

A história em quadrinhos *Criadores e criaturas* e o imaginário do monstruoso^{1,2}

The comic book *Creators and creatures* and the imaginary of the monstrous

Cassius Andre Prietto Souza³

Universidade Federal de Pelotas

 10.11606/2316-9877.Dossie.2023.e218361

Resumo

Descreve pesquisa elaborada como uma história em quadrinhos, onde um pesquisador investe numa jornada rumo ao universo do monstruoso, tendo como foco os criadores Edgar Allan Poe e Mary Shelley e, as criaturas Lenore, O Corvo e Frankenstein. A jornada inicia quando o pesquisador, perdido em sua investigação, é visitado pelo teórico do imaginário Gilbert Durand, um mentor, que abre um portal mágico, transportando os dois personagens para o universo do imaginário. A aventura apresenta o pesquisador, as teorias do imaginário e o universo do monstruoso, revela anseios e tensões que animam criadores e repercutem sobre as criaturas, emoções e inquietações que impulsionam a poética do monstruoso.

Palavras-chave: História em quadrinhos. Monstros. Imaginário.

Abstract

It describes scientific research created as a comic book, where a researcher invests in a journey towards the universe of the monstrous, focusing on the creators, Edgar Allan Poe and Mary Shelley, and the creatures, Lenore, The Crow and Frankenstein. The journey begins when the researcher, lost in his research, is visited by the imaginary theorist Gilbert Durand, a mentor, who opens a magical portal, transporting the two characters to the imaginary universe. The adventure presents the researcher, the theories of the imaginary and the universe of the monster, revealing desires and tensions that animate creators and affect the creatures, emotions and concerns that drive the

¹ Apresenta parte da tese de doutorado *Criadores e Criaturas*: uma narrativa gráfica do monstruoso desvelada pelo imaginário, defendida na Universidade Federal de Pelotas, no Curso de Educação, em 2021.

² Apresentado na Sessão Temática 14 - "Quadrinhos, Artes e Mídia - IV", modalidade presencial, em 24 ago. 2023. Apresentação disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=j3mQQz2BTQM&t=2410s>. Acesso em: 03 fev. 2024.

³ Doutorado em Educação (2021), Mestrado em Artes Visuais (2015), Graduação em Artes Visuais (2001), pela Universidade Federal de Pelotas. Email: cassius_andre@hotmail.com. ORCID iD: <https://orcid.org/0000-0002-3927-3378>.

poetics of the monstrous.

Keywords: Comic book. Monster. Imaginary.

Introdução

Elaborar uma tese como uma história em quadrinhos não foi uma tarefa muito fácil. Enfrentei dificuldades por não estar em um programa específico, embora de área afim. Foram muitas horas de dedicação ao projeto, com pesquisa documental e produção artística. Contudo, encarei o desafio baseado em experiências anteriores com os quadrinhos e trazendo um tema que me fascina desde a infância. Sou um artista visual e sempre tive minha produção focada no monstruoso. O tema tem presença dominante em meus desenhos, histórias em quadrinhos, modelagens e animações. E, em minhas pesquisas acadêmicas, que seguem metodologias baseadas no processo criativo, o que justifica a opção pela escrita em primeira pessoa.

O estudo sobre o monstruoso se inicia desde cedo e ganha contornos mais poéticos e acadêmicos em meu trabalho de conclusão do curso em Artes Visuais na Universidade Federal de Pelotas (UFPel): *A Bela e a Fera* (2001), uma produção em multimídia a partir do conto da escritora Clarice Lispector (1979). Na continuidade, expandi o conhecimento referenciado em autores nacionais e internacionais que fundamentaram uma concepção autoral – monstruoso-sensível, o termo avança sobre significados estabelecidos, para conjugar complexidades, ambiguidades e transgressões, propondo outras percepções. Desenvolvi a monografia *O Monstruoso-Sensível: uma análise das personagens Emily de Tim Burton e Corpo-Seco de Victor Hugo Borges* (2012), junto ao curso de Especialização em Artes, UFPel.

Posteriormente, apresentei a dissertação *Monstruário: o livro dos monstros sensíveis* (Mestrado em Artes Visuais, UFPel, 2015), com foco sobre o meu processo criativo em torno do monstruoso. Apresento as experimentações em um exercício de cartografia sobre minha própria produção, catalogando o universo e ampliando o conceito, para compreender o monstro como potência de criação.

Para a tese de doutorado em Educação (UFPel, 2021), detive-me no que chamo de “âmago do monstro”, interessado nas revelações, projeções e

transfigurações ensaiadas por criadores e criaturas, rompendo fronteiras e ativando imaginários. Investiguei os processos e trajetórias dos criadores Edgar Allan Poe (1809 -1849) e Mary Shelley (1797-1851) para identificar derivações e ressonâncias sobre as suas criaturas: “Lenore” (1842), “O Corvo” (1845) e *Frankenstein* (1818). A história em quadrinhos *Criadores e criaturas* percorre as histórias de vida, memórias e divagações de uns e de outros, pautada nas teorias do imaginário. A narrativa é um exercício da função fantástica, em que exploro a fantasia e o devaneio, para entender o monstruoso como transgressão e força de transformação.

O artigo enfatiza a construção da história em quadrinhos, que constitui a pesquisa em si. Apresento a metodologia “A Jornada do pesquisador”, que estruturou as diferentes etapas da pesquisa e da própria narrativa. Foram referência os estudos de Campbell (2007), McCloud (2005) e Eisner (1995). A concepção da tese como uma aventura pelo universo do monstruoso segue a linha dos teóricos do imaginário. Silva (2003), Durand (2012) e Bachelard (2013) são os mentores dessa jornada, auxiliando o pesquisador a desvendar o enigma. Destaco nessa etapa os quatro portais percorridos pelo pesquisador. Em “Narrativa Gráfica” apresento o processo criativo, evidenciando aspectos do desenho, enquadramentos e transições. O “Encontro com Edgar Allan Poe, Mary Shelley e suas Criaturas” mostra como o imaginário conduziu a narrativa, propondo encontros fantásticos que misturam realidade com ficção, para apreender o sensível e o criativo. Poe (2018, 2019), Shelley (2017), os teóricos do imaginário e do monstruoso foram referências para essa etapa. Finalizo o artigo apontando os principais achados da pesquisa e a contribuição para a criação artística.

1 – Jornada do Pesquisador

Decidi elaborar a tese como uma narrativa gráfica, tive a ideia de explorar os códigos e a linguagem dos quadrinhos, durante as aulas no programa de doutorado, conforme operava com os conceitos e a teoria do imaginário. A visualidade sempre me auxilia a compreender aquilo que desconheço, apelo para o desenho, para modelos e gráficos, na tentativa de entender complexidades e novos conceitos (figura 1).

Figura1 - Momentos de organização da tese



Fonte: autor.

Esse modo de aprender me motivou a conceber a pesquisa como narrativa gráfica, pensando em dar a ver o processo, como um dispositivo de partilha. Acabei me envolvendo a ponto de abrir caminho para lembranças pessoais, trazendo memórias e proposições por meio de encontros imaginários, com oráculos, criadores e criaturas.

O ponto de partida foi a busca pelas implicações entre criadores e criaturas, identificar como o criador se faz presente nas narrativas das criaturas, esse era o enigma a ser revelado. A base para a investigação parte dos estudos sobre o imaginário de Juremir Machado da Silva (2003, p.7): “Todo imaginário é real. Todo real é imaginário”. A constatação conduziu o projeto, para revelar manifestações, influências e repercussões entre imaginário e real, conforme os processos ensejados pelos criadores para forjarem suas criaturas, atentando para o quanto as dimensões coexistem e se remetem uma à outra, sem estabelecer oposições.

A opção pelo fantástico direcionou a construção metodológica que seguiu a estrutura de *A Jornada do herói* (Campbell, 2007) para organizar as etapas da

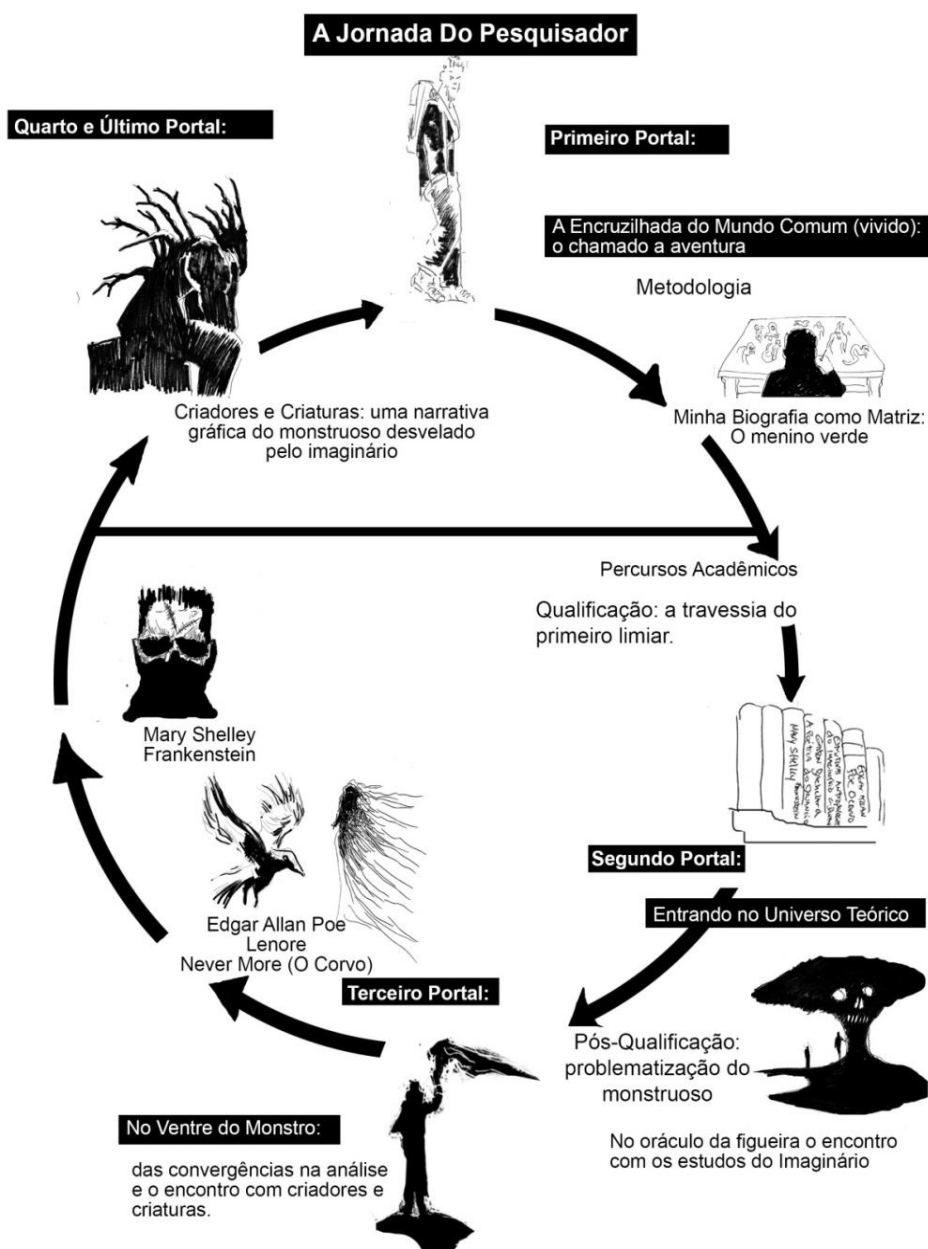
pesquisa que engendram a narrativa. A pesquisa foi projetada como uma aventura.

O estudo de Campbell foi publicado pela primeira vez em 1949, a partir da percepção de uma sequência de ações que se repetem nas lendas, mitos, contos e narrativas populares. Desde então, essa estrutura fundamental, denominada monomito, vem sendo aplicada por inúmeros autores e artistas. Vogler (2015), em sua obra *A jornada do escritor* apresenta uma adaptação, conformando as ações em doze passagens que contemplam: o mundo comum; o chamado à aventura; a recusa ao chamado; encontro com o mentor (ou ajuda sobrenatural); travessia do primeiro limiar; o ventre da baleia (provas, aliados e inimigos); aproximação da caverna oculta; a provação suprema; a recompensa; o caminho de volta; a ressurreição; e o retorno com o elixir

A jornada do herói não é uma invenção, mas sim uma observação, uma espécie de modelo, com princípios que regem a conduta e a vida no mundo das histórias. O estudioso reafirmou o papel dessas narrativas como uma representação da humanidade e do mundo. Quando experimentamos as aventuras do herói, estamos em busca de aprimoramento, conhecimento e harmonia. O modelo serviu de referência para organizar as etapas da investigação, em que o pesquisador é o protagonista da jornada e aquele que vai solucionar o problema de pesquisa. Sua trajetória é apresentada como uma aventura que compreende atravessar portais, receber ajuda e desvendar o enigma, compartilhando as inquietações, bastidores, retornos e avanços próprios da pesquisa, na busca pelo aprimoramento.

Para essa jornada, selecionei quatro portais (figura 2) que demarcam as etapas, identificam os capítulos e cumprem a função de organizar ações e reflexões que compõem a narrativa.

Figura 2 - Metodologia da jornada do pesquisador



Fonte: autor.

O primeiro portal é a encruzilhada do mundo comum (vivid): o chamado à aventura. Assinala o momento quando o pesquisador inicia mais uma aventura sobre o monstruoso. Nessa jornada, retomo estudos anteriores, buscando conexões com os conceitos e as teorias do imaginário, revisito antigas lembranças e busco estabelecer relações do monstruoso com o imaginário e a educação.

No segundo portal, eu problematizo o monstruoso e estabeleço um diálogo com as teorias, tendo como mentores Gilbert Durand, Gaston Bachelard e Juremir Machado da Silva. É um momento crucial da jornada, em que, iniciado

na teoria, aproximo os conceitos para o universo do monstruoso. Mergulhei nas águas da bacia semântica, como uma espécie de rito de passagem, para entender fluxos, profundidades e confluências entre teorias. Nesse portal fica evidenciada a função fantástica que conduz a narrativa. Para Durand (2012), o recurso se apresenta como atividade transformadora, que instiga o ato criativo. O monstruoso é percebido em sua relação direta com o assombroso, temeroso e fascinante. É no território da imaginação do ser que o monstruoso ganha presença.

O terceiro portal identifica um momento de inquietude e apreensão: o ventre do monstro. A passagem assinala um momento tenso, pois preciso encontrar as pistas para elaborar um modelo de análise. Assim, vou ao encontro dos criadores e das criaturas, busco as histórias de vida, afinidades, reverberações e discrepâncias. Interpreto afirmações e silêncios.

No quarto e último portal retomo o percurso realizado, as investigações sobre criadores e criaturas, tecendo considerações em resposta aos objetivos e ao problemada tese. Chego ao final da jornada, quando devo retornar com a recompensa; sei o quanto aprendi. Tal qual o herói, enfrentei o desafio e saí transmutado pelo processo.

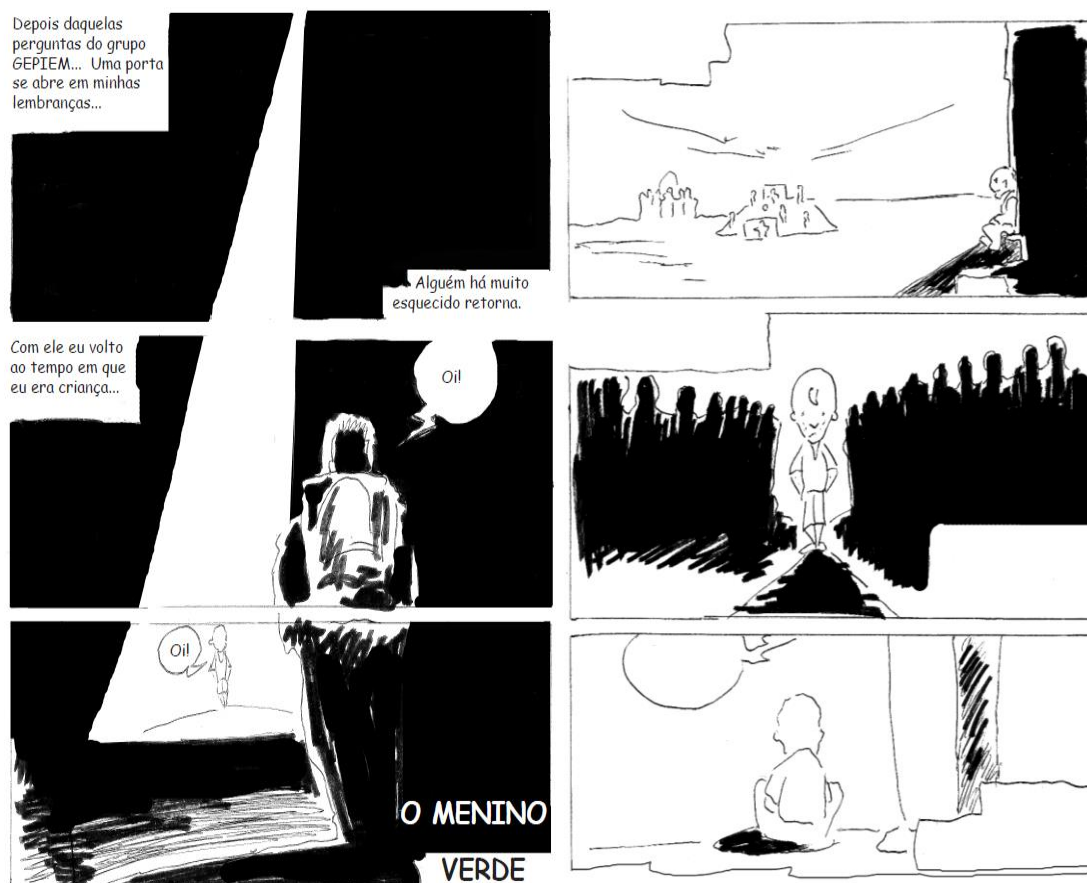
2 – Narrativa gráfica

Narrativa gráfica, histórias em quadrinhos, novela gráfica ou arte sequenciais são expressões associadas à arte de contar uma história, por meio de desenhos e textos. Essa linguagem utiliza códigos próprios, tais como: imagens em sequência, dispostas no espaço dos quadrinhos, criando ritmos visuais e temporais, personagens, balões, legendas, onomatopeias, metáforas visuais, entre outros recursos, que são disponibilizados para criar um mundo aberto ao fantástico, o qual está potencializado pela minha imaginação, na tentativa de visibilizar o imaginário contido neste processo.

Este trabalho compreende essas facetas diferenciadas: sou o pesquisador/protagonista em busca de aprimoramento; cada etapa percorrida consiste em um desafio; mergulhei em memórias de infância (figuras 3 e 4); estudei novas teorias e investiguei o processo criativo de Edgar Allan Poe e

Mary Shelley, contando ainda com o imaginário do monstruoso para desvendar enigmas que estão para além do problema de pesquisa.

Figuras 3 e 4 - Portal do Menino Verde



Fonte: autor.

A intenção foi produzir um trabalho acadêmico que documentasse etapas do processo, enfatizando a poesia, o fantástico e as transgressões. Afinal, são essas potências que impulsionaram minha jornada e reverberam sobre a narrativa gráfica.

As liberdades de construção dos quadrinhos contemporâneos rompem com padrões e códigos, para possibilitar que a narrativa se mantenha aberta, exigindo uma participação interativa. Will Eisner (1995) nos ensina que as personagens, suas ações e pensamentos são compreendidos a partir das sequências montadas, contando com o desejo e a aptidão dos leitores para

imaginar as interações entre os quadros, acompanhar o ritmo de imagens em relação com os diálogos, semelhante à dinâmica de uma “gramática:

(...) a disposição das imagens dentro dos quadinhos, sua relação e associação com outras imagens da sequência constituem a “gramática” básica a partir da qual se constrói a narrativa (Eisner, 1995, p. 39).

Os elementos que constituem a gramática dos quadrinhos são dispostos para atender uma série de funções: estruturais, indicação de leitura, de interligação e transição, expressão e sedução, de continuidade e fechamento. Todas essas funções exercem efeito sobre o conteúdo, acionando processos perceptivos e cognitivos. Scott McCloud (2005) amplia essa compreensão, considerando que as narrativas gráficas, ao apresentarem inovações nas imagens e na própria gramática, ativam capacidades cognitivas. Por exemplo, quando subvertem os códigos da linguagem, quando apresentam metáforas e metalinguagem, ou nos muitos momentos da narrativa gráfica contemporânea, em que o roteiro é tão aberto, que possibilita o devaneio e as múltiplas interpretações. Esses momentos demonstram a capacidade das narrativas gráficas para provocar ideias, emoções e conhecimentos (figuras 5 e 6).

Figuras 5 e 6 - O universo do imaginário



Fonte: autor.

A opção pela narrativa gráfica, como formato e construção da pesquisa exigiu experimentações e decisões que desencadearam outras necessidades. Para tal, a história foi elaborada em folhas de sulfite, tamanho A4, utilizando o desenho em preto e branco, realizado direto com canetas ou com aguadas de nanquim, que depois foram escaneados e tratados. O desenho em alto contraste domina a narrativa, invocando maior carga expressiva para as cenas e personagens. Os mestres dos quadrinhos e o cinema *noir* são as referências. Exploro o foco direcionado, sombras e distorções. Em algumas sequências, abuso do preto para assinalar o caráter obscuro e indecifrável de certas passagens; o desenho é feito no negativo, aplicando o branco sobre a massa de pretos. Utilizo enquadramentos e ângulos de visão diferenciados, para trazer dinamismo e reforçar o estado de espírito das personagens, por exemplo: quando adoto o ponto de vista superior, colocando o foco no personagem de cima para baixo, o que assinala sua condição de intensa solidão.

Os enquadramentos e as transições seguem a tipologia apresentada por McCloud (2005) que propõe ritmos de leitura e engajamento do leitor. Assim, os quadrinhos seguem uma variação construída a partir de escolhas de momento a momento, quando a ação é mostrada com abundância de instantes e, de aspecto a aspecto, paralisando o tempo da narrativa, para que os olhos vagueiem pelas imagens, para criar sensações e abrir espaço para o devaneio. Para tanto, trago imagens únicas que tomam conta de uma página, ou de duas, abrindo totalmente o campo de visão; em outras, dispenso o desenho das linhas de contorno do quadrinho para que também o personagem vagueie em espaço infinito.

Na etapa seguinte, utilizei programas gráficos, para edição e escrita. Apelei para uma narrativa calcada na visualidade, um recurso frequente nas narrativas contemporâneas, baseado na sofisticada capacidade de leitura de imagens do público em geral e, em especial, dos leitores de quadrinhos.

3 – Encontro com Edgar Allan Poe, Mary Shelley e suas Criaturas

Encontrei Edgar Allan Poe em uma certa manhã, num banco de praça na cidade de Baltimore (figura 7). Conversamos sobre a sua vida e suas tristezas. Verifiquei

semelhanças entre situações ocorridas em sua vida e que estão descritas em contos e poemas. Personagens como Roderick e Madeline Usher, o Corvo, Annabel Lee, Berenice, Morte e Willian Wilson carregam muitas referências do autor e de seus relacionamentos. São projeções baseadas no próprio criador, na sua vida e nas pessoas que faziam parte de seu mundo. Podemos observar de imediato que suas personagens femininas são sempre frágeis, os personagens masculinos são inescrupulosos e os monstros sinalizam o imponderável, a impetuosidade. Também são ferozes, símbolos da raiva, de sua consciência e de própria humanidade. Os contos de Poe são sombrios e aterrorizantes. O suspense avança por uma porta que se abre, um poço escuro, o gorjeio de um pássaro, sons e sombras que se avolumam e ampliam o impacto da aparição monstruosa.

Um breve olhar sobre a biografia de Poe (Bloomfield, 2008) me fez perceber que mais que um tema, a morte e a solidão se fazem presentes em sua trajetória de vida. Ele foi o menino órfão, que perdeu a mãe adotiva, também perdeu a jovem esposa, enfrentou dificuldades e, de fato, foi muito solitário. Sua história de vida revela inúmeras situações de perda e dor, como o falecimento de sua prima e esposa Virginia Clemm (1822-1847). Ao aproximar a vida do poeta com o poema, identificamos que há um romance entre primos, algo que era inaceitável pela sua família, pela sociedade e cultura da época. Para Gaston Bachelard (2018), o talento de Edgar Allan Poe se revela na forma como seus contos e poemas expressam o sensível. Seu processo criativo envolve uma imaginação oculta e dinâmica, articulada em torno da morte, da beleza e da água. Essa água é pesada, tenra e transparente na origem. Com o tempo, ganha profundidade à medida que lhe recai a sombra de uma árvore. “A morte é então uma longa e dolorosa história, e não apenas o drama de uma hora fatal” (Bachelard, 2018, p. 57).

O encontro com a criatura Lenore (figura 8) é revelador. Percebo a tristeza que emana dessa personagem; sua melancolia advém de perdas, banimento e exílio.

Figuras 7 e 8 - Encontros com Edgar Allan Poe e Lenore



Fonte: autor.

No poema, a narrativa é apresentada na forma de diálogo, em tom confessional e de denúncia. O poema descreve o sofrimento do protagonista pela perda da bela mulher, jovem e doce, porém altiva. “A linda moça inerte, num sepulcro esquecida. Cabelos ainda tão dourados, mas olhos já sem vida” (Poe, 2018, p.189). O mistério singular em torno da morte da mulher amada impulsiona a criação que faz aflorar a própria interioridade do poeta.

Na análise do poema, identifiquei que o criador estabelece aproximações com os mitos gregos e cristãos. A taça de ouro quebrada é a vida que se esvai. A simbologia remete tanto à taça de Hígia, deusa da saúde, quanto ao Santo Graal, emblema da espiritualidade. Evoca o rio por onde o barqueiro Caronte conduz as almas ao reino dos mortos e termina por recomendar o anjo ao reino dos céus. O poeta nos leva por passagens que fomentam o imaginário em torno do binômio morte/beleza. A criatura – Lenore –, reúne atributos como beleza, juventude e altivez que a qualificam como musa. Lenore é a amada que a morte levou, personificando todas as mulheres que o poeta, de fato, perdeu.

Ficção e realidade se alinham para instaurar a imaginação criadora. A perda que inaugura a tristeza faz o poeta exaltar o sombrio e o sobrenatural, revelando facetas ocultas e conflitos íntimos. Aqui a tragédia pessoal anima a poética, Lenore é para Poe o mesmo que Eurídice é para Orfeu. Ambas

expressam uma inspiração arrebatadora que possibilita a existência da própria poesia. No poema, a conjugação personagem/narrador/autor se constrói de forma amalgamada, sendo difícil distinguir onde termina o criador e começa a criatura.

Saio do encontro com Lenore e vou rumo a uma igreja, onde encontro o personagem “O Corvo”. Poe destaca que esse poema está fundamentado em duas bases estruturantes: a razão e a emoção. A razão é observada durante a leitura do poema, através das construções fonéticas, de forma meticulosa e calculada, com a finalidade de adquirir determinadas tonalidades sonoras. Essa ordem semântica é elaborada em relação ao ritmo ordenado das palavras para cada frase do poema: “(...) cada passo, a passo até chegar ao fim, com a precisão e a sequencialidade de um problema matemático” (Poe, 2019, p. 59).

Ele encontrou sua inspiração e emoção na temática da morte, porque a morte é algo que atormenta a humanidade. “De todos os temas melancólicos, qual, segundo a compreensão universal da humanidade, é o mais melancólico? A morte” (Poe, 2019, p.65). O poema é sobre uma confidência, algo secreto, sobre uma perda indesculpável. É pelo segredo que o leitor se coloca no lugar do poeta, isso toca qualquer alma sensível.

(...) a morte de uma mulher bela é, sem sombra de dúvida, o tema mais poético do mundo e também não pode haver dúvidas de que os lábios mais adequados para discorrer sobre esse tema são os do amante que sofreu a perda (Poe, 2019, p. 65).

Poe descreve o corvo como um personagem que é indiferente ao sofrimento, instaurando incerteza em relação às emoções do estudante que lamenta sua perda. A introdução da criatura acaba por corromper a possibilidade de reencontro, minando as esperanças. Na simbologia do corvo, predomina a associação com a maldade. No poema, a criatura manifesta seu desrespeito aos sentimentos complexos do estudante, sendo sórdido e opressor pela insistência com a expressão “never more”.

Segundo uma escrita íntima e confessional, que suspendeu o tempo para evocar memórias, espectros e criaturas, o poema foi projetado para irromper adentrando no universo ficcional que nos arrebatou diante do mistério singular de uma experiência de perda. Somos conduzidos em direção ao âmago secreto

desse sujeito híbrido, que reúne autor/narrador/personagem. Alcançamos as profundezas do ser, lá onde residem pensamentos e emoções. Contemplamos uma rica interioridade: instável, ambígua, passional.

As intimações pessoais do poeta impulsionam a criação em busca de si mesmo, explorando impressões fugidias, opacidades e obscuridades para fazer aflorar no papel um eu: observado, criado e recriado. Poe é o criador, é o estudante que sofre, também é o corvo, a criatura que o atormenta. Facetas de um mesmo ser, fragmentado, vibrante, um artista que se questiona de forma profunda e obsessiva em torno das perguntas de sempre, comuns a criadores e criaturas: Quem sou eu? Qual o sentido da vida?

O encontro com Mary Shelley acontece num cemitério, próximo ao túmulo de sua mãe, a escritora Mary Wollstonecraft. Conversamos. Ela descreve sua tristeza, lembranças e histórias (figura 9). O romance *Frankenstein* não atenta contra a ciência. Ao contrário, segundo Mary Shelley, o que se apresenta é uma metáfora, para demonstrar que ações irresponsáveis desencadeiam reações destruidoras. A vida é preciosa, devendo ser respeitada e preservada (Bernheim, 2014).

Figura 9 - Encontro com Mary Shelley



Fonte: autor.

Mary, nascida Wollstonecraft, é a órfã que cresceu sob o impacto da perda de sua mãe, que seguiu sendo inspiração e uma sombra constante de dor. Bernheim (2014) lembra que a morte lhe impôs perdas frequentes, dos filhos e do marido. Também sofreu com afastamentos e rejeições. Em um dos seus diários, escreve sobre a dor da perda do primeiro bebê, um relato tocante sobre a fragilidade da vida. Seu lado sensível transparece e será o fundamento para a criação de *Frankenstein*. Outra importante relação entre o diário e a obra atenta para a forma como Mary Shelley se refere ao filho perdido, por meio de pronomes pessoais e formas neutras, semelhante ao modo como o doutor Frankenstein chama a sua criatura. A perda do filho prematuro impossibilitou a escritora de colocar um nome na criança. No entanto, o doutor não dá nome à sua criação por puro menosprezo.

A afinidade de Mary Shelley com os postulados do movimento romântico fez com que fosse buscar, nas profundezas de seu íntimo, as referências para a escrita. As fragilidades, ligadas ao fatídico de sua própria vida e à inquietude que lhe caracteriza, entremeiam-se com as memórias, fundamentando a criação artística. “Mesmo o imaginário do pavor é um deslumbramento. O real é ultrapassado por uma releitura” (Silva, 2017, p. 26).

Em *Frankenstein*, dramas e vulnerabilidades da criadora ressoam ao longo da narrativa. “Que posso fazer para abrandá-lo? Não haverá súplica capaz de modificar sua atitude para com sua criatura, que lhe implora bondade e compaixão?” (Shelley, 2017, p. 83). A dor da criatura pela rejeição do criador, ou a dor de uma filha frente a rejeição de seu pai, conforme extratos do diário e cartas da autora (Bernheim, 2014).

Parto para o Ártico, vou em busca da criatura de Frankenstein, encontro um ser triste e perdido (figura 10).

Figura 10 - Encontro com a criatura de Frankenstein



Fonte: autor.

Na obra *Frankenstein*, o monstruoso adquire contornos emblemáticos. A criatura de aparência medonha provoca o horror, vinculada a sua origem grotesca, um ser feito de partes de cadáveres, de diferentes identidades. Esse estranhamento também é fonte de mistério e fascínio, na medida em que sua essência permanece inalcançável. Cohen (2000) lembra-nos que o obscuro é um traço marcante da natureza do monstro: “Um princípio de incerteza genética rege a essência do monstro, eis porque ele sempre se ergue da mesa de dissecação quando seus segredos estão para ser revelados e desaparece na noite” (Cohen, 2000, p. 27).

A criatura de Frankenstein cumpre esse papel monstruoso, ao mesmo tempo em que assume outras simbologias atreladas à cultura, como do próprio sujeito fragmentado da modernidade líquida (Bauman, 2001) cuja crise denuncia fragilidades e onipotências. Como alteridade, o monstro é o diferente, o marginal, o excluído. O antagonismo que o monstro desempenha expõe vulnerabilidades de criaturas e criadores.

Encontrei na obra outros elementos para relacionar a criadora com sua criatura, como o fato de ser “a diferente”, ou seja, uma mulher escritora em meio aos colegas homens. Embora seu talento tenha sido reconhecido pelo grupo, não foi suficiente para lhe render prestígio. Foram muitos equívocos e dificuldades na sua carreira. Inclusive, a autoria do romance chegou a ser atribuída ao próprio poeta Percy Shelley, seu marido, e não a ela. A mulher artista era algo tão incomum para a sociedade repressora onde vivia que acaba fazendo dela um monstro, tão excêntrico quanto a criatura que ela criou.

Quantos monstros coexistem na obra *Frankenstein*? Araújo, Almeida e Beccari (2018) identificam no mínimo quatro. O primeiro é a criatura monstruosa; o segundo é o próprio cientista, o doutor Victor Frankenstein, com sua pretensão de criar a vida, ultrapassando os limites da natureza. Ele também se revela um monstro ao rejeitar a criatura que gerou. O terceiro monstro é a sociedade, com seus regramentos que excluem tudo aquilo que é diferente. O quarto, e último monstro, é a própria Mary Shelley, que transgrediu pela sua capacidade criativa. Com inventividade, deu vida a uma das criaturas mais fascinantes da literatura.

Considerações finais

Chego ao final desta jornada reconhecendo que me lancei na aventura, convoquei o fantástico para promover encontros, visitar memórias e partilhar emoções. A entrada nesse universo fez emergir outras dimensões. Explorei metáforas, evocações e figuras, para compreender processos e interações, que suscitaram reflexões e interpretações.

O estudo representou uma oportunidade de criação artística. Trazer as narrativas gráficas, como formato e construção da pesquisa, foi uma estratégia que adotei para lidar com os conceitos em sua pluralidade. Os quatro portais projetados foram atravessados. Cada etapa envolveu descobertas e achados, permitindo avançar na trajetória, em busca de aprofundamentos sobre a poesia fantástica dos criadores.

A morte persiste nas narrativas de Edgar Allan Poe, como juiz e anjo, constitui elemento mítico, indecifrável, irreversível e que se relaciona com as

fatalidades experimentadas pelo poeta. Ele foi o menino órfão que perdeu a mãe adotiva e também a jovem esposa; enfrentou dificuldades e, de fato, foi muito solitário. Por meio dos poemas, espreeitei as muitas facetas de um mesmo ser: vibrante, obsessivo, imponderável, extraordinário. O poeta é o personagem, o criador e a criatura, um constructo que manifesta a força do imaginário.

Shelley e sua criatura experimentam uma conexão indestrutível, as mágoas reveladas pelo monstro expõem a trama conflituosa que é tanto da ficção quanto da própria vida. A criatura é metáfora para pensar os muitos monstros que cercam a escritora, incluindo aquele que reside no seu próprio interior. Dimensões do monstruoso como criatura indomável e transgressora são encenadas de modo sutil ou explícito ao longo da obra.

Os achados da pesquisa confirmam o pressuposto: o monstro constitui uma transfiguração das ocorrências nas histórias de vida dos criadores. Tal qual o herói que enfrentou muitos desafios, em busca de aprimoramento, experimentei sentimentos conflitantes, senti-me arrebatado e também apreensivo. Como pesquisador/protagonista, assumi riscos e a incerteza do desconhecido, examinei guardados antigos, revi certezas e sonhei outras possibilidades. A narrativa construída me fez experimentar diferentes posições o tempo todo, como pesquisador, como criador, como criatura. Comovi-me com as dores e sofrimentos e me encantei com a poética que faz aflorar emoções, confissões íntimas e que dão a ver o monstro que reside no interior dos criadores.

Referências

ARAÚJO, Alberto Filipe; ALMEIDA, Rogério de; BECCARI, Marcos. *O mito de Frankenstein: imaginário & educação*. E-book. São Paulo, FEUSP, 2018. Disponível em: <http://www.livrosabertos.sibi.usp.br/portaldelivrosUSP/catalog/book/213>. Acesso em: 24 ago. 2018.

BACHELARD, Gaston. *A água e os sonhos: ensaio sobre a imaginação da matéria* São Paulo: Martins Fontes, 2018.

BAUMAN, Zygmunt. *Modernidade Líquida*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar editor, 2001.

BERNHEIM, Cathy. *Mary Shelley: uma biografia da autora de Frankenstein*. Portugal-Lisboa: Antígona, 2014.

BLOOMFIELD, Shelley Costa. *Livro completo de Edgar Allan Poe: a vida, a época e a obra de um gênio atormentado*. São Paulo: Madras, 2008.

- CAMPBELL, Joseph. *O herói de mil faces*. São Paulo: Pensamento, 2007.
- COHEN, Jeffrey Jerome. *Pedagogia dos monstros: os prazeres e os perigos da confusão de fronteiras*. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.
- DURAND, Gilbert. *As estruturas antropológicas do imaginário*. São Paulo: Martins Fontes, 2012.
- EISNER, Will. *Quadrinhos e arte sequencial*. São Paulo: Martins Fontes, 1995.
- LISPECTOR, Clarice. A bela e a fera. In: LISPECTOR, Clarice. *Contos*. Rio de Janeiro Editora Rocco, 1979.
- McCLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos*. São Paulo: M. Books do Brasil, 2005.
- POE, Edgar Allan. *O Corvo*. São Paulo: Companhia das Letras, 2019.
- POE, Edgar Allan. *Lenore*. In: POE, Edgar Allan. *Edgar Allan Poe: medo clássico*. Rio de Janeiro: Dark Side Books, 2018. v. 2.
- SILVA, Juremir Machado da. *As tecnologias do imaginário*. Porto Alegre: Sulina, 2003.
- SILVA, Juremir Machado da. *Diferença e descobrimento. O que é o Imaginário?: a hipótese do excedente de significação*. Porto Alegre: Sulina, 2017.
- SHELLEY, Mary; STEVENSON, Robert Louis; STOCKER, Bram. *Frankenstein; O médico e o Monstro e Drácula*. São Paulo: Martin Claret, 2017.
- SOUZA, Cassius André Prietto. *A Bela e a Fera*. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pintura. Bacharelado em Artes Visuais) – Instituto de Artes e Design, Universidade Federal de Pelotas, Pelotas, 2000.
- SOUZA, Cassius André Prietto. *Monstruário: o livro dos monstros-sensíveis*. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais) – Centro de Artes, Universidade Federal de Pelotas, Pelotas, 2015.
- SOUZA, Cassius André Prietto. *Monstruoso-Sensível: uma análise das personagens Emily de Tim Burton e Corpo-Seco de Victor Hugo*. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Patrimônio Cultural, Conservação de Artefatos, Ensino e Percursos Poéticos) – Centro de Artes, Universidade Federal de Pelotas, Pelotas, 2012
- SOUZA, Cassius André Prietto. *Criadores e criaturas: uma narrativa gráfica do monstruoso desvelada pelo imaginário*. Pelotas, 2021. [Lúcia Maria Vaz Peres, orientadora.]
- VOGLER, Christopher. *A jornada do escritor: estrutura mítica*. São Paulo: Aleph, 2015.

Recebido em: 07.11.2023.

Aprovado em: 03.02.2024



Artigo está licenciado sob forma de uma licença
Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional