garras de madeira abrindo espaço para ela. (FUNKE; TORO, 2019, p. 22)

O labirinto se metamorfoseia visando que a menina entre e siga seu destino, mas, como Chevalier e Gheerbrant (2001) afirmam, nem sempre o labirinto tem uma saída. Para a menina, a saída é a morte, o labirinto a levará para o Reino Subterrâneo por meio da morte. Esse espaço labiríntico cobra da personagem uma participação intensa a fim de que ela consiga seguir em novas direções.

Ressaltamos que a primeira constatação da floresta se constrói com a chegada de Ofélia em seu futuro lar. A menina, então, se depara com uma pedra, lisa e plana. Ao reparar nela, distingue que havia um olho esculpido na superfície, um olho humano. Segurando a pedra nas mãos, ela olha ao redor e enxerga três colunas antigas, a do meio possui um rosto voltado para a floresta. Percebendo que faltava um olho naquele rosto, decide colocar a pedra que estava em suas mãos na coluna, como se estivesse montando um quebra-cabeça. É nesse momento que a menina se esbarra com a primeira aparição mítica: uma fada. A criatura esperava pela menina e sabia de tudo: da vida de Ofélia e da tentativa de Carmen Cardoso em dar um futuro melhor para sua filha.

Ela seguiu a Fada, que continuava gorjeando e rodopiando à sua frente, e se pôs a descer os degraus, se embrenhando cada vez mais fundo no subsolo. A escada levava ao fundo do poço, mas não havia água, só um monolito esculpido e muito parecido com os que ela vira na floresta. Parecia igualmente antigo, mas aquele era mais alto e rodeado de canais de pedra esculpidos no chão, formando um labirinto que espalhava o da superfície. Um ruído ecoava das sombras atrás do monolito, como se algo enorme se movesse ali. Ofélia já estava muito assustada, mas a Fada continuava insistindo que prosseguissem. Segundo a Fada, ela enfim desceu os últimos degraus e chegou ao fundo do poço. (FUNKE; TORO, 2019, p. 22)

Desse modo, a floresta, as árvores e o labirinto configuram-se como uma fuga da realidade. No início da obra, temos a cena em que Ofélia teria que chamar Capitão Vidal de pai, um homem mau, semelhante às monstruosidades de seus contos de fadas; entretanto, ao se enredar na floresta e no labirinto, esses espaços retiram a protagonista do mundo real e adiam essa imposição. Outro exemplo é a cena na qual Ofélia está relutante em entregar seu irmão recém-nascido ao Fauno, que não vê Capitão Vidal se aproximando; o padrasto retira o bebê dos braços da menina à força e atira no peito dela. Isto posto, entendemos que “o labirinto fora construído com essa finalidade: permitir que todos pudessem representar seus papéis em uma história escrita havia muito tempo” (FUNKE; TORO, 2019, p. 291).

Há um momento na narrativa em que é relatada a história da criação do labirinto. Alba – assim nomeada por seu esposo Ayuso – fora encontrada por ele em uma floresta antiga dormindo. Ao ser acordada, a mulher corre assustada e reconhece que não se lembra de sua vida ou de seu nome; como não tinha casa, Ayuso a convida para morar em seu palácio, visto que ele era um rei. Após algum tempo, ambos se apaixonaram, casaram-se depois de três meses e tiveram um filho. No entanto, a mulher começou a sentir uma tristeza profunda e saiu a vagar pela floresta, até que ela conhece a história de Rocio, uma bruxa (por nós já referendada), e decide consultá-la para que, talvez, pudesse descobrir algo sobre si mesma. A bruxa explica que “a resposta só seria revelada numa noite de lua cheia num labirinto que deveria ser construído com as pedras do vilarejo vizinho, abandonado após três crianças terem sido raptadas pelo Homem Pálido” (FUNKE; TORO, 2019, p. 87). Ayuso, que amava de todo coração sua esposa, decide pedir que um soldado a seguisse para saber se estava tudo bem, e descobre que a esposa se encontrava com Rocio. Explicando os motivos do encontro, o homem solicita que a bruxa lhe fale como o labirinto deveria ser construído e assim o faz. Após dois longos meses, o labirinto fora construído.

Alba esperou sete noites até que fosse lua cheia e ficou no labirinto até o nascer do dia, mas, infelizmente, nada descobrira sobre a própria vida. Durante um ano, em todas as luas cheias, lá estava Alba, porém a resposta nunca vinha. A mulher de modo algum descobriu seu passado e morreu um ano depois, em uma noite de novembro sem lua. Três homens, a comando de Ayuso, afogaram a bruxa no lago do moinho, “embora o moleiro implorasse que não amaldiçoassem seu moinho daquela forma” (FUNKE; TORO, 2019, p. 88). Quinze anos depois, o filho de Alba e de Ayuso entrou no labirinto à procura da mãe e nunca mais o viram. Transcorridos duzentos e vinte e três anos, a profecia da bruxa enfim se concretizou, a mulher era Moanna e “foi preciso que ela caminhasse mais uma vez pelos corredores ancestrais no corpo de uma menina chamada Ofélia” (FUNKE; TORO, 2019, p. 89).

Como temos procurado mostrar, o labirinto não figura apenas como espaço físico dentro da obra, ele se estabelece, igualmente, como uma intercalação de histórias que transitam ao longo do romance, intercalação essa que se afigura também como um labirinto. A primeira história se consolida com as questões do “real”, por meio de um discurso historiográfico vinculado à Guerra Civil Espanhola e ao governo fascista marcado pela presença e pela crueldade de Capitão Vidal, bem como de personagens que vão contra esse governo, os rebeldes: Tarta, Pedro, Dr. Ferreiro, Mercedes, Francesinho, entre outros. A racionalidade apresentada por esse mundo se dá devido a sua objetividade, transposta pela guerra, ou pela relação estabelecida entre o Capitão Vidal e o relógio deixado por seu pai com a exata hora de

sua morte. Vidal o polia ritualisticamente todos os dias pela noite ou por seu cuidado excessivo com seu rosto, sua lâmina, seus sapatos. O terror constrói-se, predominantemente, pela ambientação das memórias da guerra, sendo desenvolvido pelas grandes torturas e assassinatos que o sádico Capitão realiza no grupo dos rebeldes, como:

Vidal pegou a garrafa de água e a bateu com força no rosto do pavãozinho. Depois enfiou o vidro quebrado do olho do rapaz. Várias vezes seguidas. *Deixe a raiva seguir seu curso ou ela pode consumir você.* O vidro cortou e despedaçou o corpo do rapaz, pele e carne se tornando uma massa sanguinolenta. (FUNKE; TORO, 2019, p. 41, grifos dos autores citados)

Essa cena, posteriormente, ganha um toque ainda mais assombroso com a descrição do espaço também como uma personagem: “[a] floresta observava tão silenciosamente quanto os soldados” (FUNKE; TORO, 2019, p. 42), o que mostra a unicidade entre espaço, personagem e terror. Já em “um *capitán* com base em um moinho abandonado no meio de uma floresta na Galícia não tinha muito do que se vangloriar, exceto por sua crueldade” (FUNKE; TORO, 2019, p. 256, grifo dos autores citados), a crueldade é potencializada pelo espaço, que faz com que o Capitão se sinta testado.

A segunda história se refere ao mundo repleto de códigos e símbolos que possibilitam a criação do Reino Subterrâneo, o universo mágico dos contos de fadas. Ofélia embarca em um mundo cheio de metamorfoses, onde insetos se transformam em fadas, a identidade dela é questionada e seu destino depende apenas da superação dos três obstáculos propostos a ela. Sustentamos tal análise pelo fato de a personagem ser uma ávida leitora de contos de fadas, como percebido na bronca que a mãe dá em Ofélia: “você já está muito velha para ler contos de fadas!” (FUNKE; TORO, 2019, p. 14), e também pelo motivo de ser por meio dos elementos mágicos que a menina consegue ir ao Reino Subterrâneo. Ela se utiliza da mandrágora (uma raiz mágica que ajudava a sua mãe na gravidez), da chave de ouro encontrada dentro da barriga do Sapo, da pequena faca pega na sala do Homem Pálido²⁸, do livro mágico feito por Aldus Caraméz (um grande encadernador) que continha “um papel feito com as roupas que a princesa Moanna deixou para trás, e essa cola contém tudo o que sei sobre o Reino superior [...]. Este couro – continuou – é da pele de uma fera que só se alimentava da verdade e de homens destemidos” (FUNKE; TORO, 2019, p. 206); Caraméz ainda acrescenta as suas lágrimas na cola, pois, além de sabedoria e coragem, a menina precisa de amor. Todos esses objetos constroem a ambientação fantástica vivenciada pela menina e há um embate tradicional entre o bem e o mal: “o mundo era em preto e branco e havia o bem e o mal” (FUNKE; TORO, 2019,

²⁸ Monstro que se alimenta de crianças na obra e sobre o qual nos deteremos mais à frente.

p. 165). A menina necessita combater o Sapo, ajudar sua mãe e tentar mantê-la viva em função dos problemas na gravidez, assim como salvar seu irmão recém-nascido da maldade de Vidal.

Os espaços dessa segunda história igualmente causam medo e terror, como em:

No centro, havia um enorme poço de pedra fincado no chão e uma escada que descia. Ofélia não sabia quantos degraus havia na escada que parecia infinita, pois a escuridão engolia todos eles. Um sussurro úmido veio do poço, e Ofélia sentiu outra pontada de medo, mas também um chamado à aventura. (FUNKE; TORO, 2019, p. 56).

Compactuam para os sentimentos da personagem: espaços que geram frio; a ambientação escura, incitada pela presença da noite; o farfalhar seco dos bichos que a assustavam. Ademais, as ambientações que geram pavor na menina possuem um toque do plano real e do insólito, visto que, na cena em que a mãe de Ofélia lhe dá um vestido verde e pede que ela se vista para agradar a Vidal, a menina instantaneamente assimila o temor ao labirinto: “Os olhos da mãe mostraram preocupação. *Me ajude*, imploravam. *Me ajude a agradá-lo*. Ofélia sentiu um frio repentino. Como se estivesse de volta ao labirinto, as sombras das muralhas enegrecendo seu coração” (FUNKE; TORO, 2019, p. 71, grifos dos autores citados).

Lembremo-nos de que, para provar que o espírito de Ofélia era a essência de Moanna, o Fauno, monstro que ajudará a menina a passar pelo portal com destino ao Reino Subterrâneo, aparece para a criança e diz que ela deverá cumprir três tarefas, entregando-lhe o “*Livro das encruzilhadas*” (FUNKE; TORO, 2019, p. 61), no qual ela encontraria suas missões. Para isso, o Fauno explica que há apenas uma condição: as três tarefas devem ser cumpridas antes da lua cheia.

Nessa perspectiva, percebemos que o labirinto está ligado à ideia de jogo, porque a origem do labirinto é mitológica, como a história do mito do herói Teseu. Do grego *Theseús/Theso* significa “homem forte”, esse herói ateniense fora um dos maiores heróis gregos. Teseu libertou a Grécia de monstros, sendo, por natureza, um homem forte; ainda na infância, seu pai, Egeu, esconde sua espada embaixo de uma rocha e pede que Etra, a mãe, só conte o nome dele ao menino quando este fosse capaz de erguer a pedra. Aos dezesseis anos, o rapaz surpreende a todos ao levantar a rocha e ir ao encontro do pai. Chegando em Atenas, após vencer seis tarefas e derrotar inúmeros monstros, Egeu reconhece seu filho, afinal ele portava em suas mãos a espada. O encontro quase fora impedido por Medeia, esposa de Egeu e uma poderosa feiticeira, que tentara fazer com que seu marido envenenasse o próprio filho. Medeia foge, temendo o castigo do marido.

O título de “homem forte” não fora concedido a Teseu à toa, o herói salvara o povo grego do Minotauro. O mito conta que Minos, Rei de Creta, pedira a Poseidon que ele lhe concedesse a soberania de seu povo. Aceitando seu pedido, o Deus Grego solicita apenas que Minos sacrificasse, como uma forma de homenageá-lo, um touro branco que sairia do mar. Ao receber o animal, Minos fica admirado pela beleza dele e decide sacrificar outro touro no lugar, esperando que Poseidon não reparasse. Irado pela atitude insolente do Rei, o Deus do Mar resolve puni-lo e faz com que Pasífae, esposa de Minos, se apaixone pelo touro e, dessa relação, nasce o Minotauro – um ser híbrido, com cauda e cabeça de touro, mas corpo humano –, que apavora e destrói a ilha de Creta. Envergonhado e assustado, o Rei solicita a Dédalo, um escultor renomado em toda a Grécia, a construção de um labirinto no subsolo do palácio para aprisionar a monstruosidade. Assim, o escultor constrói o labirinto, porém o Minotauro vence os atenienses. Para resolver o problema, o Rei Minos propõe ao híbrido que ele ficasse no labirinto e, anualmente, sete moças e sete moços seriam enviados ao local e ficariam presos para serem mortos por ele.

Ainda em Atenas, Teseu se depara com a situação de seu povo e decide ajudá-lo. Voluntariamente, ele se oferece para ser enviado à ilha de Creta a fim de matar o Minotauro. No entanto, Teseu enfrentaria dois desafios: matar o monstro e encontrar o caminho para fora do labirinto. Ao chegar na ilha, a filha do Rei Minos, Ariadne, apaixona-se pelo rapaz e o auxilia no desafio: ela entrega uma espada e um novelo de lã para que ele matasse o monstro e depois encontrasse o caminho de volta, marcando o trajeto para não se perder. Por fim, Teseu mata a criatura e consegue, juntamente com outros atenienses, sair do labirinto (BRANDÃO, 2002).

De acordo com Mircea Eliade (1991), os mitos e as simbologias por detrás deles se modificam a depender da sociedade. Dessa forma, os sentidos vão aumentando e se diferenciando para cada indivíduo, que toma para si os acontecimentos que ocorrem em sua vida e ao redor do mundo. Para Chevalier e Gheerbrant (2001, p. 532), “[a] transformação do eu, que se opera no centro do labirinto e que se afirmará à luz do dia no fim da viagem de retorno, no término dessa passagem das trevas à luz, marcará a vitória do espiritual sobre o material e, ao mesmo tempo, do eterno sobre o perecível”. Nesse sentido, tem-se, na narrativa em estudo neste capítulo, um processo estabelecido entre a personagem e o espaço, uma vez que é o labirinto que fará com que a menina se liberte, vá ao encontro de seu pai, sua mãe, o Fauno e as fadas no Reino Subterrâneo.

O labirinto é, tanto para o mito de Teseu quanto para *O labirinto do fauno* (2019), uma simbologia “do poder, do sagrado e da imortalidade” (CHEVALIER; GHEERBRANT, 2001, p. 531), já que Ofélia precisa adquirir força para enfrentar o Capitão Vidal; carece das criaturas

mitológicas, como o Fauno, para compreender sua missão: levar a alma de Moanna a seu pai; e, por fim, entender a imortalidade de sua alma. Por isso, escolherá a rendição ao final da narrativa, optando por sua vida ao invés da do irmão recém-nascido, comprovando sua ética e moral, digna de uma princesa.

O labirinto instiga Ofélia para que ela o explore, a fim de que possa se reconhecer. Esse espaço também vai se organizando para que a personagem possa se integrar mais a ele, sendo um espaço heterotópico, como pontua Michel Foucault (2001), pois é fruto de um desejo do Fauno e da criança de conseguirem alcançar o Reino Subterrâneo. Notamos essa confluência quando o narrador explicita:

Caminho errado! Ela escolhera o caminho errado. Estava tudo perdido. Contudo, o labirinto tinha esperado por ela durante muito tempo, e quando Ofélia se virou, sem esperanças, para o corredor que escolhera, as pedras começaram a se mover. Ela espiou por cima do ombro e viu que a parede que antes bloqueara o caminho estava se rachando: raízes de árvores subiam pela abertura feito garras de madeira abrindo espaço para ela. As raízes roçavam os braços e pernas de Ofélia enquanto ela atravessava a fenda, e então lá estava, a clareira que tanto procurara e, no meio, o poço e a escada que levavam ao monolito onde ela encontrara o Fauno pela primeira vez. (FUNKE; TORO, 2019, p. 288-289)

Além disso, o labirinto é igualmente um espaço utópico, pois fora idealizado para que a alma de Moanna conseguisse voltar ao Reino Subterrâneo, já que descobrimos que Rocio, a bruxa, havia ajudado a construir o labirinto para uma moça que havia sido encontrada por um nobre. Anteriormente relatamos que, sem saber seu nome ou ter lembranças sobre si mesma, o nobre a convida para ficar alguns dias em sua casa, e a nomeia de Alba. Os dois se apaixonam, casam-se e têm um filho, entretanto, no decorrer de sua vida, Alba vai se sentindo triste e começa a vagar pela floresta, até que descobre que Rocio poderia ajudá-la. Como já relatamos, a bruxa explica que seria necessário construir um labirinto com as pedras do vilarejo, arquitetando as paredes, o poço e a escada. Dois meses depois, estava pronto. Após sete noites, Alba poderia ir para lá, durante as luas cheias; passou várias noites aguardando alguma resposta, mas infelizmente nunca descobrira nada sobre seu passado. Conforme informamos anteriormente, durante muitos anos, a mulher foi ao labirinto, até que adoeceu e, em uma noite sem lua de novembro, ela falecera. Por sua mulher jamais descobrir a verdade, o nobre Ayuso enviou homens para afogar a bruxa e, desde então, o lago se tornara amaldiçoado.

A floresta, o labirinto e as árvores atraem a protagonista para estabelecer um laço afetivo com eles, fazendo com que ela se acerque deles, quase como em um processo hipnótico, conforme percebemos em:

Ofélia olhava para o arco gigantesco que tinha aparecido entre as árvores e atravessava o espaço entre duas paredes antigas. Uma cabeça chifruda observava do arco com olhos vazios e a boca aberta, como se tentasse engolir o mundo. Aquele olhar sumia com tudo ao redor: o moinho, os soldados, o Lobo, até a mãe de Ofélia. *Entre!*, parecia dizer as paredes despedaçadas.

[...]

Seus pés caminharam sozinhos. O corredor que se abriu atrás do arco se estreitou depois de poucos passos, e logo Ofélia já tocava as paredes laterais apenas esticando os braços. Passava as mãos nas pedras desgastadas enquanto andava. Apesar do calor do dia, estavam muito geladas. Deu mais alguns passos e chegou à quina de uma parede. Outro corredor se abriu a sua frente, levando à esquerda e depois à direita, em direção a outra quina.

– É um labirinto. (FUNKE; TORO, 2009, p. 22-23, grifo dos autores citados)

O labirinto é um lugar capaz de fazer com que a menina se esqueça de toda a tristeza: a morte de seu pai, a mudança de cidade, o casamento e a gravidez da mãe. Além, é claro, de ser extremamente atrativo, afinal ele literalmente a convida para desvendá-lo. Esse espaço desperta o interesse de Ofélia, pois é ele que guia a menina por todas as suas vivências e retomada de memória. Portanto, o espaço é mais que um cenário ou uma paisagem, é a relação memorialística com o espírito de Moanna, sendo por meio dessa condição que se caracteriza as personagens e as suas ações. Ademais, o labirinto não foi escolhido à toa pelos escritores, uma vez que carrega uma simbologia arcaica, ele é extremamente antigo, “um lugar havia muito esquecido no fim do mundo” (FUNKE; TORO, 2009, p. 119).

Esses espaços memorialísticos transversam ambientações negativas, recheadas de medos, incertezas, maldades e assombrações. A memória vai sendo recriada para que a menina, por intermédio de sua memória, descubra sua identidade. Detectamos que a memória dela está atrelada à identidade de um povo espanhol, que habitou as florestas e possui inúmeras representações. Para Joël Candau (2019, p. 25), “[a] memória coletiva de uma aldeia ou cidade, de uma região, de uma província etc., [é composta por] enunciados que geralmente acompanham a valorização de uma identidade local”. Assim, notamos que a identidade de duzentos e vinte e três anos atrás, tempo que se esperou para que a alma de Moanna retornasse, retoma inúmeras memórias de mitos e vivências antigas.

Ofélia deu mais uma olhada na pilastra. Uma menina segurando um bebê fora esculpida na pedra. Não tinha rosto, apagaram-se com o tempo, mas a figura de pé atrás dela, a garra no ombro da menina sem dúvida era a mão do Fauno, que a protegia e a segurava, os a prendia ao chão. (FUNKE; TORO, 2009, p. 119)

A memória, então, é um recurso fundamental para a análise do espaço. Cada indivíduo que já habita o local ou aquele recém-chegado, como é o caso de Carmem e Ofélia, sofre ao

longo da narrativa uma mutação nos valores identitários e culturais, e esses, por sua vez, têm relação com a memória. Ofélia e sua mãe fazem morada na casa próxima ao labirinto e aos poucos vão se ambientando naquele espaço; mais a menina, pois sua mãe possui uma gravidez de risco. A menina se integra como parte do labirinto e da floresta, e coloca em prática os valores que ela descobre por meio do Fauno e, inclusive, o defende. Nesse sentido, Ofélia constrói seu conhecimento e vivências em bases culturais, assumindo uma nova identidade: a de uma princesa. A mudança de localidade implica, necessariamente, uma mudança de comportamento, como observamos na protagonista.

A memória, dentro da obra, está atrelada às três tarefas dadas pelo Fauno à menina. A primeira delas é enfrentar um sapo gigante, que vive em uma antiga figueira no bosque. Para isso, o Fauno lhe entrega três pedras de âmbar e o *Livro das encruzilhadas*, que guiará a menina por suas tarefas. É fundamental que entendamos a simbologia por detrás do número três: “o três é um número fundamental universalmente. Exprime uma ordem intelectual e espiritual, em Deus, no cosmo ou no homem. Sintetiza a trindade do ser vivo ou resulta da conjunção de 1 e de 2, produzido, neste caso, da União do Céu e da Terra” (CHEVALIER; GHEERBRANT, 2001, p. 899). Desse modo, para Ofélia retornar aos braços de seu pai, ela terá que se conectar com o Céu e com a Terra, afinal “o três, de acordo com os chineses, é um número perfeito, a expressão da totalidade, da conclusão” (CHEVALIER; GHEERBRANT, 2001, p. 899). O número três também está vinculado aos medos da menina, por serem três tarefas que a menina deverá realizar; são três presentes que ela receberá do Fauno para lutar contra o Homem Pálido: “a raiz de mandrágora, a bolsa de madeira, a ampulheta” (FUNKE; TORO, 2019, p. 145); há três pequenas portas para que a menina escolha e retire o punhal do Homem Pálido; dentro da sala do Homem Pálido, haverá três fadas com a menina; e, por fim, Ofélia acredita que será ela, o irmão e a mãe, os três contra Capitão Vidal.

Dessa forma, o labirinto não é só um espaço físico e exterior às personagens, mas está relacionado ainda à interioridade, à memória de Ofélia, visto que ele conduz a menina a procurar elementos escondidos em si, buscar os seus mistérios, provar-se. Como enfatiza o Fauno, é necessário “certificar que sua essência está intacta e de que você não se tornou uma mortal. Para tirar a prova...” (FUNKE; TORO, 2019, p. 60) e, ao falhar em sua segunda tarefa, ele diz à menina:

Você vai envelhecer como eles. Vai morrer como eles! E toda memória que existe sobre você – ele deu um passo para trás e levantou a mão como se fizesse uma profecia – vai desaparecer com o tempo. Quanto a nós – apontou para a Fada e para o próprio peito –, vamos desaparecer com você. Nunca mais vai nos ver. (FUNKE; TORO, 2019, p. 211)

Nesse sentido, é mister entender que a memória, como afirma Maurice Halbwachs (2004), pode ser visualizada a partir do contexto social e coletivo, a fim de preservar a relação do sujeito com o outro, sua inter-relação, a alteridade do próximo. A memória se realiza no corpo de quem a vivencia, como a marca que Ofélia porta em seu corpo, mas também está associada a uma vivência com o outro, como, por exemplo, as vidas de Moanna em diferentes corpos percorrendo a Terra em busca do portal que levaria sua alma ao Reino Subterrâneo. A memória está ligada ao espaço, como identificamos no aguardo de duzentos e vinte e três anos do labirinto pela alma de Moanna, e constatamos sua importância pelo conjunto da floresta (ruínas, samambaias, árvores, fadas, sapos, poço e o Homem Pálido) citado ao longo do romance.

A memória vai sendo delineada por meio de uma ambientação fantástica, e servirá como mecanismo de rendição para a protagonista. Portanto, essa ambientação é criada para que a menina e outras personagens sintam medo, insegurança e pavor. Segundo David Roas, em *A ameaça do fantástico: aproximações teóricas* (2014), a dúvida traçada através da memória gera uma sensação de deslocamento, uma ambientação sobrenatural e fantástica. Ainda de acordo com o teórico, “o fenômeno fantástico supõe uma alteração do mundo familiar do leitor” (ROAS, 2014, p. 138) e essa alteração pode ser encontrada, primeiramente, na mudança de localidade de nossa protagonista para o velho moinho, mas também na não familiaridade com o espaço da guerra.

O fantástico se produz na história pela ruptura com elementos que evocam o real, como o labirinto, a floresta, as criaturas – que são, igualmente, espacialidades. Esses elementos, além de suspender o real, trarão à narrativa um tom assustador e macabro. Louis Vax considera que o fantástico não brinca com a inteligência, mas com o medo, “[n]ão é outro universo que se ergue em frente ao nosso; é o nosso que, paradoxalmente, se metamorfoseia, apodrece e se torna outro” (1974, p. 24).

Com um pensamento voltado para a relação do fantástico com as práticas sociais, Marisa Martins Gama-Khalil (2012, p. 37, grifos da autora citada) explica que

[n]as narrativas que se enveredam pela opção do enredamento fantástico, o espaço ficcional constitui-se como base por meio da qual o leitor será incitado a reler o ‘seu’ espaço ‘real’ e insólito. A ameaça provocada pela literatura fantástica deve-se ao fato de as espacialidades causadoras do estranhamento desencadearem reflexões acerca de práticas ideológicas tão comuns no cotidiano, ou seja, o ilógico, o extraordinário, propõe-se como uma ponte para o lógico, para o ordinário.

Esses aspectos compactuam para a inserção do fantástico no decorrer da narrativa, instigando a curiosidade do leitor. O espaço se delineia por meio do sobrenatural e do real, sendo por intermédio desse espaço que se constrói uma atmosfera de medo. O medo é, inicialmente, concebido através das descrições dos espaços. Por exemplo, temos a visão negativa da floresta pelo Capitão Vidal, que “odiava a floresta. Odiava tudo que não estava propriamente em ordem, e as árvores se ofereciam para camuflar aqueles que o capitão queria capturar” (FUNKE; TORO, 2019, p. 20). Já Ofélia mostra-nos os espaços que traduzem tristeza, como: “uma casa triste e velha, e uma floresta cheia de sombras” (FUNKE; TORO, 2019, p. 21), sustentando a tristeza e a angústia da menina, e ambientando todo o cenário de guerra vivido pela Espanha.

Nessa perspectiva, entendemos que o fantástico, nesse romance, exige de nós, leitores, um envolvimento com a narrativa a fim de que ela nos encaminhe a um mundo familiar, aceitável, para que depois elementos de medo, surpresa e desorientação sejam suscitados. O horror, em *O labirinto do fauno* (2019), não está apenas na história do Homem Pálido, no Fauno, nas fadas, ou mesmo no Sapo, o horror se forma nas emoções que nós, leitores, vamos adquirir ao ler a obra. Nesse sentido, H. P. Lovecraft (2008) assevera que o único algo crível para a prova do fantástico seria a provocação de um sentimento latente de medo em contato com esferas desconhecidas. O medo é um sentimento negativo, geralmente causado por experiências de sofrimento. Esse sentimento advém de uma experiência emotiva e invasiva, visto que o homem não tem controle sobre ela, pois o medo se configura, por exemplo, em não saber quando as pessoas irão morrer ou quando um mal irá abater sobre si, aspectos vivenciados dentro da narrativa em análise, tanto pela ambientação de uma guerra civil quanto pela construção de personagens fantásticas.

A floresta, como já pontuamos, é caracterizada para ser sombria, escura e silenciosa. Porém, enfatizamos que os ambientes que contêm a presença do Capitão Vidal são os lugares mais aterradores, porque ele é um homem que incita a guerra e faz com que a “escuridão que habita a casa era ainda mais assustadora” (FUNKE; TORO, 2019, p. 33). Desse modo, a noite e a lua são elementos importantíssimos para a construção das espacialidades. A noite representa a purificação da alma de Ofélia, mas oculta o que geralmente é visível, como a face maligna de Capitão Vidal, que mata dois prisioneiros: um menino e um velho, pai e filho. Consoante Chevalier e Gheerbrant (2001, p. 640), “a noite simboliza o desaparecimento de todo conhecimento distinto, analítico, exprimível; mais ainda, a privação de toda evidência e de todo suporte psicológico. Em outras palavras, como obscuridade, a noite convém à purificação do intelecto”. O Reino Subterrâneo também só é acessado pela noite, quando Ofélia opta pela vida

de seu irmão ao invés da sua, finalizando as três tarefas: lá no céu estava “a lua alta” (FUNKE; TORO, 2019, p. 289). É na noite que Mercedes e Dr. Ferreiro saem para ajudar os rebeldes; é ambientada pela noite que a menina enfrenta o Homem Pálido; e é igualmente na noite que Ofélia foge de Capitão Vidal com Mercedes.

Complementando a noite, a lua se torna um elemento importantíssimo para a narrativa, constituindo-se uma simbologia fundamental para a obra, pois, como descrevem Chevalier e Gheerbrant,

A Lua é um símbolo do conhecimento indireto, discursivo, progressivo, frio. A Lua, *astro das noites*, evoca metaforicamente a beleza e também a luz na intensidade tenebrosa. Mas, como essa luz não é mais que um reflexo da luz do Sol, a Lua é apenas o símbolo do conhecimento por reflexo, isto é, do conhecimento teórico, conceptual, racional. (2001, p. 562, grifos dos autores citados)

A lua significa não só a salvação, mas também a crueldade. É por intermédio da relação entre noite e lua que visualizamos um duplo aspecto para ambos os elementos: as trevas que fermentam o que virá a ser. A exemplo disso, temos o assassinato praticado por Vidal “sob a foice pálida da lua” (FUNKE; TORO, 2019, p. 42), que a coloca como parte da ambientação. Além disso, a lua é a preparação do dia, que possibilita a luz da vida; nessa ótica, a vida é a própria Ofélia, pois o Fauno lhe garante que ela não nascera de um útero humano, mas sim “[d]a lua que lhe deu à luz” (FUNKE; TORO, 2019, p. 60). A lua participa ativamente da narração, de lugares inóspitos, como em um banho pela manhã: “[a] banheira parecia um convidativo barco branco de porcelana de partida para a lua” (FUNKE; TORO, 2019, p. 71-72), ou quando aparece para Mercedes enquanto ela vai se encontrar com Pedro, seu irmão: “[a] luz da lua infiltrava-se nas árvores e transformara a água em prata derretida” (FUNKE; TORO, 2019, p. 134). A lua se materializa como uma marca de “nascença” no ombro esquerdo de Ofélia e se confirma como forma de purificação quando Mercedes encontra Ofélia morrendo: “[a] chuva enchera os caminhos do labirinto que circundavam as pilastras, e o reflexo da lua boiava na água rasa feito um pingente de prata, do mesmo tipo que as princesas do conto de fadas deixam cair dentro de um poço” (FUNKE; TORO, 2019, p. 305).

Não são só esses espaços que geram significados e modelam os acontecimentos da narrativa. O espaço de horror vai se formando ao longo do romance e refletindo os sentimentos das personagens. A floresta, por exemplo, vincula-se à ambiguidade: é a espacialidade que salva os rebeldes e que causa raiva no Capitão Vidal, além de possibilitar uma trajetória de imaginação, magia e muitas descobertas para Ofélia. Entretanto, a história constrói outras

espacialidades que são capazes de incitar medo e pavor na menina, como é o caso do local habitado pelo Homem Pálido.

3.1.2. O ESPAÇO DO HOMEM PÁLIDO

Ninguém pode saber a origem do mal sem ter entendido a verdade sobre o chamado Diabo e seus anjos, e quem ele era antes de tornar-se um diabo e como ele se tornou um diabo.

Orígenes

O Homem Pálido, também conhecido como Comedor de Crianças, faz parte da segunda tarefa a ser realizada por Ofélia. Ela precisa adentrar o cômodo onde o monstro está dormindo e pegar o pequeno punhal, que está dentro de três pequenas portas. O Fauno frisa apenas um conselho à menina: não coma nada do que está em cima da mesa, “uma mesa comprida no meio do cômodo. Estava coberta de tigelas douradas e travessas lotadas de frutas, bolos, carne assada” (FUNKE; TORO, 2019, p. 154).

Para que Ofélia consiga acessar o cômodo, ela precisa desenhar no chão uma porta utilizando um giz mágico, entregue pelo Fauno. Ao sair de seu quarto e entrar naquele espaço, o narrador assim o descreve:

Parecia a porta de uma tumba e Ofélia a empurrou. A abertura era tão estreita que a menina teve que se abaixar para espiar do outro lado. Encontrou um corredor amplo cuja distância entre o teto e o chão era de pelo menos dois metros, com espaço acima e abaixo dela. Colunas se alinhavam às paredes escuras, tão escuras quanto sangue seco. Raios de luz entravam por janelas pequenas e refletiam nos azulejos quadriculados marrons e brancos do chão. (FUNKE; TORO, 2019, p. 153).

O local descrito funciona como um recurso narrativo fantástico, visto que é por meio desse espaço sobrenatural que as sensações negativas e os sentimentos de medo e estranhamento serão suscitados na personagem e nas três fadas que a acompanham em sua tarefa. Como visualizamos através do relato, há uma sensação de claustrofobia e o uso de cenários escuros compactuam para incitar o medo. Iremos perceber que o espaço criado desse modo é para que o Homem Pálido seja ainda mais assustador.

O teto do cômodo retrata as cenas macabras que o Homem Pálido fez as suas vítimas crianças passarem, conforme depreendemos da descrição:

Só então observou as imagens no teto. Elas revelaram coisas que fizeram Ofélia se afastar da mesa.

[...]

Algumas expunham crianças erguendo as mãos e implorando por misericórdia. Em outras, lá estava o monstro perfurando as crianças com facas e espadas, decapitando seus membros ou se alimentando insaciavelmente delas. As cenas eram tão vívidas que Ofélia acreditou ter escutado um grito das vítimas. Quando baixou os olhos para fugir daquelas imagens aterrorizantes, viu centenas de sapatinhos empilhados numa das paredes. (FUNKE; TORO, 2019, p. 155)

As imagens deixam a protagonista horrorizada, a ponto de achar que ouvia gritos. Nessa perspectiva, apoiamo-nos na teoria de Yi-fu Tuan (2005, p. 21, aspeamento do autor citado):

a criança mostra aflição quando se defronta com ruído inesperado, falta de apoio, sacudidas, objetos que se expandem ou avançam rapidamente e mudanças rápidas de luminescência. Geralmente as coisas estranhas despertam alarme, mas o que constitui ‘estranheza’ varia à medida que o mundo da criança se expande e ela compreende mais o seu meio ambiente.

A estranheza sentida pela personagem se constrói na diferença entre esse mundo sobrenatural assustador e o seu real, pois o mundo real não escancara o repugnante, ele esconde sua face, assim como Vidal se mascara para as outras pessoas. O espaço que Ofélia vivencia juntamente com as atrocidades do Homem Pálido causa mais repúdio nela, já que se vê em um lugar com pouca iluminação, ruídos inesperados, sendo um espaço fechado e distinto do habitual; além do mais, caso ela não complete sua tarefa e não saia no prazo determinado pela ampulheta, ficará presa com o monstro, se tornando sua presa. Entretanto, o espaço é deveras atrativo e convidativo, fazendo com que a menina se esqueça do monstro assustador. As cores vermelhas e douradas estão articuladas dinamicamente na construção desse espaço, bem como há uma mesa repleta de comidas, com um aroma delicioso.

No lado esquerdo da sala, a menina encontra as três pequenas portinhas, elas são rodeadas por “esculturas com bocas escancaradas, olhos arregalados, chamas de fogo e, logo acima, a imagem de um labirinto” (FUNKE; TORO, 2019, p. 156). De acordo com Chevalier e Gheerbrant (2001, p. 342), a esquerda representa aquilo que é nefasto, que atrai “mau agouro”. O labirinto é a espacialidade que propicia que tudo exista, a menina, o Homem Pálido, o Fauno, as fadas; portanto, sua presença nesse espaço aterrorizante (a sala) nos mostra que é só por intermédio dele e das tarefas delegadas a Ofélia que ela conseguirá se tornar, novamente, a rainha do Reino Subterrâneo.

Após escolher a portinha certa, a menina retira de um compartimento um objeto embrulhado num veludo vermelho, o punhal descrito como: “uma lâmina comprida prateada como a lua cheia e um cabo dourado com a imagem de um fauno em relevo. E um bebê”

(FUNKE; TORO, 2019, p. 156), semelhante à imagem que vimos no labirinto, no tópico anterior (3.1.1.), quando o Fauno pede que Ofélia entregue seu irmão para que o sangue de um inocente pudesse levar a menina ao seu reino. Reiteramos que todos os espaços e objetos conduzem para o mesmo local e para a mesma finalidade: facultar a todos exercerem seus papéis em uma história escrita há muito tempo (FUNKE; TORO, 2019).

O espaço carrega uma simbologia macabra, não só por sua descrição, mas igualmente pelo componente auditivo. É sabido que as narrativas que suscitam o horror são extremamente sonoras; nesse sentido, vozes, ruídos e sons cotidianos incorporam-se na narrativa e criam sensações físicas aterrorizantes. A exposição sonora mobiliza tanto Ofélia quanto possivelmente os leitores a adentrarem no espaço onde vive o Homem Pálido. O medo constrói-se através de uma variedade de elementos que incluem a audição de algum ruído inesperado ou sons que geram um caráter ameaçador, como é o caso do trecho a seguir:

Ofélia ouviu um zumbido ao longe... como se alguém respirasse profundamente durante o sono. O som se misturava ao eco de seus passos enquanto seguia pelo corredor, que parecia serpentear como um rio, as colunas fazendo sombras nos azulejos que lembravam uma fileira infinita de árvores petrificadas. Ofélia tinha a impressão de estar andando por horas, quando de repente o corredor se abriu para um cômodo escuro e sem janelas. (FUNKE; TORO, 2019, p. 153)

A menina escuta uma respiração à distância, seus próprios passos, sons de água, causando a impressão de estar em outro local, o que nos respalda a refletir que elementos sonoros são fundamentais para que a narrativa de horror seja ambientada. Nas histórias, usa-se uma variedade de técnicas que incluem a descrição de passos, ruídos inesperados, ou mesmo sons ameaçadores, como sons de bombas, tiros, serrote. Os sons aguçam a curiosidade das personagens e dos leitores, provocando tensão e medo. Segundo o pesquisador Noël Carroll, é essencial que a narrativa de horror tenha dois elementos: precisa horrorizar e conter “monstros” (1990, p. 29). Para conseguir horrorizar, o efeito sonoro é indispensável, pois ele corrobora a fim de que personagens e leitores fiquem tensos, surpresos. Dessa forma, a descrição da cena se encontra em sincronia com os efeitos sonoros, gerando um medo maior; por exemplo, Ofélia ouve os passos do monstro e por extensão nós também.

3.2. FIGURAÇÕES EM *O LABIRINTO DO FAUNO*

[...] animal, onde cessa a alma e começa o instinto – onde a paixão se torna ferocidade. É difícil marcar

onde deve parar o galope do sangue nas artérias, e a violência da dor no crânio.

Álvares de Azevedo

Maurice Merleau-Ponty (1999) define o corpo como intrinsecamente ligado à subjetividade e à historicidade, porque está vinculado a uma determinada cultura. O corpo se submete às relações sociais e afetivas, já que ele é uma associação entre tempo, cultura e relações sociais. Entende-se, então, que “corpo” é uma palavra polissêmica, e se destina tanto aos estudos históricos quanto aos biológicos, medicinais e humanos, uma vez que é alvo de investigações sobre a sociedade e de sua interação com a cultura e o biológico.

O corpo, por estar associado à cultura e à sociedade, é atravessado por discussões sobre o poder. Ele é vislumbrado a partir de diferentes pontos de vista; dessa forma, sua visão se estabelece através de quem o olha e do local de onde é olhado. Michel Foucault (2010) alega que o corpo adquire valor ao ser olhado por meio do lugar que ocupa. Ao analisarmos as criaturas e os espaços ocupados por elas, podemos compreender como o corpo monstruoso faz para desenvolver os sentimentos de medo, repulsa e horror, considerando que a finalidade por detrás de sua monstruosidade é causar tais sentimentos. O olhar sobre o corpo é, por si só, uma forma de poder, pois todo olhar constrói um discurso, uma interpretação acerca do objeto. Nesse viés, deteremos nosso olhar sobre as principais criaturas encontradas na narrativa de *O labirinto do fauno* (2019).

3.2.1. O Homem Pálido

Chamado de “Comedor de Crianças” (FUNKE; TORO, 2019, p. 155), o Homem Pálido é um corpo que destoa do natural, do biológico. Na obra *Os anormais* (2010), Michel Foucault apresenta-nos uma teoria sobre o corpo monstruoso: o “contranatural”, um corpo “fora da lei”. Esse corpo é analisado pelo parâmetro da Biologia, da Medicina e do Direito. Conforme Foucault,

[o] contexto de referência do monstro humano é a lei, é claro. A noção de monstro é essencialmente uma noção jurídica – jurídica, claro, no sentido lato do termo, pois o que define o monstro é o fato de que ele constitui em sua existência mesma e em sua forma, não apenas uma violação das leis da sociedade, mas uma violação das leis da natureza. Ele é, num registro duplo, infração às leis em sua existência mesma. (2010, p. 47, grifo do autor citado)

Esse corpo que infringe as leis equivale ao corpo do Homem Pálido, que se entrega a praticar atrocidades. Seu corpo humano se metamorfoseia em um corpo amorfo, indefinido, e

ele se transforma “em outra coisa, algo sem rosto ou idade, o único de sua espécie” (FUNKE; TORO, 2019, p. 301), mostrando seu carácter raro. Essa criatura não só viola as leis da sociedade, com o canibalismo e os assassinatos, mas também profana a estrutura estética do corpo humano, com a ausência de rosto, seu corpo disforme e sua pele pálida.

Ao adentrar dentro da tumba, Ofélia se depara com a monstruosidade:

Ele estava nu, exatamente como o livro mostrara, a pele pálida cobrindo os ossos feito uma mortalha mal-ajambrada. Era uma visão terrível, mas o pior era seu rosto. Ou a falta de um.

Era um vazio obscuro, marcado apenas por duas narinas e uma boca fina como navalha – um corte manchado de sangue emoldurado por duas dobras pesadas de pele flácida. As mãos da criatura, imóveis ao lado do prato dourado, tinham garras pretas e pontudas, e carne ensanguentada em cima delas.

Já que o monstro não se movia, Ofélia se encheu de coragem. Ela espiou o prato dele, disposto entre suas mãos horrorosas, curiosa para entender por que havia duas bolas de gude em cima dele, mas recuou rapidamente quando se deu conta de que eram dois globos oculares. (FUNKE; TORO, 2019, p. 154-155)

Não nos esqueçamos de que a face é o principal meio de expressão das emoções positivas e negativas. Com a movimentação dos músculos da face, trocamos informações sobre nossos estados afetivos, e as mesmas expressões podem integrar uma comunicação. O rosto é capaz de fazer com que uma pessoa se afaste ou se distancie, se a situação for ameaçadora. A falta de um rosto, por exemplo, demonstra que a crueldade que se instaurara no Homem Pálido é tamanha, que seu próprio “não-rosto” nega o ser humano.

O que nos chama a atenção são os olhos atípicos do monstro. De acordo com Leonardo Da Vinci (*apud* CHAUÍ, 1993, p. 91), “os olhos são a janela da alma e o espelho do mundo”. A percepção do mundo apresentado em *O labirinto do fauno* (2019) é de um lugar aterrorizante, macabro, mórbido e infeliz. Contextualizada pela Guerra Civil Espanhola, que se prolongou pelo ano de 1944, a narrativa nos conta sobre os fascistas, que estão ganhando a guerra, e sobre os rebeldes, que lutam pela liberdade, mas inúmeros acabam sendo torturados. Outro movimento histórico que é referenciado na narrativa é a Inquisição Espanhola, momento em que o Homem Pálido começa a se tornar um monstro. Esse contexto é marcado por perseguições, torturas, terror. Os olhos espelham o mundo cruel e abominável presenciado pelo monstro, é o espelho da vida macabra e assombrosa vivenciada pela criatura. São os olhos que veem as crianças clamando por misericórdia, por socorro, porém nunca houve nenhum sentimento de piedade, afinal “todos estavam condenados à morte” (FUNKE; TORO, 2019, p. 302).

Outro aspecto que nos desperta a observação é a boca. O dente possui a função de mastigar e triturar os alimentos, portanto, quando pensamos em um Comedor de Crianças,

cremos que ele deveria ter dentes afiados, pois eles cortam melhor o alimento, sendo mais fácil alimentar-se das crianças. Todavia, concomitante à Ofélia percebemos que, quando o Homem Pálido pega a Fada para devorar, não há dentes:

Ofélia viu a primeira morrer entre as gengivas banguelas. Ele arrancou a cabeça dela com a facilidade com que se arranca uma flor do caule, o sangue escorrendo pelo queixo. A segunda fada, lutando para escapar de suas garras, teve o mesmo destino da irmã, suas asas e seus membros frágeis sendo esmagados pelos lábios incolores. (FUNKE; TORO, 2019, p. 159)

A força empenhada pelos lábios do monstro é capaz de arrancar a cabeça da fada, contudo o Homem Pálido usava, no início de suas matanças, há trezentos e cinquenta e três anos, um punhal ganhado do Grande Inquisidor. O objeto era de prata com o cabo dourado, possuía um corte espetacular e uma beleza magnífica, e a função de Ofélia é recuperar esse objeto. Para Jorge Luis Borges, em “Evaristo Carriego”, o punhal:

É mais que uma estrutura feita de metais; os homens o pensaram e o formaram para um fim muito preciso; é, de algum modo, eterno, o punhal que ontem à noite matou um homem em Tacuarembó e os punhais que mataram César. Quer matar, quer derramar brusco sangue. (1998, p. 163)

Na época que o ganhou, o objeto auxiliava o Homem Pálido, enquanto se acostumava com seu novo corpo. No início da sua metamorfose, seu corpo causava muita dificuldade para caçar as crianças, sendo nesse contexto que três crianças conseguem fugir das garras ameaçadoras do monstro. Duas dessas possuíam seus nomes na parede de sua morada, mas Serafin Avendaño nunca seria esquecido pelo Homem Pálido. O punhal ficava guardado em uma das três portinhas na parede, trancada por uma chave de ouro. Serafin escapou com facilidade do Homem Pálido e roubou da mesa a chave dourada, trancando de vez o punhal lá dentro. Assustado pela situação, o garoto acreditou que a chave atrairia o seu dono e, com medo, resolveu jogá-la no lago. Naquele lago morava o Sapo, que acabou comendo a chave.

A história do Homem Pálido começa quando ele era praticamente uma criança. Aos treze anos, decide matar seu irmão mais novo. Passado pouco tempo, o garoto fora convidado por um padre a participar da Inquisição Espanhola, sua função seria perseguir, torturar e matar as pessoas que questionassem a legitimidade da Igreja Católica. O padre ensinou a ele inúmeras formas de matar, mas, querendo se aperfeiçoar mais, o garoto devora o coração ainda batendo do padre. Nesse momento, uma escuridão poderosa se apodera do corpo do garoto e o transforma em um monstro: o Homem Pálido.

Pensando em questões como essa, Noël Carroll (1990, p. 33) conjectura que não necessariamente nós, leitores, precisamos acreditar na existência dos “monstros da ficção, como

os personagens das histórias de horror acreditam, mas, sim, que consideramos a descrição ou o retrato deles como perturbador”. O Homem Pálido nos causa esse estranhamento, essa repulsa, primeiro por sua constituição corporal, segundo por seu carácter macabro e por todas as atrocidades que esse corpo ocasiona. O teórico cogita que “o monstro na ficção de horror não só é letal como também – e isso é da maior importância – repugnante” (CARROLL, 1990, p. 39), como divisamos na hora em que ele acorda:

As beiradas pretas de seus dedos, pontudas como espinhos, estalaram num gesto parecido com um espasmo, e a boca escancarada se abriu num suspiro atormentado. Ele pegou um dos globos oculares do prato com a mão direita e colocou a palma da esquerda sobre os olhos, seus dedos desabrochando como uma flor maligna. O globo ocular se encaixou perfeitamente no buraco que tinha na palma da mão esquerda, e, quando a mão direita recebeu o segundo globo ocular com pupilas vermelhas como a uva que Ofélia comera, o Homem Pálido ergueu ambas as mãos e colou ao rosto para descobrir quem o acordara [...]

O Homem Pálido se levantou da cadeira. Saiu de trás da mesa, e suas pernas pareciam emperradas, como se tivesse se esquecido de como carregar o corpo esquelético. Manteve suas mãos no rosto, e os olhos nas palmas das mãos procuravam o ladrão que o acordara e roubara a comida da mesa. (FUNKE; TORO, 2019, p. 157-158)

O monstro, como visto, é um ser extraordinário habitando um mundo ordinário, e apenas a sua presença não configura o horror. Para Carroll (1990), as atitudes das personagens sobre o monstro e seu carácter sobrenatural determinam a ameaça física que esse corpo é passível de causar. Visualizamos que essa criatura se torna paradoxalmente capaz de incitar medo e repúdio, pela formação de seu corpo e fascínio, pelo fato de seu corpo se construir na “não-forma” (GIL, 2000, p. 177). A metamorfose cria essa ideia de não-forma, não há uma estrutura, uma definição, é um corpo amorfo, distinto, heterotópico. Nesse sentido, Jeffrey Cohen defende, em “A cultura dos monstros: sete teses” (2000, p. 28), que “o corpo do monstro é, ao mesmo tempo, corpóreo e incorpóreo; sua ameaça é sua propensão de mudar”. A ameaça que esse monstro de *O labirinto do fauno* (2019) gera é maior do que ele enquanto ex-humano, pois se tornou a sua profissão, ele adquiriu uma única finalidade: comer crianças.

Carroll (1990, p. 31) explicita que “os humanos encaram os monstros que encontram como anormais, como perturbações da ordem natural”. Corroborando essa ideia, Foucault (2010) salienta que o corpo monstruoso combina o impossível e o proibido. Assim, a estrutura do corpo do Homem Pálido perturba a ordem biológica e seu novo corpo transforma a caçada em um obstáculo, por ser difícil enxergar quando pega a presa, mostrando essa impossibilidade. Já o proibido se consuma por meio do canibalismo de crianças. Ainda nessa perspectiva, Foucault (2010, p. 63) considera que irá “emergir uma espécie de domínio específico, que será

o da criminalidade monstruosa ou da monstruosidade que tem seu ponto de efeito não na natureza e na desordem das espécies, mas no próprio comportamento”, dessa forma, é esse caráter assustador que deveria configurar a punição.

Realçamos que, ao ser enviada para a segunda tarefa, Ofélia é orientada pelo Fauno para que não coma nenhuma comida da mesa do Homem Pálido. A menina, então, desenha com o giz mágico a porta, vira a ampulheta e desce até a tumba do Homem Pálido. Ao chegar neste espaço, a menina repara em tamanha fartura que continha na mesa. Após coletar o punhal, Ofélia decide pegar uma uva do cacho, julgando que a criatura não perceberia. A uva funciona como um elemento hipnótico: “[a]s uvas estavam amaldiçoadas” (FUNKE; TORO, 2019, p. 157), e faz com que Ofélia não tenha a percepção de que acordara o Homem Pálido. A uva traduz o significado de satisfação, de contentamento, por isso a menina se sente hipnotizada. As três fadas que a acompanharam durante a missão tentam tirá-la do transe, mas suas ações são malsucedidas.

Enquanto Ofélia come mais uma uva, o monstro se levanta, sua “pele pendendo de seus membros esqueléticos como roupas feitas de carne costurada” (FUNKE; TORO, 2019, p. 159). A menina só volta à realidade quando o medo das fadas se torna tão grande que suas vozes ficam muito estridentes. Ao se dar conta do que fizera, já era tarde, o monstro comera duas fadas. A menina corre em disparada para a porta, e o Homem Pálido começa a persegui-la: “ele adorava quando tentavam fugir. Gostava tanto de caçar quanto de matar” (FUNKE; TORO, 2019, p. 160).

Procurando alcançar a porta mágica para voltar ao conforto de seu sótão, a menina entrevê que a porta estava desaparecendo, o tempo se esgotara. Ofegante, numa tentativa de sair daquele lugar, Ofélia tateia no bolso o giz mágico, mas, por seu desespero, ele se parte. No entanto, com um toquinho nas mãos, a menina refaz a porta. Empurra o pequeno espaço com toda a força que lhe sobrara, toma um impulso e, ao tentar subir, a criatura agarra sua perna. “As unhas do Homem Pálido arranham suas pernas, mas ele ficou cego ao usar as mãos para capturar Ofélia, e ela enfim conseguiu subir, chegando ao chão do empoeirado sótão” (FUNKE; TORO, 2019, p. 161).

Cohen (2000) alega que todo monstro é elaborado por intermédio dos medos e desejos de determinada época e lugar. Como já informamos, o período em que esse monstro em foco adquire de fato sua forma monstruosa é demarcado por torturas, mortes e perseguições, sendo o Homem Pálido um alerta contra os riscos de ultrapassar as fronteiras. Por esse motivo, essa criatura se apresenta como a segunda tarefa de Ofélia, a última antes de derramar o sangue de um inocente. Ele funciona como uma advertência para Ofélia, que ousa aventurar-se para o

além da normalidade, no plano insólito. Cruzar os limites significaria arriscar a se tornar vítima do monstro ou vir a ser um. Para Cohen, o monstro controla a fronteira do possível, fiscalizando o “que não devem ser exercidas ou que devem ser exercidas apenas por meio do corpo do monstro” (2000, p. 44).

3.2.2. A Fada e o Fauno

As fadas são seres míticos que participam de inúmeras fábulas, contos e mitos, como é o caso de Cinderela, com sua Fada Madrinha e de Bela Adormecida, com suas três fadas. A palavra “fada” origina-se da palavra latina “*fata*”, cujo significado é destino, fatalidade e oráculo. Em *O Labirinto do fauno* (2019), a fada guiará Ofélia ao seu destino, comprometendo-se com o Fauno: “[a] garota ia voltar. A Fada ia cuidar disso. Muito em breve. Assim que seu mestre desejasse” (FUNKE; TORO, 2019, p. 24).

A primeira criatura insólita que a menina vislumbra na narrativa é a Fada, apesar de se assemelhar a um inseto, como um grilo ou uma libélula, e a menina acredita que ela é um ser mágico. Descrita, inicialmente, por ter “um corpo alado e fino como um galho se mexeu, estendendo os tentáculos compridos e trêmulos em direção a ela. Patas de insetos saltaram da boca, e a criatura, que era maior que a mão de Ofélia, escalou depressa a coluna” (FUNKE; TORO, 2019, p. 16).

As fadas são consideradas como um dos seres mais antigos e simbolizam o bem ou o mal. De acordo com Nelly Coelho (1987), elas são representadas como mulheres, dotadas de poderes sobrenaturais e estão sempre auxiliando os seres humanos em situações de perigo. Em histórias infantojuvenis, as fadas normalmente ajudam as crianças, protegendo-as. Nesse sentido, para Chevalier e Gheerbrant, a fada

[s]imboliza os poderes paranormais do espírito ou as capacidades mágicas da imaginação. Ela opera as mais extraordinárias transformações e, num instante, satisfaz ou decepciona os mais ambiciosos desejos. Talvez por isso ela represente a capacidade que o homem possui para construir, na imaginação, os projetos que não pôde realizar. (2001, p. 415)

No romance em análise, a Fada é capaz de se metamorfosear. Ela faz isso devido a um desejo de Ofélia, já que as fadas de seus livros não se pareciam nem um pouco com o corpo de inseto daquela pequena criatura. Para agradá-la, a Fada decide se transformar, equiparando-se à ilustração do livro da menina.

Ergueu-se nas patas traseiras e, ficando de costas para a menina, escondeu a antena e deixou o corpo seco e alongado bem parecido com o da mulherzinha da ilustração. Ao se transformar, ela deu uma forma ligeiramente nova às suas

asas. Fez com que parecessem folhas. Então levantou as mãos, agora humanas e, coçando as orelhas pontudas com os dedos que haviam crescido, comparou mais uma vez sua silhueta com a da imagem. Sim. A metamorfose tinha sido um sucesso. (FUKE; TORO, 2019, p. 54-55)

Nesse viés, o corpo da Fada se torna heterotópico e utópico, simultaneamente. O corpo de inseto, inicialmente apresentado a nós, é utópico: organizado, útil, funcional para a Fada. Ao optar por agradar a menina, seu corpo se metamorfoseia, visando assemelhar-se à figura do livro de contos de fadas de Ofélia. Desse modo, seu corpo, antes utópico, se torna heterotópico; ele ainda é muito distinto, mutável, desorganizado, inclusive a Fada “não confiava naquele corpo novo. Os membros dos insetos costumavam ser mais leves e mais velozes” (FUNKE; TORO, 2019, p. 55). Todavia, seu corpo é utópico quando a menina o observa, pois ele é fruto do desejo dela, ou seja, é utópico pelo olhar de Ofélia.

A Fada acompanha o percurso de Ofélia, leva-a pelo labirinto até o Fauno, faz com que a menina leve a chave retirada do estômago do Sapo à morada do Homem Pálido, ajuda-a na sua tarefa com esse monstro, assiste à morte de Ofélia e, quando esta for para o Reino Subterrâneo, lá estarão as fadas, ao seu lado.

J. R. R. Tolkien, em *Ferreiro de Bosque Grande*, traz o conceito de fadas:

[a] verdade é que *fairy* [fada] originariamente nem significava uma ‘criatura’ pequena ou grande. Significava encantamento ou magia e o mundo ou país encantado onde vivia gente maravilhosa, grande e pequena, com estranhos poderes da mente e da vontade, para o bem e para o mal. (2015, p. 69)

Essa definição pode ser transposta para *O labirinto do Fauno* (2019), uma vez que, em certos momentos da narrativa, Ofélia não sabe dizer se as fadas são más ou boas. Carmen, mãe de Ofélia, possui uma gravidez de risco; e, após sua primeira missão, a menina chega suja em casa e a mãe a coloca de castigo. Desconfiada do Fauno, a menina abre o *Livro das encruzilhadas* para descobrir qual seria a sua nova tarefa, e uma mancha vermelha surge da página esquerda, lembrando que, anteriormente, afirmamos que a esquerda representa mal agouro. Na sequência, ambas as páginas se tornam vermelhas e sua mãe a chama. Verificando que ela não estava bem, a menina corre para buscar Vidal e, sentindo raiva, questiona se de fato a Fada e o Fauno eram boas criaturas.

Porque o livro é cruel, algo em Ofélia sussurrou, *cruel como seu mestre astuto. Até a Fada é cruel.*

Sim, era mesmo. Ofélia estremeceu ao se lembrar da Fada cravando os dentes na comida sangrenta do Fauno. As fadas dos livros de Ofélia não tinham dentes como aqueles, não é? (FUNKE; TORO, 2019, p. 130, grifos dos autores citados)

O Fauno resolve ajudar a menina com sua mãe e entrega-lhe uma mandrágora, para auxiliar com a gravidez. A menina se sente grata pela situação e volta a acreditar na bondade das criaturas. Infelizmente, a planta é retirada de debaixo da cama por Vidal e depois jogada no fogo por Carmen, que tem seu estado piorado, dá à luz um bebê e falece.

Ao partir para a segunda tarefa, três fadas acompanham Ofélia, circunstância que nos remete à seguinte afirmação de Chevalier e Gheerbrant (2001, p. 415): “[e]m geral reunidas em grupos de três, as fadas puxam do fuso o fio do destino humano”, o que nos leva a crer que Ofélia está concluindo seus objetivos a fim de alcançar o trono do Reino Subterrâneo. Lamentavelmente, duas delas são comidas pelo Homem Pálido, por causa da menina, porque ela acabou comendo uvas da mesa dele. Furioso com a menina, o Fauno lhe diz em tom profético que ela envelhecerá e morrerá como as demais pessoas, sendo esquecida.

Fauno ou *Faunus*, em latim, representa a fecundidade, é considerado um protetor da natureza, guardião dos rebanhos e dos pastores. Devido ao seu corpo, o Fauno, geralmente, é comparado ao Deus Grego Pã. Ambos são defensores dos pastores e rebanhos, e percorrem ambientes naturais, como montanhas e florestas, afastando-se das cidades. O Fauno é descrito com um corpo zoomorfo e antropomorfo, metade cabra, metade homem. Seus olhos são azuis-claros com formato felino, “sua pele lembrava casca rachada coberta de mato” (FUNKE; TORO, 2019, p. 58), possui chifres e uma barba de cabra, é muito velho e muito alto.

A relação estabelecida por nós com o Deus Pã não é só por suas características físicas, visto que o Fauno retratado em *O labirinto do fauno* (2019) se apresenta para Ofélia como Pã. Segundo ele, é chamado de Pã por alguns, mas recebe vários nomes (FUNKE; TORO, 2019). O Deus Pã inspira um medo repentino, sendo capaz de aterrorizar. Os atributos mais singulares são: o cajado de pastor, a coroa de folhas de pinheiro e a inseparável flauta. No romance, o Fauno é um exímio flautista e sua flauta era moldada “*de acordo com os ossos do dedo de um ogro e entoava a melodia de seu reino subterrâneo*” (FUNKE; TORO, 2019, p. 231, grifos dos autores citados), e, após um envolvimento amoroso, a melodia era de amor e saudade.

Inferimos que a história do Fauno é muito antiga e seu corpo deriva de uma metamorfose. Antigamente, conta-se que, em uma floresta na Galícia, havia uma linda mulher que dançava e cantava sob a copa de uma árvore. Certo dia, a mulher ouviu uma melodia proveniente de uma flauta, e o Fauno e ela se apaixonaram perdidamente. O Fauno convidou sua amada para ir ao Reino Subterrâneo, mas a mulher não se imaginava longe das estrelas e do vento e decidiu vê-lo partir. Seu amor era tamanho que a pele macia da mulher se transformou em casca, “seus suspiros viraram o murmúrio do vento por entre milhares de

folhas” (FUNKE; TORO, 2019, p. 232), e ela se converteu em uma figueira. Consoante Chevalier e Gheerbrant, a figueira

simboliza também a imortalidade e o conhecimento superior; era a árvore favorita do Buda, sob a qual ele gostava de ficar, quando ensinava a seus discípulos. A figueira, assim como o salgueiro, simboliza a imortalidade, e não a longa vida, pois, para os chineses, a imortalidade não pode ser concebida senão através do espírito e do conhecimento. (2001, p. 428)

Ao visitá-la um dia, o Fauno encontrou apenas a árvore sussurrando seu nome, mostrando a sua imortalidade. Ele sentou em sua raiz e a árvore cobriu-se de flores, mas o Fauno não conseguia abraçá-la ou beijá-la. Sentindo tanta dor, o corpo do Fauno se metamorfoseou: “Ele sentiu tanta dor em seu coração selvagem e destemido que, quando acariciou a árvore, sua pele – uma vez coberta de pelo sedoso – tornou-se tão áspera e amadeirada quanto a casca do seu amor perdido” (FUNKE; TORO, 2019, p. 232).

Oito meses após aquela data, em uma noite de lua cheia, o tronco da árvore se partiu e dali saiu uma criança. Era um menino, com a beleza da mãe; o casco e o cabelo do pai. Ele dançava como a mãe e tocava flauta como o pai. Mesmo lá do subterrâneo, o Fauno ouviu a melodia de uma flauta feita com ossos de pássaros demonstrando amor e perda, e decidiu procurá-lo. Ao chegar ao local, infelizmente, nunca encontrou o menino.

Noël Carroll (1990, p. 31) assegura que “[a]s reações emocionais dos personagens fornecem, pois, uma série de instruções, ou melhor, de exemplos sobre a maneira como o público deve responder aos monstros da ficção – ou seja, sobre a maneira como devemos reagir a suas propriedades monstruosas”. Nesse sentido, quando o Fauno conversa com Caraméz, o encadernador do Reino Subterrâneo, constatamos que a sua autoridade de monstro é sobreposta por medo, já que a voz do Fauno “podia ser suave como veludo ou afiada como os dentes de um lagarto” (FUNKE; TORO, 2019, p. 206). O Fauno também se expressa na dualidade para Ofélia, por ele possuir características paternas:

Ofélia o abraçou e encostou seu rosto em sua cabeleira comprida e amarela. Era como abraçar uma árvore, e a risada do Fauno era de uma alegria tão borbulhante que aqueceu o coração despedaçado dela. A criatura acariciou o cabelo de Ofélia, encostou a bochecha em sua cabeça, e a menina se sentiu segura, apesar do soldado que guardava na porta do quarto, apesar do Lobo²⁹, apesar da mala com as roupas da mãe. O corpo gigantesco do Fauno a protegia da escuridão. Talvez pudesse confiar nele, afinal de contas. Quem mais iria ajudá-la? Não havia mais ninguém. (FUNKE; TORO, 2019, p. 270-271)

²⁹ Lobo é o apelido dado ao Capitão Vidal, personagem sobre a qual nos deteremos em breve.

O Fauno procura sempre atender às necessidades da menina, mesmo quando ela não compreende o rumo pelo qual está transitando. Segundo a Psicanálise, a paternidade não está apenas vinculada a questões biológicas, mas igualmente aos sentimentos e atitudes do pai em relação à criança. Jacques Lacan (1999) enumera três aspectos para que se estabeleça a função paterna: o real, o imaginário e o simbólico.

O registro real está intimamente ligado às relações corporais, a toda experiência corpórea; assim, pensamos no abraço de Ofélia e na busca pelo consolo da criatura. Já o registro imaginário está associado à imaginação e, nesse caso, podendo ser uma resposta sensorial do pai, ou seja, ao imaginar que Ofélia de fato seria coroada e levada novamente ao Reino Subterrâneo, o Fauno estaria nesse registro imaginativo. E, por fim, o simbólico, que se refere à capacidade de ressignificar as experiências vividas, atribuir novos sentidos. Ao ver-se sozinha, Ofélia considera que não há magia, não há Deus, só há morte. Sentindo-se só, vendo Capitão Vidal sequestrar Mercedes (e acreditando piamente que a governanta morreria), que havia sido abandonada pelo Fauno, Ofélia se sente muito solitária e é nesse instante que o Fauno resolve dar esperança à menina. É devido aos sentimentos de abandono e solidão que o Fauno ampara a menina e lhe concede outra oportunidade para ir ao Reino Subterrâneo.

Por outro lado, o Fauno tem atributos de carrasco e extremamente macabros:

O Fauno apenas assentiu.

Ofélia esperava mais, afinal de contas, enfrentara um sapo gigante, salvara a figueira e magoara a própria mãe. Mas ele parecia muito mais animado com o que estava comendo. A menina não sabia o que era, só que era sangrento e cru, talvez um pássaro morto ou um roedor.

O Fauno arrancou um pedaço com seus dentes afiados e pontiagudos e deu alguns passinhos salientes até ela. (FUNKE; TORO, 2019, p. 120)

Ele é um monstro não apenas fisicamente ameaçador, mas também cognitivamente ameaçador (CARROLL, 1990). O Fauno é, ao mesmo tempo, corpóreo e incorpóreo, uma vez que ele é “leão, cabra, homem, ele era tudo e nada disso” (FUNKE; TORO, 2019, p. 143). O Fauno possui uma função de importância dentro do enredo da narrativa, seu nome compõe, inclusive, o título do romance: *O labirinto do fauno* (2019), como apontamos no início deste capítulo, sendo nesse espaço labiríntico que a criatura guiará Ofélia. Percebemos, por fim, que toda forma rude e macabra que o Fauno carrega é somente para que a alma de Ofélia possa ganhar as características de Moanna. No Reino Subterrâneo, Ofélia se encontra com seu pai, sua mãe, com as três fadas e “atrás do trono da rainha surgiu o Fauno, seu corpo tão dourado quanto as paredes do salão. Ele abriu os braços e deu um sorriso de boas-vindas, enquanto as fadas rodeavam Ofélia, tagarelando de felicidade” (FUNKE; TORO, 2019, p. 307).

3.2.3. O Sapo

A primeira tarefa de Ofélia, como vimos destacando, seria enfrentar um sapo monstruoso, que se acomodou nas raízes da figueira. A menina deveria colocar três pedrinhas mágicas, entregues pelo Fauno, na boca do Sapo para pegar a chave de ouro, que abriria a porta da tumba do Homem Pálido e salvaria a figueira para que ela florescesse novamente.

De acordo com Chevalier e Gheerbrant (2001, p. 804, grifo dos autores citados), “o sapo seria um *espírito maléfico*, responsável (propositalmente?) pelo fato de a morte instalar-se na terra”. O Sapo, em *O labirinto do fauno* (2019), é uma criatura imensa, com o corpo todo enverrugado, os olhos dourados, uma língua enorme, pegajosa e muito venenosa, capaz de corroer a carne de um ser humano. O Sapo representa a maldade e para Ofélia retomar seu trono é fundamental que sua alma seja boa; portanto, é crucial que a menina consiga destruir toda maldade.

Ao rastejar por dentro da árvore em um uma terra lamacenta, ela depara-se com um lugar lotado de raízes, escuro e cheio de tatuzinhos-de-jardins, que era o principal alimento do Sapo. Ao se defrontar com o monstro, a menina se porta corajosamente e afirma, mesmo com medo, não o temer. Em relação a isso, é necessário lembrar que, para Noël Carroll (1990), as atitudes das personagens frente ao monstro e sua percepção acerca da letalidade dele são o que determina a peculiaridade do horror na obra. Nessa perspectiva, o filósofo entende que a repulsa, a náusea e o asco são primordiais para a construção do monstro, pois há uma “tendência que os romances e as histórias de horror têm de descrever os monstros com termos relativos a imundície, degeneração, deterioração, lodo etc., associando-os a essas características” (CARROLL, 1990, p. 39).

O Sapo impulsiona Ofélia a sentir asco. Ele a lambe, quando ela pergunta se ele não tinha consciência de que estava engordando e matando a árvore. “A resposta do Sapo foi rápida. Ele desenrolou a língua enorme e pegajosa e, lambendo o rosto de Ofélia, pescou o tatuzinho-de-jardim, deixando a saliva pingar da bochecha da menina. Mas o pior de tudo foi que as pedras do Fauno escorregaram da mão dela!” (FUNKE; TORO, 2019, p. 98). O réptil pegajoso, irado por Ofélia ter ido até ele, lança na menina um banho de saliva, imediatamente o rosto e o braço de Ofélia queimam com o lodo venenoso.

Embora com medo, a menina enfrenta o Sapo, recolhe as pedras antes perdidas e depois encontradas, e decide coletar alguns tatuzinhos-de-jardim para oferecer ao Sapo junto com as pedras, assim a criatura não perceberia que seria enganada. Ele se sentiu vitorioso, pois adorava ofertas antes de comer os servos, e amava devorá-los: “[a]chava muito agradável o ruído

crocante que faziam enquanto os esfacelava com a gengiva banguela” (FUKE; TORO, 2019, p. 99).

O Sapo aceitou a oferta, chicoteou a língua na mão de Ofélia e engoliu a presa. Inicialmente, Ofélia supôs que havia pego as pedras erradas ou que as pedras do Fauno haviam falhado, mas então o Sapo abriu a boca, foi abrindo cada vez mais, dando a sensação de que estava sendo corroído pelo próprio veneno. A pele, antes enverrugada, agora “fervilhava, como se os tatuzinhos-de-jardins, seus servos, o comessem vivo” (FUKE; TORO, 2019, p. 100). Sentindo-se traído pela menina, o Sapo tem um pequeno lapso de pensamento, em que ele gostaria de estrangulá-la com a língua.

Chevalier e Gheerbrant (2001, p. 550) elucidam que “a língua é considerada como uma chama. Possui a forma e a mobilidade desta. Destrói ou purifica”. A língua é a parte do corpo do Sapo que mais nos chama a atenção, é nela que se encontra a mortalidade, o veneno, é com a língua que ele deseja matar Ofélia. A boca, para os pesquisadores, é a “abertura por onde passam o sopro, a palavra e o alimento, a boca é o símbolo da forma criadora e, muito particularmente, da insuflação da alma” (CHEVALIER; GHEERBRANT, 2001, p. 133). A boca do Sapo é o que potencializa que ele adoeça a árvore, é por meio dela que o alimento será ingerido, é dentro dela que o seu veneno é produzido, e é através da boca que o réptil come as pedrinhas e morre.

“Em seu último suspiro, o Sapo vomitou o próprio estômago, uma massa de carne marrom pulsante, e seu corpo enorme murchou feito um balão, deixando para trás um amontoado de pele morta” (FUNKE; TORO, 2019, p. 100). A chave mágica que abriria a portinha na tumba do Homem Pálido estava grudada nas entranhas do Sapo, no limo, cheio de montes de carne, e o cheiro e a visão de tudo isso enjoaram Ofélia. Essa situação também é acompanhada pela ojeriza, repulsa, pelo asco de a menina ter que tocar naquela monstruosidade, mas ainda assim ela o faz.

O medo e a repulsa sentidos por Ofélia são respostas emocionais vivenciadas na medida em que ela vai entrando em contato com esse e os outros monstros. Noël Carroll (1999, p. 80) explica que

[o]s monstros são sobrenaturais ou, se forem confeccionados com base na fantasia da ficção científica, pelo menos desafiam a natureza tal como é conhecida. Ou seja, os monstros do horror incorporam a noção de uma violação da natureza. Mas para haver uma violação da natureza, é necessária uma concepção da natureza – uma concepção que relegue os seres em questão ao reino do não-natural.

Os sapos são répteis, com média de 15cm, e podem chegar a pesar 19kg. Mas o Sapo da narrativa viola a concepção natural, por ser enorme, maior que Ofélia e tão gordo estava que matava a árvore de troncos largos. Sabemos que alguns sapos de fato são venenosos, porém o seu veneno ou é expelido pelos olhos ou pela pele; já o Sapo em análise usava apenas a língua para soltar veneno e era essa que potencializava a característica de destruição que o Sapo carregava.

3.2.4. Capitão Vidal

Apesar de não possuir um corpo monstruoso, Ernesto Vidal é um homem que, ao longo da narrativa, incita medo e repulsa nas personagens. Vidal casa-se com Carmen, mãe de Ofélia, e ela está grávida. Vidal nos é apresentado como um homem bonito e impecavelmente bem vestido com seu uniforme, botas e luvas, extremamente pontual e metódico. A mãe de Ofélia, mesmo com uma gravidez de risco, viaja ao encontro de seu marido, pois, como o próprio Capitão afirma, “um filho deve nascer perto do pai” (FUNKE; TORO, 2019, p. 38).

Ao longo do enredo, observamos que Vidal segue os passos do pai, que também havia lutado em uma guerra e morrera segurando um relógio, que Vidal cuidadosamente limpa todas as noites: “o vidro do relógio se quebrara nas mãos do pai de Vidal no momento exato de sua morte, e seu filho considerou isso uma prova de que as coisas sobreviveriam à morte se fossem cuidadas com esmero” (FUNKE; TORO, 2019, p. 35).

O relógio é o símbolo da realidade, obriga Vidal a enfrentar a lembrança da morte de seu pai, mas estabelece um senso de infinitude, visto que, para a personagem, os relógios funcionariam melhor que o coração, pois “[o] batimento cardíaco tornava-se irregular com muita facilidade e, no final das contas, o coração parava de bater, independentemente do cuidado com que tivesse sido tratado” (FUNKE; TORO, 2019, p. 36). O relógio, nesse viés, representa a imortalidade de seu pai, é o símbolo de sua vitória, aquilo que o define como herói, sendo por isso que, quando Vidal percebe que irá morrer, entrega seu filho para Mercedes e pede a ela: “Diga ao meu filho a hora em que o pai dele morreu” (FUNKE; TORO, 2019, p. 296). Para Vidal, o relógio significa a imortalidade “digna e precisa” (FUNKE; TORO, 2019, p. 36).

Quando jovem, Vidal torna-se capitão para servir à nação igual ao seu pai, que lhe ensinara sobre subserviência à pátria, quando um dia segurou Vidal ainda criança frente a um penhasco. Ele tentou recuar, com medo, mas seu pai disse: “Nunca se esqueça disso. É o que vai sentir toda vez que fraquejar, quando tentar esquecer que serve à pátria e à posição social” (FUNKE; TORO, 2019, p. 36). As cenas que constroem a personagem a caracterizam como

uma figura maligna em relação ao governo repressor dominante. Ernesto Vidal não é apenas um comandante militar, ele é a própria representação do sistema, que incita medo e não deixa espaço para a liberdade.

Vidal acenou, silenciando seus capangas. O medo no rosto deles sempre lhe agradava. Até fazia com que se esquecesse da desolação que era aquele lugar, tão distante das cidades e dos campos de batalha onde a história fora escrita. Mas ele faria sua estadia naquela floresta turva e infestada de rebeldes valer a pena. Era tão preciso implantando o medo e a morte que os generais que o enviaram para lá já tinham ouvido comentários a respeito. (FUNKE; TORO, 2019, p. 37-38)

Ele é capitão do Partido Fascista e vivencia uma Espanha durante uma guerra civil, repleta de miséria. A personagem é a encarnação do imoral e do infame. Nessa perspectiva, é nítida a não preocupação com a população, a fragmentação das famílias, a miséria, a fome. O Capitão expõe que é necessária uma “Espanha nova e limpa” (FUNKE; TORO, 2019, p. 106) e, se preciso, ele mataria todos os rebeldes, “cada um deles” (FUNKE; TORO, 2019, p. 106). Mesmo com a falta geral de alimentos, o Capitão resolve fazer um jantar para o prefeito e sua esposa, o padre, o general, uma viúva rica membro do Partido Fascista desde 1935, o médico de Carmen e sua esposa, para discutir suas ideias fascistas.

Claro que haveria comida suficiente para os convidados do *capitán*. Seus capangas garantiriam isso, e todo mundo na cozinha sabia como. Algumas famílias da região passariam fome durante alguns dias, mas o que poderiam ter dito quando os soldados bateram à porta para pedir o frango ou as batatas que as camponesas tinham guardado para alimentar os filhos? (FUNKE; TORO, 2019, p. 75, grifo dos autores citados)

Desse modo, a presença de Vidal transforma a guerra – não só por torná-la mais cruel, mas também por permitir que a supremacia fascista aumentasse e transformasse a vida da população, destilando medo, ódio, miséria e tortura. A tortura é um elemento recorrente na narrativa; o grupo dos rebeldes, liderado por Pedro, irmão de Mercedes, tenta deter o avanço fascista, entretanto durante a luta alguns homens são mortos e outros pegos para serem torturados, a exemplo de Tarta.

Vidal estava fazendo as coisas no seu tempo. Interrogar um prisioneiro era um processo complexo. Parecia uma dança, um passo lento para trás, depois um rápido para a frente, e vice-versa. Devagar, rápido, devagar.

O prisioneiro tremia e seu rosto estava suado, embora só o tivessem machucado de leve. Até então o medo fazia o trabalho mais pesado, o medo do que estava prestes a acontecer. Seria fácil acabar com ele.

[...]

O *capitán* tirou a camisa, o cigarro pendendo dos lábios. Tarta se perguntou se tinha feito isso só para não sujar a peça com seu sangue.

– É melhor você começar a me contar tudo. Mas, por garantia, trouxe algumas ferramentas. Só coisinhas básicas.

Vidal pegou um martelo. Organizara os objetos na mesa velha da madeira. (FUNKE; TORO, 2019, p. 195-196, grifo dos autores citados)

Com essa e outras cenas, deduzimos que Vidal possui as três condições que indicam os traços de maldade: o narcisismo – transtorno psicológico: valorização de si próprio, necessidade de reconhecimento de si e desvalorização dos outros; a psicopatia – falta de empatia e remorso, e uso da raiva inadequadamente; e o maquiavelismo – conduta perversa, manipulação de outros para obter ganhos pessoais (PAULHUS; WILLIAMS, 2002). Tais condições nos remetem a Zygmunt Bauman (2008, p. 89), que nos alerta que “nem só os monstros cometem crimes monstruosos; e se apenas os monstros o fizessem, os crimes mais monstruosos e horripilantes de que temos notícias não teriam acontecido”.

Vidal instiga o medo em qualquer âmbito, reafirmando o que Bauman (2008, p. 91, grifo do autor citado) considera: “o mal pode estar oculto em *qualquer lugar*”. O Capitão incita tanto medo que é capaz de assustar os seus próprios soldados, como visualizamos na cena em que dois camponeses caçavam coelhos na floresta para alimentar sua família. Estes são pegos pelos soldados e Vidal é chamado para julgar melhor a situação. Irritado pelo importuno causado pelos soldados e pelos dois homens, na hora em que estava limpando seu relógio, o Capitão mata-os brutalmente. Vendo que os soldados parecem assustados, Vidal começa a cogitar a necessidade de os homens pensarem como ele:

O que? Vidal os desafiou com os olhos. Ele era genioso. Sim. O que seus soldados estariam pensando ao encarar aqueles dois cadáveres caídos a seus pés? Que alguns de seus pais e irmãos também eram camponeses? Que eles também amavam seus filhos e filhas? Que um dia acabariam daquele jeito?

Talvez.

Somos todos lobos, era o que gostaria de dizer a eles. Aprendam comigo. (FUNKE; TORO, 2019, p. 42, grifos dos autores citados)

Ao se autodenominar de lobo, refletimos acerca dessa simbologia. Os lobos são animais fortes, liderados por um macho alfa, geralmente o mais forte e com um poder de caça maior. Os lobos são inteligentes, velozes e estrategistas, e igualmente animais territorialistas, disputando o espaço com grupos rivais, possuindo um faro aguçado e uma visão noturna esplêndida. Tais características representam fortemente o Capitão Vidal, porque ele desejava caçar os rebeldes.

De acordo com Chevalier e Gheerbrant (2001, p. 556), o lobo é “simbolismo de devorador”, como nos é apresentado na narrativa de “Chapeuzinho Vermelho”. Durante um jantar, Vidal profere que, se necessário, mataria todos os rebeldes para que a Espanha fosse um

país novo e limpo, enfatizando que: “se precisarmos matar todos para deixar isso claro, é o que faremos. Cada um deles” (FUNKE; TORO, 2019, p. 106). Com tais atitudes, Vidal afasta-se do que o circunscreve como humano e utiliza-se da brutalidade, do horror, para criar um ambiente hostil e macabro para as outras personagens. Deseja ser mais que um lobo, quer ser um ceifador, a própria morte: “[a] morte é uma amante que se deve temer, e só há um jeito de superar esse medo: se tornando seu executor” (FUNKE; TORO, 2019, p. 176).

Ao fazer essa afirmação, percebemos que a morte está associada ao medo da finitude humana. Em *A negação da morte*, Ernest Becker pondera que

[a] ideia da morte, o medo que ela inspira, persegue o animal humano como nenhuma outra coisa, é uma das molas mestras da atividade humana – atividade destinada, em sua maior parte, a evitar a fatalidade da morte, a vencê-la mediante a negação, de alguma maneira, de que ela seja o destino final do homem. (1995, p. 9)

Por esse motivo, as ações do homem devem possuir um significado duradouro, de onde decorre a importância do horário da morte de Vidal e de seu pai. A fixação do horário tende a negar a finitude da vida, busca ultrapassar os limites do tempo. Vidal tem consciência de sua vulnerabilidade enquanto ser humano, mas constrói em si uma figuração da morte, do grotesco, do inusitado.

Os homens eram criaturas vulneráveis, sem pelos ou escamas para proteger a pele macia. Então, todas as manhãs, Vidal se esmerava para parecer uma fera ainda mais perigosa. Quando a navalha deslizava por suas bochechas e seu queixo, a acuidade tomava conta de seu corpo. Na verdade, Vidal gostava de imaginar que ela transformava seu coração, raspada após raspada, em metal. Ele adorava admirar a ordem e o brilho que a lâmina dava a seu rosto, exatamente o que faltava àquele fim de mundo. Ele não ia descansar até que a floresta suja fosse como o rosto limpo e recém-barbeado que via no espelho toda vez que a navalha concluía sua tarefa. (FUNKE; TORO, 2019, p. 63)

O Capitão simboliza a violência, é a personificação do lobo, do macabro, do pavoroso. Ele desejava caçar silenciosamente, se pudesse, gostaria de poder destroçar seus inimigos, após isso lamperia “o sangue respingado no musgo” (FUNKE; TORO, 2019, p. 95).

Marilena Chauí (2017) categoriza cinco sentidos para a palavra “violência”. A primeira representa a força contra a natureza (desnaturar); a segunda está interligada com a ideia de ir contra a vontade de alguém, coagir, constranger, torturar, brutalizar; a terceira vincula-se ao ato de violar a natureza de alguém ou de alguma coisa, valorizada por uma sociedade; a quarta está ligada a transgressões que alguma sociedade define como justa e como direito; e, por fim, a quinta: “[a] violência é um ato de brutalidade sevícia e abuso físico e/ou psíquico contra alguém

e caracteriza relações intersubjetivas e sociais definidas pela opressão e pela intimidação; pelo medo e pelo horror” (CHAUÍ, 2017, p. 35).

Tal categorização nos é pertinente, pois conseguimos visualizar os cinco sentidos da palavra na personagem. Vidal é a maldade, a brutalidade, a violação da natureza, é transgressor em determinados aspectos e desnaturado. Observamos essas categorias em tudo que já foi analisado a respeito dele e na forma como trata sua enteada, Ofélia. Sabemos que o modelo de padrasto varia a depender do contexto sociocultural e histórico, entretanto, padrasto figura-se como “pai substituto” ou “figura familiar inédita”. Um padrasto deveria assegurar à criança funções de proteção e cuidado, porém, em *O labirinto do fauno* (2019), Vidal é o contrário de proteção, e no final da narrativa é ele quem matará Ofélia, com um tiro.

Vidal deu um passo para trás, com o bebê nos braços. Ele nem se esforçou ao mirar.
Deu um tiro no peito de Ofélia sem nem sequer levantar a mão.
O sangue se espalhou por sua camisola feito uma flor desabrochando enquanto Vidal guardava a pistola e ia embora com o filho. (FUNKE; TORO, 2019, p. 293)

Carmen casara-se para proteger a si e a sua filha daquele mundo assustador de guerra, mas Vidal era um homem repugnante, que “desprezava as mulheres” (FUNKE; TORO, 2019, p. 66). Carmen não se importava, considerava os contos de fadas tanto quanto a filha, “acreditava que o príncipe a salvaria de tudo aquilo: da pobreza, da vergonha, do desamparo” (FUNKE; TORO, 2019, p. 108). Confiando que o Capitão protegeria sua família, ela pede que Ofélia comece a chamar Vidal de pai, o que a menina nunca faz. Vidal sentia-se envergonhado pela esposa e só estava com ela por conta do filho que carregava; ele passaria seu legado ao herdeiro, assim como seu pai havia transmitido a ele.

Vidal se posiciona como monstruoso e chega a se ver como: “Deve pensar que sou um monstro” (FUNKE; TORO, 2019, p. 243). Para Stephen T. Asma,

[u]m monstro nasce dos humanos, não importa com o que ele se parece, é uma tentativa falha de atualizar uma essência humana. Ele não é uma nova espécie ou uma espécie híbrida ou uma criatura alienígena, nem mesmo uma mensagem dos deuses. Ele é apenas um ser humano anômalo ou anormal. (2014, p. 49, tradução nossa)³⁰

Nesse sentido, o “anormal” pode estar vinculado a um desvio de comportamento, àquilo que é contrário às normas. E, mesmo que a forma corpórea de Vidal seja humana, a personagem

³⁰ “A monster born of humans, no matter what it looks like, is a failed attempt to actualize a human essence. It is not a new species or a hybrid species or an alien creature or even a message from the gods. It is just an anomalous or abnormal human being” (ASMA, 2014, p. 49).

é monstruosa, pois transgride as normas, infringe a concepção humana. Ele é a própria capacidade de horrorizar, possui comportamento violento e impiedoso, é o próprio “Demônio” (FUNKE; TORO, 2019, p. 197). Segundo Chevalier e Gheerbrant (2001, p. 329),

os demônios são seres divinos ou semelhantes aos deuses por um certo poder. O *daimon* de qualquer um foi, assim, identificado à vontade divina e, em consequência, ao destino do homem. Depois, a palavra passou a designar os deuses inferiores, e, por fim, os espíritos maus.

Entendemos que, nesse caso, o poder é uma característica vinculada ao demônio, como ao lobo e a Vidal. É isso que aproxima essas três simbologias. Vidal é o exercício do poder fascista, é por meio de seu poder, enquanto capitão, que ele exerce o medo, pratica a tortura e aplica a morte. Michel Foucault (2010, p. 6) explicita que os anormais são raros, são destoantes e seus discursos possuem três propriedades, que são: o poder de determinar a liberdade ou a detenção de um homem (o poder de vida e de morte); o poder de verdade; e o poder de fazer rir (suscitando a ironia). Os discursos que se amparam nessas propriedades, consoante Foucault (2010, p. 6), “merecem um pouco de atenção”, incluindo os discursos grotescos. Notamos esse tipo de discurso na cena em que Vidal captura Tarta, um rebelde, que seria torturado: “Vidal aproximou-se dele. Bastou olhar para o rebelde ferido para abrir um sorriso. – É, esse vai servir” (FUNKE; TORO, 2019, p. 187).

Em certo momento, começamos a nos questionar: seria Vidal uma monstruosidade assim como o Homem Pálido? A resposta para esse questionamento seria sim, pois tanto “Ernesto Vidal quanto o Homem Pálido eram seres que se alimentavam de corações e almas porque já haviam perdido os seus” (FUNKE; TORO, 2019, p. 287). O que difere ambos é a composição corporal, um seria um monstro físico e o outro o monstro moral, como denomina Foucault (2010).

De acordo com Júlio Jeha,

[o]s monstros corporificam o horrível e o indesejável, o abjeto e o desprezível, o insuportável e o indizível, o que deve ser reprimido e se possível, ignorado. O ato monstruoso indica que uma barreira foi transposta, e, conseqüentemente, uma infração foi cometida; se é contra o sistema jurídico, ocorre o crime; se é uma desobediência de uma determinação divina, ocorre o pecado e quando é contra a natureza humana, temos a monstruosidade. (2007, p. 19-20)

Os males praticados por Ernesto Vidal instauram a possibilidade do inumano no humano. A monstruosidade de Vidal se constrói em decorrência de sua natureza subjetiva perversa, porque ele pode ser considerado a encarnação do mal, a monstificação do ser

humano. A violência é intencional e gera prazer na personagem, é uma violência pervertida, desejando aniquilar os rebeldes ou aqueles que não lhe apetece. Luiz Nazário (1998, p. 12) sublinha que o monstro é um inimigo “pronto a encarnar o Mal e contaminar, com sua simples presença, a humanidade”, exatamente a sensação que temos da interiorização maléfica da personagem Vidal.

CONCLUSÃO

As pesquisas existentes sobre monstros no âmbito da Literatura são amplas e nos são muito caras. Ao longo da escrita desta dissertação, buscamos compreender imensidão de criaturas destinadas a assombrar crianças que habitam o imaginário de diversas culturas. Percebemos que os monstros invadem o imaginário por meio das lendas, da arte, da música e da literatura. Cohen (2000, p. 6) destaca que é possível “entender as culturas a partir do monstro que elas geram” e, por intermédio das monstruosidades selecionados para essa pesquisa, observamos a divergência corpórea e as formas pelas quais esses monstros apoderam-se das crianças.

Nossa dissertação contou com uma amostra de narrativas que contemplam o tema “Monstros comedores de crianças”, mas nunca imaginamos encontrar tantas histórias diversas e tão potentes. E, junto a essa diversidade, notamos distinções e aproximações entre os monstros selecionados. Antonio Lafuente e Nuria Valverde (2000, p. 19) explicam que “a palavra monstro designa uma variedade de realidades que incluem seres mitológicos, depravações morais infrequentes, prodígios de diversos tipos, admoestações divinas e sempre qualquer anormalidade física”. E partindo desse contexto da anormalidade física que analisamos não só os dois monstros centrais dos livros escolhidos, *It: a coisa* (2014) e *O labirinto do fauno* (2019), mas também outras criaturas que envolvem um olhar cultural.

No primeiro capítulo desse texto dissertativo, discutimos a aproximação entre o gótico e o fantástico, para compreender como o medo se constrói em narrativas de horror. Discorreremos sobre o corpo monstruoso, procurando entendê-lo em sua relação com o medo e o poder. Essa análise teórica acerca dos monstros foi fundamental para divisar diversas formas corpóreas dos monstros comedores de crianças. Para tanto, discutimos sobre literatura oral, mito e escrita, e identificamos que inúmeros monstros adquirem figurações parecidas, embora se diferenciem de um enredo para outro. Traçamos um mosaico com as mais abrangentes histórias acerca das criaturas que se destinam a comer crianças, mostrando diferenças físicas, espaciais, além de enfatizar como essas narrativas são importantes para a cultura e a história de diversos locais, como é o caso da Baba-Iagá, uma bruxa eslava, ou a Cuca, no Brasil.

No segundo capítulo, estudamos o espaço principal em que a Coisa, no romance *It: a coisa* (2014), habita. Enfatizamos seu caráter gótico, como ele se encaixa no *locus horribilis* e para qual finalidade esse espaço foi construído abaixo da cidade de Derry. Além do mais, “dissecamos” o corpo monstruoso de Pennywise, que se modifica a depender do medo das personagens, detendo-nos na ambivalência que a monstruosidade carrega em si: a atração e a

repulsão. É através desse sentimento ambivalente que o monstro conseguirá atrair/repelir as crianças e comê-las. Ao refletirmos sobre as metamorfoses de Pennywise, inferimos que seu corpo funciona como uma máscara. Nesse sentido, para Nazário (1998, p. 12), “todo monstro é, materialmente, uma máscara: seu horror é externo, sua representação dá-se por intermédio da fantasia”. Essa afirmação se faz presente quando olhamos para as modificações da criatura; é por meio de suas metamorfoses, do seu sorriso inebriante, que ele assusta suas vítimas. Desse modo, Caillois esclarece que “[m]áscara e medo, máscara e pânico estão constantemente presentes juntos, inextricavelmente emparelhados [...], sendo máscara ao mesmo tempo tradução do medo, defesa contra o medo e meio de espalhar o medo” (*apud* DELUMEAU, 2009, p. 27).

No terceiro capítulo, no romance *O labirinto do fauno* (2019), buscamos compreensão das simbologias do labirinto, da floresta, da lua, os quais participam ativamente da trama, pois esses elementos espaciais produzem uma rede de conexões entre as personagens, o imaginário e a memória. É através do espaço que Ofélia “ascende” ao Reino Subterrâneo, afinal aquele lugar fora construído há muitos anos para que ela pudesse descobrir a verdade sobre si mesma. A floresta não possui significado apenas para a menina, mas também para a Guerra Civil Espanhola que ambienta toda a narrativa; a floresta esconde o bem do mal e escancara algumas verdades, como a história de amor vivenciada pelo Fauno com a mulher que vira uma figueira. Além do mais, analisamos as seguintes figurações, que são igualmente espacialidades: o Homem Pálido, a Fada, o Fauno, o Sapo e o Capitão Vidal, que, mesmo sendo um homem, comporta-se como um monstro.

Ao pensarmos nos monstros estudados a fundo na nossa pesquisa, aproximamos duas criaturas em especial: a Coisa, de *It: a coisa* (2014), e o Homem Pálido, de *O labirinto do fauno* (2019). As duas obras são contemporâneas e constroem, pela perspectiva infantil, diversas monstruosidades que predisõem o sentimento de horror nas personagens e nos leitores. O corpo é uma esfera de poder e se torna palco para diversas discussões, como a de Jean Jacques Courtine, em *Decifrar o corpo: pensar com Foucault* (2011). O autor defende que esse corpo é um campo político e as relações de poder são visíveis, a exemplo dos dois monstros que se utilizam de suas corporeidades para estabelecer o poder.

Estrategicamente, o corpo de Pennywise, a Coisa, constrói a sua potência aterrorizante por intermédio da sua capacidade de se metamorfosear em diversos medos infantis, principalmente dos membros do Grupo dos Otários, e aqui lembramos algumas de suas configurações: Palhaço, Múmia, Lobisomem, pai pedófilo, Bruxa, Coisa, Aranha. Ele é o monstro possível, materialização de todos os medos, a potência do poder, afinal o monstro

pretende-se eterno: “você não tem poder aqui; sinta o poder, moleque, depois volte a falar que veio matar a Eterna. Você pensa que Me vê?” (KING, 2014, p. 1021). Já o corpo do Homem Pálido também reflete o poder, e não é por acaso que ele decide comer o coração do padre ainda batendo, durante a Inquisição Espanhola: “devorou o coração do padre ainda batendo, pois havia lido que assim a crueldade tinha um efeito ainda maior” (FUNKE; TORO, 2019, p. 302); não podemos esquecer que uma de suas práticas é o canibalismo.

De acordo com Júlio Jeha (2007, p. 7), os monstros “corporificam tudo que é perigoso e horrível na experiência humana. Eles nos ajudam a entender e organizar o caos da natureza e o nosso próprio”. Logo, os monstros comedores de crianças usam de características capazes de suscitar medo ou fascínio, sejam atributos bruxescos, animais, formatos (in)definidos, ou de memórias de espaços como o circo, a floresta, o labirinto.

Ademais, sustentamos a proximidade dos dois monstros por meio do olhar. Os olhos do Homem Pálido caíram de suas órbitas, alocando-se em suas mãos, como descreve o narrador de Cornelia Funke e Guillermo del Toro:

Certa noite, depois de extrapolar suas habilidades com uma vítima, nem os próprios olhos do Pálido aguentavam mais testemunhar seus feitos. Portanto, caíram das órbitas feito frutas maduras que caem do pé, e a criatura escavou um buraco nas mãos para acomodá-los, de modo que pudesse usá-los nas palmas. Às vezes se provavam um grande obstáculo durante as caçadas. (2019, p. 302)

Já o narrador de Stephen King nos apresenta a Coisa como um olho rastejante:

Um Olho gigantesco ocupava o túnel, com a pupila preta vítrea com 60 centímetros de diâmetro e a íris de uma cor de lama castanha. A parte branca era protuberante, membranosa, cobertas de veias vermelhas que pulsavam sem parar. A Coisa era um horror gelatinoso sem pálpebras e sem cílios que se movia sobre uma camada de tentáculos de aparência rudimentar. (2014, p. 994)

Assim, esses olhos representam um caráter marginal, violento, místico e obscuro. Segundo o *Dicionário de Símbolos* (2001, p. 654), “o olho único, sem pálpebras, é, por outro lado, o símbolo da Essência e do conhecimento divino”. Nesse aspecto, os monstros transcendem o espaço-tempo, eles se tornam imortais, divinos, plenos. O corpo monstruoso utiliza-se de ambas perspectivas: utópica e heterotópica, sendo simultaneamente um corpo morto que persiste no tempo, corporal e incorporeal, que pretende na morte-vida alcançar a transcendência. Ainda conforme Chevalier e Gheerbrant,

[o] olho humano, como símbolo de conhecimento, de percepção sobrenatural, possui às vezes particularidades espantosas. Entre os fuerguinos, ele sai do

corpo – sem, entretanto, separar-se dele – e se dirige espontaneamente para o objeto da percepção; entre os Imortais teoístas, possui uma pupila quadrada. *A abertura dos olhos* é um rito de abertura ao conhecimento, um rito de iniciação. (2001, p. 654, grifos dos autores citados)

Por um lado, uma das máscaras usadas pela Coisa faz iniciar o rito final, o ritual de Chüd, que contraditoriamente matará de fato a criatura. Por outro lado, a perda dos olhos na face insere o Homem Pálido em seu ritual, saindo de sua forma humana e tornando-se um monstro, uma não-forma. Dessa maneira, os monstros estão na fronteira ou atravessando-a, porque o que existe e o que é real se materializam ou desmaterializam por eles. São um protótipo de humanidade, mas ao mesmo tempo excedem a isso, sendo a não humanidade, se encontrando na desordem. Seus corpos se aproximam e se distanciam do ser humano, já que os monstros são estrangeiros de si mesmos.

O corpo monstruoso está atrelado ao feio, como discute Umberto Eco em *História da feiura*:

é feio aquilo que é repelente, horrendo, asqueroso, desagradável, grotesco, abominável, vomitante, odioso, indecente, imundo, sujo, obsceno, repugnante, assustador, abjeto, monstruoso, horrível, hórrido, horripilante, nojento, terrível, terrificante, tremendo, monstruoso, revoltante, repulsivo, desgostante, aflito, nauseabundo, fétido, apavorante, ignóbil, desgraçoso, desprezível, pesado, indecente, deformado, disforme, desfigurado. (2014, p. 18-19)

Os adjetivos utilizados pelo filósofo instauram uma sensação de asco ou a projeção de um ato de violência, ao ponderarmos que o feio causa medo, horror e repulsa. O estudioso ainda explica que o feio está à margem da sociedade, sempre escondido, como é o caso de Pennywise, em *It: a coisa* (2014), que habitava o esgoto da cidade de Derry, uma espécie de reino subterrâneo (embora diferente do mundo fantástico de Ofélia/Moanna); e, também, do Homem Pálido, em *O Labirinto do fauno* (2019), que vivia em uma Tumba, sozinho, mas rodeado por inúmeras lembranças de suas atrocidades.

Nesse viés, observamos que as espacialidades habitadas pelos monstros comedores de crianças se estabelecem na heterotopia, nos espaços passageiros e insólitos, que estão propensos a transformações. Para Marisa Martins Gama-Khalil e Nilton Milanez (2020, p. 7), que definem a noção de “corpo-espaço”, o corpo é uma heterotopia biológica-social e discursiva, e foi através da assonância de diversos elementos que relacionamos diversas narrativas com monstros comedores de crianças, sobretudo *It: a coisa* (2014) e *O Labirinto do fauno* (2019), buscando articular a história, a sociedade, a cultura e a literatura, propiciando vir à tona inúmeras de suas potencialidades estéticas e criativas.

O enlace entre as narrativas não ocorre apenas pela aproximação do corpo, mas também, pelo espaço físico, porque percebemos que em ambos romances o labirinto é um elemento presente e estimulado para que o monstro se sobressaia e as crianças se percam e se sintam desorientadas. No romance *It: a coisa* (2014) de Stephen King, o espaço é construído a fim de que as crianças do Grupo dos Otários se confundam, sejam esquecidos, perdidos em Derry. Além do mais, ele incita uma caça da criatura pelas crianças, entretanto, o labirinto que usualmente é um espaço sem retorno, moldado para que quem entre nunca mais retorne, toma um destino distinto, visto que, semelhante ao mito de Teseu, as crianças conseguem vencer o monstro e sair daquele espaço horripilante. Já no romance *O labirinto do fauno* (2019), o labirinto constrói-se como um espaço dual, ao mesmo tempo em que carrega uma simbologia mítica acolhedora, de possibilidade e retorno da alma antiga de Ofélia, a Moanna, mas, em contraponto, é um espaço que causa impasse, pois ele escancara a maldade presente nos seres humanos, como Ernesto Vidal. Notamos que, ao adentrar no labirinto a menina já traçou seu destino, ela daria sua vida pela do seu irmão, para que assim, voltasse ao tão sonhado Reino Subterrâneo. Nesse sentido, podemos afirmar que a ambiência de horror, nos dois romances analisados nesta dissertação, é desencadeada fundamentalmente pelos corpos dos monstros, metamórficos e medonhos, como pelo espaço físico, labiríntico e sombrio, que os rodeia.

REFERÊNCIAS

- AGOSTINHO, Cristina; COELHO, Ronaldo Simões. **Rapunzel e o Quibungo**. Belo Horizonte: Mazza Edições, 2012.
- ALVES, Drizya. **O bicho-papão vai te pegar**. 1. ed. [S./L.]: Editora Drizya Alves, 2017. Formato *Kindle*.
- ARIÈS, Philippe. **História social da criança e da família**. Tradução de Dora Flaksman. Rio de Janeiro: Guanabara, 1986.
- ARISTÓTELES. **Poética**. Tradução de Jaime Bruna. 12. ed. São Paulo: Cultrix, 2005.
- ASMA, Stephen T. Monsters on the brain: An evolutionary epistemology of Horror. **Social Research**, Johns Hopkins University Press, v. 81, n. 4, p. 941-968, 2014. Disponível em: <<https://muse.jhu.edu/article/566959/pdf>>. Acesso em: 12 out. 2021.
- AZEVEDO, Álvares de. **Noite na Taverna & Poemas escolhidos da Lira dos Vinte Anos**. São Paulo: Moderna, 1998.
- BACHELARD, Gaston. **A poética do espaço**. Tradução de Antônio de Pádua Danesi. São Paulo: Martins Fontes, 1996.
- BARRETO, Junia. O imaginário do ogro em *Han d'Islande*, de Victor Hugo. **Revista XIX**, (2), p. 171-190, 2005. Disponível em: <<https://periodicos.unb.br/index.php/revistaXIX/article/view/21426>>. Acesso em: 12 out. 2021.
- BAUDELAIRE, Charles. Salão de 1959. In: COELHO, Teixeira. **A Modernidade de Baudelaire**. Tradução de Suely Cassal. Rio de Janeiro: Editora Paz e Terra, 1988, p. 160-175.
- BAUMAN, Zygmunt. **Medo líquido**. Tradução de Carlos Alberto Medeiros. Rio de Janeiro: Zahar, 2008.
- BECKER, Ernest. **A negação da morte**. São Paulo: Círculo do Livro, 1995.
- BÍBLIA Sagrada**: Edição Pastoral. São Paulo: Paulus, 1990.
- BLACK SAILS**. Direção de Jonathan Steinberg e Robert Lenive. Estados Unidos: Starz, 2014. (Episódio I).
- BORGES, Jorge Luis. Evaristo Carriego. In: _____. **Obras Completas**, vol. I. Tradução de Carlos Nejar. São Paulo: Globo, 1998, p. 160-164.
- BOTTING, Fred. **Gothic**. London: Routledge, 1996. (The New Critical Idiom).
- BRANDÃO, Junito de Souza. **Mitologia Grega**, vol. III. Petrópolis: Vozes, 2002.
- BRANDÃO, Luís Alberto. **Teorias do espaço literário**. São Paulo: Perspectiva, 2013.

BURKE, Edmund. **Uma investigação filosófica sobre a origem de nossas idéias do sublime e do belo**. Tradução de João Pedro Bellas. Campinas, SP: Editora da Universidade de Campinas, 1993.

CAMPRA, Rosalba. **Territórios da ficção fantástica**. Rio de Janeiro: Dialogarts Publicações, 2016.

CANDAU, Joël. **Memória e Identidade**. Tradução de Maria Letícia Ferreira. 1. ed. 5. reimp. São Paulo: Contexto, 2019.

CAROLINSKI, Flavia Cristina Moino. **Alexandr Nikoláevitch Afanássiev e o conto popular russo**. 2008. 179 f. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Literatura e Cultura Russa, Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2008. Disponível em: <<https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8155/tde-12092008-INSKI.pdf>>. Acesso em: 12 out. 2021.

CARROLL, Noël. **A filosofia do horror ou paradoxos do coração**. São Paulo, Papyrus, 1990.

CASCUDO, Luís da Câmara. **Contos tradicionais do Brasil**. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1986.

CASCUDO, Luís da Câmara. **Literatura oral no Brasil**. São Paulo: Global, 2012a.

CASCUDO, Luís da Câmara. **Geografia dos mitos brasileiros**. São Paulo: Global, 2012b.

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

CHAUÍ, Marilena. Janela da alma, espelho do mundo. In: NOVAES, Adauto (Org.). **O olhar**. São Paulo: Companhia das Letras, 1993, p. 31-64.

CHAUÍ, Marilena; ITOKAZU, Ericka Mari; BERLINCK, Luciana Chauí (Orgs.). **Sobre a violência**. Belo Horizonte: Autêntica, 2017.

CHEVALIER, Jean; GHEERBRANT, Alain. **Dicionário de símbolos: mitos, sonhos, costumes, gestos, formas, figuras, cores, números**. Tradução de Vera da Costa e Silva. 16. ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 2001.

COELHO, Nelly Novaes. **O Conto de Fadas: Símbolos, Mitos, Arquétipos**. São Paulo: DCL, 1987.

COHEN, Jeffrey Jerome. A cultura dos monstros: sete teses. In: DONALD, James *et al.* **Pedagogia dos monstros: os prazeres e os perigos da confusão de fronteiras**. Tradução de Tomaz Tadeu da Silva. Belo Horizonte: Autêntica, 2000, p. 25-60.

COSTA, Elizabeth Rodrigues da; ROMEU, Gabriela. **Tutu-Moringa: história que tataravó contou**. São Paulo: Companhia das Letrinhas, 2013.

COURTINE, Jean-Jacques. **História do corpo: As mutações do olhar: O século XX**. Petrópolis: Vozes, 2011.

COVIZZI, Lenira Marques. **O insólito em Guimarães Rosa e Borges**. São Paulo: Ática, 1978.

DARNTON, Robert. Histórias que os camponeses contam: o significado de Mamã Ganso. In: _____. **O grande massacre dos gatos e outros episódios da história cultural francesa**. 5. ed. Tradução de Sônia Coutinho. Rio de Janeiro: Graal, 1986, p. 21-102.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Felix. **Mil Platôs**, vol. 4. Tradução de Suely Rolnik. São Paulo: Editora 34, 1997.

DELUMEAU, Jean. **História do medo no Ocidente 1300-1800**: uma cidade sitiada. Tradução de Maria Lucia Machado. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

DIMAS, Antonio. **Espaço e Romance**. São Paulo: Ática, 1987.

ECO, Umberto. **História da feiura**. Tradução de Eliana Aguiar. Rio de Janeiro: Record, 2014.

ELIADE, Mircea. **Mito e realidade**. Tradução Pola Civelli. São Paulo: Perspectiva, 1991.

ELLIS, Markman. **The History of Gothic Fiction**. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2000.

ESTÉS, Clarissa Pinkola. **Mulheres que correm com os lobos**: mitos e histórias do arquétipo da mulher selvagem. Rio de Janeiro: Rocco, 2018.

FRANÇA, Júlio. As relações entre “Monstruosidade” e “Medo Estético”: anotações para uma ontologia dos monstros na narrativa ficcional brasileira. **Anais do XII Congresso Internacional da ABRALIC**, 2011. Disponível em: <https://www.academia.edu/5030041/As_rela%C3%A7%C3%B5es_entre_Monstruosidade_e_Medo_Est%C3%A9tico_anota%C3%A7%C3%B5es_para_uma_ontologia_dos_monstros_na_narrativa_ficcional_brasileira>. Acesso em: 01 out. 2021.

FRANÇA, Júlio. O gótico e a presença fantasmagórica do passado. **Anais eletrônicos do XV encontro da ABRALIC**, 2016. Disponível em: <https://abralic.org.br/anais/arquivos/2016_1491403232.pdf>. Acesso em: 04 jun. 2021.

FRANÇA, Júlio. **Poéticas do mal**: a literatura do medo no Brasil (1840-1920). Rio de Janeiro: Bonecker, 2017a. Disponível em: <https://www.academia.edu/36284306/Medo_e_Literatura>. Acesso em: 01 out. 2021.

FRANÇA, Júlio. O sequestro do Gótico no Brasil. In: FRANÇA, Júlio; COLUCCI, Luciana (Orgs.). **As nuances do gótico**: do setecentos à atualidade. Rio de Janeiro: Bonecker Editora, 2017b, p. 111-124.

FRANÇA, Júlio; SILVA, Pedro Puro Sasse da. O mal e a cidade: O “medo urbano” em *Dentro da noite*, de João do Rio. **e-escrita**: Revista do Curso de Letras da UNIABEU, Nilópolis, v. 3, n. 3, p. 32-45, set.-dez. 2012. Disponível em: <https://revista.uniabeu.edu.br/index.php/RE/article/view/719/pdf_282>. Acesso em: 30 nov. 2021.

FRANÇA, Júlio; ARAÚJO, Ana Paula. Prefácio. In: _____ (Orgs.). **As artes do mal: textos seminiais**. Rio de Janeiro: Bonecker, 2018, p. 13-21.

FRANCO, Blandina; LOLLO, José Carlos. **O livro dos Tutus**. Os Assombros, Monstruosos, Horríveis, Cruéis e Terríveis Bichos-Papões do Folclore Brasileiro. São Paulo: Hedra, 2012.

FREUD, Sigmund. O inquietante. In: _____. **História de uma neurose infantil (O homem dos lobos): além do princípio do prazer e outros textos**. Tradução de Paulo César de Souza. São Paulo: Companhia das Letras, 2010, p. 329-376.

FOUCAULT, Michel. Space is fundamental in any form of communal life; space is fundamental in any exercise of power. **Rizzoli Communications**, 1982. Disponível em: <<https://foucault.info/documents/foucault.spaceKnowledgePower/>>. Acesso em: 04 fev. 2021.

FOUCAULT, Michel. **História da sexualidade 2: o uso dos prazeres**. Tradução de Maria Thereza da Costa Albuquerque. Rio de Janeiro: Graal, 1994.

FOUCAULT, Michel. Linguagem e literatura. In: MACHADO, Roberto. **Foucault: a filosofia e a literatura**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2000, p. 137-174.

FOUCAULT, Michel. Outros espaços. In: _____. **Estética: Literatura e Pintura, Música e Cinema**. Organização e seleção de textos: Manoel Barros da Motta. Tradução de Inês Autran Dourado Barbosa. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2001, p. 411-422.

FOUCAULT, Michel. **Vigiar e punir: nascimento da prisão**. Tradução de Raquel Ramallete. 35. ed. Petrópolis: Vozes, 2008.

FOUCAULT, Michel. **Os anormais: curso do Collège de France**. Tradução de Eduardo Brandão. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

FOUCAULT, Michel. **O corpo utópico; As heterotopias**. Tradução de o Salma Tannus Muchail. São Paulo: n-1 Edições, 2013.

FRANCO JUNIOR, Arnaldo. Operadores de leitura narrativa. In: _____. **Teoria literária: abordagens históricas e tendências contemporâneas**. Maringá: Ed. da UEM, 2003, p. 33-48.

FREYRE, Gilberto. **Casa-grande & Senzala**. São Paulo: Círculo do livro, 2002.

FUNKE, Cornelia; TORO, Guillermo del. **O labirinto do fauno**. Tradução de Bruna Beber. Ilustrações de Allen Williams. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2019.

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

FURTADO, Filipe. Fantástico: modo. In: CEIA, Carlos (Org.). **E-dicionário de termos literários**. 2009. Disponível em: <<http://www.edtl.com.pt>>. Acesso em: 10 jun. 2020.

GAMA-KHALIL, Marisa Martins. O espaço e as configurações da narrativa fantástica: Uma leitura de *A invenção de Morel*. **XI Congresso Internacional da ABRALIC: Tessituras, Interações, Convergências**, São Paulo, 2008. Disponível em:

<https://abralic.org.br/eventos/cong2008/AnaisOnline/simposios/pdf/067/MARISA_KHALIL.pdf>. Acesso em: 27 nov. 2021.

GAMA-KHALIL, Marisa Martins. O lugar teórico do espaço ficcional nos estudos literários. **Revista Da Anpoll**, 1 (28), 2010. Disponível em: <<https://revistadaanpoll.emnuvens.com.br/revista/article/view/166>>. Acesso em: 01 out. 2021. <https://doi.org/10.18309/anp.v1i28.166>

GAMA-KHALIL, Marisa Martins. As teorias do fantástico e a sua relação com a construção do espaço ficcional. In: GARCIA, Flávio; BATALHA, Maria Cristina (Orgs.). **Vertentes teóricas e ficcionais do insólito**. Rio de Janeiro: Editora Caetés, 2012, p. 30-38.

GAMA-KHALIL, Marisa Martins. A literatura fantástica: Gênero ou Modo? **Terra roxa e outras terras** – Revista de Estudos Literários, Londrina, v. 26, p. 18-31, 2013. Disponível em: <<http://www.uel.br/pos/letras/terraroja>>. Acesso em: 18 mar. 2021.

GAMA-KHALIL, Marisa Martins; OLIVEIRA, Bruno Silva de. O espaço como elemento irradiador do medo na literatura sertanista de Afonso Arinos e Bernardo Guimarães. **Abusões**, Rio de Janeiro, n. 2, p. 127-153, 2016.

GAMA-KHALIL, Marisa Martins; MILANEZ, Nilton. Corpo-espaço organização e funcionamento de uma noção discursiva. **MOARA** – Revista Eletrônica do Programa de Pós-Graduação em Letras, v. 1, n. 57, p. 143-162, 2020. Disponível em: <<https://periodicos.ufpa.br/index.php/moara/article/view/9479>>. Acesso em: 24 out. 2021. <https://doi.org/10.18542/moara.v1i57.9479>

GARCIA, Kiko; BELTRÃO, Roberto. **Assombracontos, causos que o povo conta**. São Paulo: Kiko Mics, 2021.

GIL, José. Metafenomenologia da monstruosidade: o devir-monstro. In: DONALD, James *et al.* **Pedagogia dos monstros: os prazeres e os perigos da confusão de fronteiras**. Tradução de Tomaz Tadeu da Silva. Belo Horizonte: Autêntica, 2000, p. 167-195.

GRIMM, Jacob; GRIMM, Wilhelm. **Contos maravilhosos infantis e domésticos – 1812-1815**. São Paulo: Cosac Naify, 2012.

GULLÓN, Ricardo. **El Modernismo visto por los modernistas**. Madrid : Guadarrama, 1980.

HALBWACHS, Maurice. **A memória coletiva**. Tradução de Beatriz Sidou. São Paulo: Centauro, 2004.

A CAVERNA dos sonhos esquecidos. Direção de Werner Herzog. Estados Unidos, 2010. 90 min.

HOFFMANN, E. T. A. O homem da areia. In: COSTA, Flávio Moreira. **Os melhores contos fantásticos**. 2. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2016, p. 77-109.

JACKSON, Rosemary. **Fantasy: The Literature of Subversion**. 3rd edition. London and New York: Routledge, 1993.

- JEHA, Júlio. Monstros como metáfora do mal. In: _____ (Org.). **Monstros e monstrosidades na literatura**. Belo Horizonte: UFMG, 2007, p. 9-31.
- JOLLES, André. **As formas simples**. Tradução de Álvaro Cabral. São Paulo: Cultrix, 1930.
- KILGOUR, Maggie. **The rise of the gothic novel**. New York: Routledge, 1995.
- KING, Stephen. **Danse Macabre**. Londres: Hodder & Stoughton, 1983.
- KING, Stephen. **Outsider**. Tradução de Regiane Winarski. Rio de Janeiro: Schwarcz, 2018.
- KING, Stephen. **O iluminado**. Tradução de Betty Ramos de Albuquerque. 2. ed. Rio de Janeiro: Suma de Letras, 2017.
- KING, Stephen. **It: a coisa**. Tradução de Regiane Winarski. Rio de Janeiro: Objetiva, 2014.
- KRAMER, Heinrich; SPRENGER, James. **O Martelo das Feiticeiras**. 17. ed. Rio de Janeiro: Rosa dos Tempos, 2004.
- LACAN, Jacques. **O seminário**, livro 5: as formações do inconsciente (1957-1958). Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1999.
- LAFUENTE, Antonio; VALVERDE, Nuria. ¿Qué se puede hacer com los monstruos? **Monstruos y seres imaginarios en la Biblioteca Nacional**. Madrid: Biblioteca Nacional, 2000, p. 15-37.
- LINS, Osman. **Lima Barreto e o espaço romanesco**. São Paulo: Ática, 1976.
- LOBATO, Monteiro. **O saci**. São Paulo: Ciranda Cultural, 2019.
- LOVECRAFT, Howard Phillips. **O horror sobrenatural em literatura**. Tradução de Celso M. Pacionik. São Paulo: Iluminuras, 2008.
- LOVECRAFT, Howard Phillips. Notas sobre a escritura de contos fantásticos. In: _____. **O chamado de Cthulhu e outros contos**. Tradução e organização de Guilherme da Silva Braga. São Paulo: Hedra, 2012, p. 97-132.
- MACHADO, Ana Maria. **Alguns medos e seus segredos**. São Paulo: Global, 2009.
- MARCH, Jenny. **Mitos Clássicos**. Tradução de Maria Alice Máximo. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2015.
- MERLEAU-PONTY, Maurice. **Fenomenologia da percepção**. Tradução de Carlos Alberto Ribeiro de Moura. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- NAZÁRIO, Luiz. **Da natureza dos Monstros**. São Paulo: Arte & Ciência, 1998.

NEVES, Alexandre Emerick; LITTIG, Sabrina Vieira. A representação alegórica na obra *Mulher Má* de Francisco de Goya (1746-1828): análise narrativa e iconológica. **Mirabilia, Arte, crítica e mística**, n. 20, p. 180-198, 2015.

NIETZSCHE, Friedrich Wilhelm. **Para além do bem e do mal**. São Paulo: Martin Claret, 2019.

OAKES, David A. **Science and destabilization in the Modern American Gothic**: Lovecraft, Matheson, and King. Westport: Greenwood Press, 2000.

ORÍGENES. **Contra Celso**. Tradução de Orlando dos Reis. São Paulo: Paulus, 2004.

PAULHUS, D. L.; WILLIAMS, K. M. The Dark Triad of personality: Narcissism, Machiavellianism, and psychopathy. **Journal of Research in Personality**, n. 36, p. 556-563, 2002. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/222828329_The_Dark_Triad_of_Personality_Narcissism_Machiavellianism_and_Psychopathy>. Acesso em: 23 abr. 2021. [https://doi.org/10.1016/S0092-6566\(02\)00505-6](https://doi.org/10.1016/S0092-6566(02)00505-6)

PEIXOTO JUNIOR, Carlos Augusto. O corpo e o devir monstruoso. **Revista Lugar comum**, n. 25-26, p. 245-255, 2010. Disponível em: <https://uninomade.net/wp-content/files_mf/110810121112O%20corpo%20e%20o%20devir-monstro%20-%20Carlos%20Augusto%20Peixoto%20Junior.pdf>. Acesso em: 17 fev. 2021.

PERRAULT, Charles. **Contos de Perrault**. Tradução de Regina Regis Junqueira. Belo Horizonte: Itatiaia, 1989.

PROPP, Vladimir. **Morfologia do conto**. Tradução de Jaime Ferreira e Victor Oliveira. Lisboa: Vega, 1983.

RADCLIFFE, Ann. On the supernatural in poetry. **New Monthly Magazine**, 1826. Disponível em: <http://seas3.elte.hu/coursematerial/RuttkayVeronika/radcliffe_sup.pdf>. Acesso em: 13 fev. 2020.

REUTER, Yves. **Introdução à análise do romance**. Tradução de Mario Pontes. São Paulo: Martins Fontes, 1996.

ROAS, David. **A ameaça do fantástico**: aproximações teóricas. Tradução de Julián Fuks. São Paulo: Editora Unesp, 2014.

RUSSEL, Jeffrey; ALEXANDER, Brooks. **História da Bruxaria**. Tradução de Álvaro Cabral e William Lagos. São Paulo: Aleph, 2019.

SANTOS, Jamille. **Projeções do lobisomem na literatura**: uma arqueogenealogia do corpo-espaço lupino. 2019. 217 f. Tese (Doutorado em Estudos Literários) – Programa de Pós-Graduação em Estudos Literários, Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2019. Disponível em: <<https://repositorio.ufu.br/bitstream/123456789/28473/3/ProjecoesLobisomemLiteratura.pdf>>. Acesso em: 13 mar 2021.

SCHORSKE, Carl. La Idea de Ciudad en el Pensamiento Europeu: de Voltaire a Spengler. **Tran[p]as de la comunicacion e la cultura**, p. 24-37, 2006. Disponível em: <<http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/34055>>. Acesso em: 13 abr. 2021.

SCHÜLLER, Donaldo. **Teoria do Romance**. São Paulo: Ática, 1989.

SHELLEY, MARY. **Frankenstein ou o Prometeu Moderno**. Tradução de Alexandre Barbosa de Souza. São Paulo: Via leitura, 2017.

SOUZA, Luciane Bernardi. Corpos em (de)formação: o “monstruoso” nas *flores bellatinianas*. **Letras & Ideias**, v. 2, n. 1, p. 55-66, 2018. Disponível em: <<https://periodicos.ufpb.br/index.php/letraseideias/article/view/44705>>. Acesso em: 27 abr. 2021.

SPERBER, Suzi Frankl. **Ficção e Razão**. Campinas: Unicamp, 2009.

STOKER, Bram. **Drácula**. Tradução de Marsely de Marco. São Paulo: Pandorga Editora, 2019.

TAVARES, Braulio. Nas periferias do real ou O fantástico e seus arredores. In: _____ (Org.). **Páginas de sombra: contos fantásticos brasileiros**. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2003, p. 7-18.

TOLKIEN, J. R. R. **Ferreiro de Bosque Grande**. Tradução de Cristina Casa Grande. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2015.

TUAN, Yi-Fu. **Paisagens do medo**. Tradução de Livia de Oliveira. São Paulo: UNESP, 2005.

TULCHINSKI, Lúcia. **Monstronário: monstros e assombrações do Brasil de A a Z**. Itapira: Estrela Cultural, 2019.

UNO, Kuniichi. **A gênese de um corpo desconhecido**. Tradução de Christine Greiner com a colaboração de Ernesto Filho e Fernanda Raquel. São Paulo: N-1 Edições, 2012.

VAX, Louis. **A arte e a literatura fantástica**. Tradução de João Costa. Lisboa: Editora Arcádia, 1974.

WAPICHANA, Cristino. **Ceuci, a mãe do pranto**. Itapira: Estrela Cultural, 2019.

WOOD, Audrey. **A bruxa Salomé**. Tradução de Gisela Maria Padovan. São Paulo: Ática, 1999.

ZANINI, Claudio. Horror. In: **Dicionário Digital do Insólito ficcional**. 2019. Disponível em: <<http://www.insolitificcional.uerj.br/site/h/horror/>>. Acesso em: 22 abr. 2020.

ZUMTHOR, Paul. **A letra e a voz**. São Paulo: Companhia das letras, 1993.