

SÔNIA ÉRIKA KÁTIA DO AMARAL TOGNOLI

**DO MITO À CULTURA DE MASSA: TRANSFORMAÇÕES SEMÂNTICAS E
INTERMIDIÁTICAS DE *FRANKENSTEIN***

**CENTRO UNIVERSITÁRIO CAMPOS DE ANDRADE
CURITIBA
2010**

SÔNIA KÁTIA ÉRICA DO AMARAL TOGNOLI

**DO MITO À CULTURA DE MASSA: TRANSFORMAÇÕES SEMÂNTICAS E
INTERMIDIÁTICAS DE *FRANKENSTEIN***

Dissertação apresentada como requisito parcial para a obtenção do Grau de Mestre ao Curso de Mestrado em Teoria Literária do Centro Universitário Campos de Andrade – UNIANDRADE.

Orientador: Prof^a. Dra. Mail Marques de Azevedo

CURITIBA
2010

TERMO DE APROVAÇÃO

SÔNIA ÉRIKA KÁTIA DO AMARAL TOGNOLI

DO MITO À CULTURA DE MASSA: TRANSFORMAÇÕES SEMÂNTICAS E INTERMIDIÁTICAS DE *FRANKENSTEIN*

Dissertação aprovada como requisito para obtenção do grau de Mestre pelo Curso de Mestrado em Teoria Literária do Centro Universitário Campos de Andrade – UNIANDRADE, pela seguinte banca examinadora:

Orientador: Profª Dra. Mail Marques de Azevedo

Profª Dra. Liana Leão

Profª Dra. Janice Cristine Thiél

Curitiba, 29 de julho de 2010.

Dedico este trabalho ao meu esposo Sergio. Desfrutar e compartilhar a vida ao seu lado é meu maior privilégio.
Aos meus filhos Gustavo, Rodrigo e Thaís. O brilho vem dos mais novos.

AGRADECIMENTOS

À minha orientadora, professora Dra. Mail Marques de Azevedo, que sempre demonstrou acreditar no meu potencial, pelo empenho, sabedoria, e incentivo. O bom convívio, a propriedade da argumentação científica e a exigência nas correções e revisões foram essenciais para a conclusão deste trabalho.

À Profa. Dra. Verônica Daniel Kobs, coordenadora do Curso de Mestrado, pela dedicação e atenção.

Às Profas Dras Liana de Camargo Leão e Janice Cristine Thiél, por terem aceitado participar da avaliação deste trabalho.

Aos meus colegas de mestrado, pelos momentos de entusiasmo e incentivo compartilhados.

A meu marido, Sergio Vicente Tognoli Filho, que estimula sempre meu crescimento pessoal e profissional, pelas valiosas trocas de impressões e comentários. Agradeço especialmente o apoio, a compreensão e o amor revelados ao longo destes anos.

A meus filhos Gustavo, Rodrigo e Thaís, pela ternura com que aceitaram minhas inevitáveis ausências.

Acima de tudo, agradeço a Deus por me iluminar, guiar e proteger...

SUMÁRIO

RESUMO

ABSTRACT

INTRODUÇÃO	1
CAPÍTULO I: MARY SHELLEY E O NASCIMENTO DE <i>FRANKENSTEIN</i>	7
1.1 CONTEXTO BIOGRÁFICO, HISTÓRICO E SOCIAL	13
1.2 CIÊNCIA, ÉTICA E RELIGIÃO	17
1.3 CONTEXTO LITERÁRIO: O ESGOTAMENTO DO GÓTICO E SUAS TRANSFORMAÇÕES	20
1.3.1 Do gótico para a ficção científica	30
CAPÍTULO II <i>FRANKENSTEIN</i> OU O MODERNO PROMETEU	33
2.1 ESTRUTURA DA NARRATIVA	36
2.2 <i>FRANKENSTEIN</i> : GALERIA DE PERSONAGENS	44
2.2.1 O grupo do criador	45
2.2.2 O grupo da Criatura	49
2.2.3 Robert Walton: o escritor da história	55
CAPÍTULO III DO MITO À CULTURA DE MASSA: TRANSFORMAÇÕES SEMÂNTICAS E INTERMIDIÁTICAS DE <i>FRANKENSTEIN</i>	62
3.1 <i>FRANKENSTEIN</i> NA CENA DRAMÁTICA	67
3.2 A RECRIAÇÃO CINEMATOGRAFICA E O NASCIMENTO DO MITO	75
3.2.1 <i>Frankenstein</i> (1910)	78
3.2.2 <i>Frankenstein</i> (1931)	81
3.2.3 <i>A noiva de Frankenstein</i> (1935)	89
3.2.4 <i>O filho de Frankenstein</i> (1939)	95
3.2.5 A Universal Pictures e <i>Frankenstein</i>	100
3.2.6 <i>O jovem Frankenstein</i> (1974)	107
3.2.7 A Hammer Film Productions	113
3.2.8 A filmografia de <i>Frankenstein</i> a partir dos anos 80	115
CAPITULO IV: DO GÓTICO AO <i>CYBERPUNK</i>	121
4.1 HISTÓRIAS EM QUADRINHOS	125

4.1.1 <i>A turma do Penadinho</i>	125
4.1.2 <i>Pateta faz história como Frankenstein</i>	127
4.1.3 <i>Frankenstein</i> – Marvel Comics nos E.U.A. e no Brasil	128
4.2 SERIADOS PARA TELEVISÃO	131
4.2.1 <i>A Família Addams</i>	131
4.2.2 <i>A Família Monstro</i>	133
4.3 DESENHOS ANIMADOS	136
4.3.1 <i>Frankenstein Jr</i>	136
4.3.2 <i>O gato Frankenstein</i>	138
4.4 DERIVADOS DA CRIATURA	141
4.4.1 <i>O Incrível Hulk</i>	141
4.4.2 <i>Edward Mãos-de-Tesoura</i>	145
4.4.3 <i>O clone</i>	150
4.4.4 <i>Tempos modernos</i>	152
4.5 <i>COMMODITY</i> DA INDÚSTRIA CULTURAL	153
5 CONCLUSÃO	163
6 REFERÊNCIAS	166
7 ANEXOS	172
ANEXO A - INTRODUÇÃO DA AUTORA À EDIÇÃO DAS NOVELAS MODELARES (1831)	172
ANEXO B - PREFÁCIO SEM ASSINATURA ESCRITO POR PERCY SHELLEY PARA A EDIÇÃO DE 1818 DE <i>FRANKENSTEIN</i>	178

RESUMO

Foi a mitologização de uma história de 200 anos, – o romance *Frankenstein*, de Mary Shelley – ainda viva e significativa nos dias atuais, especialmente no material de leitura destinado a crianças e jovens, o incentivo inicial desta pesquisa. Tornou-se claro, no contato com jovens alunos, o interesse surpreendente dos pequenos leitores por uma história que parece integrar sua herança cultural, embora a maioria deles, e aqui se incluem os adultos, sequer tenha ouvido falar do livro de Mary Shelley. É objetivo deste trabalho, portanto, determinar as possíveis razões desse fenômeno, levantando a evolução do personagem, conhecido como Frankenstein, e de sua história pelos diversos contextos em que veio se transformando de Monstro de características góticas, fruto da imaginação de uma jovem escritora do século XIX, precursor das criações fantásticas da ficção científica, ao Monstro-Amigo, herói de *cyberpunks* atuais. Inicialmente, faz-se rápido estudo do contexto histórico-cultural em que Mary Shelley escreve seu romance, como embasamento para a análise do texto. Estabelecem-se, assim, parâmetros para avaliar as adaptações que a obra/história vem sofrendo, em sucessivos períodos da literatura e da arte ocidental. Examina-se, como fulcro central da pesquisa, a adaptação do texto e, em consequência, do personagem central, de acordo com as diferentes mídias de divulgação, proporcionadas pelo avanço cultural e tecnológico da respectiva contemporaneidade: o teatro, no início do século XIX; o cinema, já no alvorecer do século XX, que torna conhecido do grande público o monstro assustador. Daí é um passo para as histórias em quadrinhos (*comic strips*), desenhos animados e séries para a televisão que, em conjunto, fizeram de Frankenstein um mito dos tempos modernos. Utilizam-se, como suporte teórico básico para considerações genéricas sobre fantástico, gótico e ficção científica, os estudos seminais de Todorov e Rabin, Lovecraft e Robert Scholes, respectivamente. Observações sobre a transformação da imagem do monstro gótico em *commodity* da indústria cultural, no século XXI, concluem a pesquisa.

Palavras-chave: Mary Shelley. *Frankenstein* ou *O moderno Prometeu*. Mídia impressa e eletrônica. Teatro, cinema, televisão.

ABSTRACT

It was the transformation into myth of a 200-year old narrative – Mary Shelley’s novel *Frankenstein* – which is still alive and significant nowadays, especially in youngsters’ reading material – that triggered the initial steps of this research. Classroom contact with children and adolescents evidenced the surprising interest of young readers in a story that seems to be part of their cultural tradition, although very few among them – and this includes adult readers – may have heard about Mary Shelley’s novel. Hence the objective of this work to determine the possible reasons of the phenomenon, by tracing the passage of her protagonist, known to modern readers as Frankenstein, and his story, through the different contexts that brought about his transformation from a frightening Gothic Monster, – fruit of a young XIX century lady writer’s imagination, a forerunner of the fantastic creations of Science Fiction – into a friendly Monster, the hero of modern cyberpunks. A brief review of the historic-cultural context in which Mary Shelley wrote her novel provides support for the analysis of the text. Thus, parameters are established for the evaluation of the changes and adaptations of Shelley’s story throughout successive periods of Western literature and art. As the central point of the research, especial attention is given to adaptations of the text, and, as a corollary, of its protagonist, according to the different media available at the time: the theatre, in early XIX century, and the cinema at the beginning of XX century, which fostered the knowledge of the frightening Monster to the public. It was but a step to comic strips, cartoons and TV, series which, together, have made Frankenstein over into a myth of modern media. Seminal works by Todorov and Rabkin, Lovecraft, and Robert Scholes make up the theoretical support for genre discussion – the fantastic, Gothic fiction, and Science Fiction, respectively. To round up this research, the transformation of the Gothic Monster into a commodity of cultural industry in the XXI century. is observed.

Keywords: Mary Shelley. *Frankenstein* or *The Modern Prometheus*. Printed matter. Electronic media. Theatre, cinema, television.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Retrato de Mary Shelley.....	7
Figura 2 – Capa da edição de <i>Frankenstein</i> de 1931.....	13
Figura 3 – Mapa dos personagens.....	44
Figura 4 – Clara e Gorgulho: criador e criatura.....	70
Figura 5 – Cia Polichinelo.....	73
Figura 6 – Cia Polichinelo.....	73
Figura 7 – Grupo Macunaíma.....	74
Figura 8 – Personagens da peça <i>Além da aparência</i>	74
Figura 9 – Capa do filme <i>Frankenstein</i> 1910.....	78
Figura 10 – Cenas do filme <i>Frankenstein</i> 1910.....	79
Figura 11 – Capa do filme <i>Frankenstein</i> 1931.....	81
Figura 12 – A Criatura de Frankenstein.....	83
Figura 13 – Capa do filme <i>A noiva de Frankenstein</i> 1935.....	90
Figura 14 – Capa do filme <i>O filho de Frankenstein</i> 1939.....	96
Figura 15 – Capa do filme <i>O jovem Frankenstein</i> 1974.....	108
Figura 16 – Capa do desenho animado <i>Frankenstein Jr.</i>	137
Figura 17 – <i>O gato de Frankenstein</i>	139
Figura 18 – Gravura de 1799: <i>O sonho da razão gera monstros</i>	145
Figura 19 – Boneco Frankenstein.....	155
Figura 20 – Boneco Frankenstein.....	155
Figura 21 – Boneco Smurf Frankenstein.....	156

Figura 22 – Boneco Mickey Frankenstein	156
Figura 23 – Selos de Frankenstein.....	157
Figura 24 – Máscara de Frankenstein.....	157
Figura 25 – Máscara de Frankenstein.....	158
Figura 26 – Camiseta de Frankenstein.....	158
Figura 27 – Pinball fliperama Mary Shelley’s Frankenstein	159
Figura 28 – Mary Shelley’s Frankenstein Super Nitendo Snes Completo USA.....	159
Figura 29 – Disco: Doctor Frankenstein’s.....	160
Figura 30 – Disco: Freedom for Frankenstein	160

INTRODUÇÃO

Guardamos da infância lembranças de assustadoras, mas deliciosas histórias, narradas no lusco-fusco e que povoavam nossos sonhos de aparições e seres míticos: fantasmas, lobisomens e Monstros indescritíveis. O temor atávico da escuridão palpável da noite e da escuridão ainda mais profunda do desconhecido levou o homem primitivo a povoar o mundo de seres maléficos e benéficos que, paradoxalmente, vivem ainda no imaginário do homem do século XXI. Terríveis monstros mecânicos são dotados de poderes e armas conferidas pela tecnologia – raios destruidores, inversão da força da gravidade, aeronaves espaciais, armas nucleares de características ainda não previstas pela ciência moderna. É o mesmo sentimento de insegurança, porém, que transforma as seres maléficos, que nos assombraram a infância, nos vilões mecânicos dos desenhos feitos no Japão; ou a fada-madrinha da Cinderela, nas Meninas Poderosas da Pixart. (de Amy Keating Rogers).

Cada contexto espaço-temporal tem seus próprios demônios que aterrorizam e anjos que protegem. Mas o princípio motivador é o mesmo, e é possível buscar nas narrativas do passado a origem de personagens atuais e de sua característica específica: a transformação. Gênios do mal se travestem de belas mulheres para destruir o herói, nas *Mil e uma noites*. Seres mutantes assumem forma humana para apoderar-se do planeta terra, em filmes de ficção científica.

É o trajeto entre narrativas o foco deste trabalho que traça o caminho de um dos mitos da ficção moderna, o ente monstruoso criado pela veleidade humana de usurpar os poderes de Deus, Frankenstein. O personagem criado

por Mary Shelley, nas primeiras décadas do século XIX, apodera-se, ele também, do nome de seu criador, Victor Frankenstein, cientista obcecado em descobrir a origem do princípio da vida. A Criatura, moldada a partir de pedaços de corpos humanos provenientes do necrotério, tem aparência assustadora e, por ser repudiada, torna-se um assassino. O romance de Mary Shelley tem, portanto, tintas de terror gótico, mas é, principalmente, o precursor de um novo gênero romanesco, a ficção científica, ao desenvolver de maneira fantástica, embora ainda tosca, a temática da criação da vida pela ciência. Da perspectiva do mundo atual é possível interpretar a criação do Monstro de Mary Shelley como uma antevisão das experiências bem sucedidas com a clonagem de animais a partir de células vivas, que celebrizaram em nosso tempo a ovelha Dolly.

Dolly, o milagre científico do século XX, e Frankenstein, o produto da imaginação de uma jovem escritora do século XIX têm um traço comum: ambos ofuscaram seus criadores. É pouco provável que aqueles para quem as Criaturas “Dolly” e “Frankenstein” são familiares consigam identificar seus criadores. Notícias da clonagem bem sucedida rapidamente atingiram o público por meio de diferentes mídias: jornais, revistas, rádio e televisão. E como chegaram até os nossos dias notícias do Monstro assustador de Mary Shelley? Por que ainda existe interesse pela figura de Frankenstein ou de seus sucedâneos em filmes, séries de televisão, desenhos animados, revistas em quadrinhos e histórias infantis?

Foi a mitologização de uma história de 200 anos, ainda viva e significativa nos dias atuais, presente no material de leitura destinado a crianças e jovens, que nos atraiu para a pesquisa. No trabalho em sala de aula,

percebemos com surpresa o interesse dos pequenos leitores por uma história que parece integrar sua herança cultural, embora poucos, e aqui se incluem os adultos sequer tenham ouvido falar do romance de Mary Shelley. Deve haver na história, em sua mensagem ou no contexto em que foi escrita, algum fator ou associação de fatores que explique sua atração universal.

Na introdução à edição de 1831 de *Frankenstein*, a terceira desde a publicação do romance em 1818, Mary Wollstonecraft Shelley (1797–1851) afirma que sua intenção era escrever uma história que “fosse capaz de evocar os medos misteriosos de nossa natureza e incutir um horror arrepiante – capaz de fazer o leitor ter medo de olhar em volta, de lhe gelar o sangue, de disparar seu coração”. (SHELLEY, 2002, p.14).

E ela obteve sucesso total. A imagem do Monstro, costurado grotescamente de restos de matadouro, que exerce sua vingança contra a humanidade, vem assombrando leitores há quase duzentos anos e, em épocas mais recentes, espectadores de cinema e televisão. Entretanto, a imagem aterrorizante criada pelo cinema e que se tornou familiar é apenas uma parte do romance de Mary Shelley, narrativa vigorosa e complexa que merece atenção especial. Embora as adaptações fílmicas deturpem muitas vezes a narrativa e ignorem o sentido mais profundo da obra, tiveram o mérito de tornar o nome *Frankenstein* familiar.

O romance de Mary Shelley parece fadado a adaptações desde o nascimento. A própria autora fez alterações que ela classifica como de estilo, corrigindo a linguagem onde pudesse “interferir com o interesse da narrativa”. Mesmo essas correções se limitam a partes acessórias do enredo “deixando sua substância inalterada” (SHELLEY, 2002, p. 16).

Já as alterações a que a história foi submetida em seu trânsito por versões impressas recontadas, resumidas ou imitadas; estágios nos palcos; diferentes adaptações para o cinema e televisão não respeitaram a “substância” do texto, o que produziu um efeito paradoxal: o Monstro capaz de fazer gelar o sangue do leitor se transformou gradativamente em um ser grotesco de facetas cômicas, cuja aparência bizarra provoca o riso, ao invés de terror. Inofensivo e desajeitado, o Monstro da mídia moderna – quer identificado claramente pelo nome Frankenstein ou sugerido pela aparência ou pela própria função característica de Monstro Amigo –, em desenhos animados, histórias em quadrinhos, e séries de televisão, ganha a confiança de todos e se transforma em herói.

Decorrem daí os objetivos desta dissertação, que podem ser resumidos no título "Do mito à cultura de massa: transformações semânticas e intermediárias de Frankenstein". Para alcançar nosso objetivo principal, partimos de um estudo da forma original do romance, como obra literária e como reflexo do panorama histórico-cultural das primeiras décadas do século XIX, em resposta às questões máximas da época. Este é o tema do primeiro capítulo, intitulado “Mary Shelley e o nascimento de *Frankenstein*.”. Com isso, esperamos resgatar a importância das origens de um personagem que se tornou um ícone nos tempos modernos. Para um estudo de *Frankenstein* como romance gótico, situamos brevemente as características do gótico no âmbito mais amplo do fantástico como gênero, por meio dos conceitos de Todorov e Rabkin, bem como das considerações de H.P. Lovecraft sobre *O horror sobrenatural em literatura*. Considerando seu pioneirismo na ficção científica, um subitem do capítulo aborda aspectos do romance que vieram a constituir

uma tradição do gênero, segundo análise de Robert Scholes em *Science Fiction*.

O segundo capítulo “*Frankenstein* ou *O moderno Prometeu*” consta de uma análise do romance, que enfatiza primariamente a relação criador-Criatura e a caracterização do cientista, Victor Frankenstein, e do Monstro sem nome. O objetivo da análise é estabelecer parâmetros para a avaliação das alterações que sofre o protagonista no trajeto pelas diferentes mídias.

O terceiro capítulo leva o título desta dissertação “Do mito à cultura de massa: transformações semânticas e intermediáticas de *Frankenstein*” e analisa as principais peças de teatro: *Presumption, or The Fate of Frankenstein*, de Richard Brinsley Peake, encenada em 1823; *Frankenstein ou o Homem e o Monstro*, de Henry M. Milner, encenada em 1826; *Frankenstein de Mary Shelley*, adaptação de Peggy Webling, encenada em 1927. Analisa também alguns filmes sobre a temática, destacando-se: *Frankenstein* (1910), *Frankenstein* (1931), *A noiva de Frankenstein* (1935), *O filho de Frankenstein* (1939), *O jovem Frankenstein* (1974) e *Frankenstein* (1994).

O quarto capítulo é dedicado aos diferentes veículos do Monstro-Amigo, na mídia moderna. Faz-se uma seleção criteriosa de tais veículos que retratam Frankenstein na atualidade: histórias em quadrinhos, comédias exibidas no cinema e, também, desenhos animados que o transformaram em personagem “do bem”, cujo aspecto grotesco provoca riso em lugar de terror.

Especial atenção é dedicada a revistas em quadrinhos: *A turma do Penadinho*, de Maurício de Souza, 2004; *Pateta faz história como Frankenstein*, de Walt Disney, 1982; a séries de televisão: *A família Addams*; *A*

família Monstro; e a desenhos animados: Frankenstein Jr., O gato Frankenstein.

No bricabraque da indústria cultural do século XXI – camisetas, chaveiros máscaras, bonecos e o que mais se possa imaginar – a figura primitiva do Monstro de pesadelo é definitivamente domesticada e transformada em *commodity* do mundo pós-globalização.



Figura 1 – Retrato de Mary Shelley

Fonte: www.stanford.edu

A vida de Mary Wollstonecraft Shelley foi tão intensa e dramática quanto sua obra mais famosa: *Frankenstein, ou O moderno Prometeu*. Sua mãe, Mary Wollstonecraft, considerada a primeira feminista inglesa, pela influência que exerceu sobre os movimentos incipientes de emancipação da mulher, morreu onze dias após dar à luz Mary. O pai, William Godwin, poeta e ensaísta, abandonou a vida eclesiástica na igreja anglicana e tornou-se pensador reformista radical. O incentivo intelectual do pai e a orfandade prematura estão na origem da criação literária da jovem autora: a familiaridade com o pensamento científico e filosófico do início do século dezanove, e a tendência

ao sonho no contato com a natureza, onde busca refúgio para sua vida solitária.

Na introdução à edição de 1831 do romance, selecionado para figurar na série Standard Novels (v. anexo A), Mary Shelley, por solicitação dos editores, procura responder à pergunta: “Como eu, então uma jovem, fui conceber e me dedicar tão longamente a uma idéia assim hedionda?” (SHELLEY, 2002, p. 11) A explicação faz referência à sua inclinação natural para a escrita, como “filha de duas pessoas de distinta celebridade literária”, bem como ao seu passatempo favorito de construir castelos no ar, em que reconhece a força criadora da imaginação:

Meus sonhos eram ao mesmo tempo mais fantásticos e mais agradáveis que meus escritos. Nesses, eu era estritamente uma imitadora – mais fazendo o que os outros já haviam feito do que pondo no papel as sugestões de minha própria mente. O que escrevia era dirigido no mínimo a mais uma pessoa – minha companheira de infância e amiga; mas meus sonhos eram só meus; não tinha que dar conta deles a ninguém; eram meu refúgio quando aborrecida – e meu maior prazer quando desocupada. (SHELLEY, 2002, p. 12, 13)

No contato com a natureza deixava fluir a imaginação, chegando a se comunicar com Criaturas de suas fantasias: assim floresceram as suas verdadeiras composições.

Mais tarde, seu marido, Percy Shelley, grande admirador de William Godwin e de Mary Wollstonecraft, incentiva a esposa a escrever algo que pudesse torná-la tão famosa quanto os pais: “Naquela época ele desejava que eu me pusesse a escrever, não tanto pela idéia de que eu fosse produzir algo

digno de nota, mas para que ele pudesse ter como julgar até que ponto eu trazia a promessa de coisas melhores”. No entanto, Mary afirma que, na época estava mais preocupada em fazer leituras e “aperfeiçoar idéias em contato com sua mente muito mais cultivada”, além de cuidar da família: o nascimento de quatro filhos e a morte de três deles, ainda na primeira infância, constituiria sério obstáculo para toda mulher, mesmo com mais experiência e vida mais estável que a jovem Mary Shelley (Ibid, p. 14).

Na mesma introdução à série de novelas modelares, Mary Shelley relata a gênese do romance com base em uma história de fantasmas, escrita em resultado de um desafio entre amigos, reunidos ao redor da lareira, em uma noite de tempestade. Era o verão de 1816, em Genebra, e a proposta de que cada um dos presentes escrevesse um conto de terror, sugerida pelo ambiente sombrio de um serão passado a ler histórias fantasmagóricas, partiu de Byron, vizinho do casal na ocasião.

Percy Shelley começou, mas não terminou “Anatomia”; o Dr. Polidori, médico de Byron, fez uma narrativa juntando aventuras sinistras estreladas por uma mulher com cara de caveira; Byron escreveu uma história de vampiros, também inacabada. Mary foi a única que levou a sério o desafio, cujo resultado é o *Frankenstein* que lhe trouxe fama literária. Preocupada em “encontrar uma história [...] capaz de fazer o leitor ter medo de olhar para trás, de gelar o sangue e acelerar as batidas do coração”, tenta inutilmente pensar em um tema.

Provém, finalmente, de uma longa discussão de doutrinas filosóficas sobre o princípio da vida, entre Lord Byron e Shelley, que Mary Shelley acompanha “em silêncio respeitoso”, a inspiração que procurava. Discute-se a

possibilidade de criação da vida: a reanimação de cadáveres ou a manufatura de um ser unindo componentes, a que se insuflasse calor vital. As experiências do galvanismo justificariam tais coisas.

Ao recolher-se, depois da conversa, Mary se agita na fronteira do sono;

Minha imaginação, espontaneamente, me possuiu e me guiou, dotando as imagens que apareceram em sucessão em minha mente de uma vivacidade bem além de seus limites usuais nos sonhos. Eu vi – com os olhos fechados, mas claríssima, a visão de minha imaginação – eu vi o pálido estudante das ciências ocultas de joelhos ao lado da coisa que construía. (SHELLEY, 2002, p. 15)

Essa foi a semente de *Frankenstein: ou: O moderno Prometeu*, uma obra que combinava elementos românticos – a valorização das emoções, amor, individualismo e subjetivismo – e góticos – a atmosfera lúgubre e desolada das histórias de mistério e terror.

Uma entrada lacônica, no diário de Mary Shelley no ano de 1816 – “24 de julho: Escrevo minha história” – é a primeira referência ao que seria um processo de escrita e reescrita que se estenderia por quinze anos (SMITH, 2000, p. 3). Iniciada como um conto de fantasmas, a história expandiu-se gradativamente; em janeiro de 1818, *Frankenstein, ou O moderno Prometeu* foi publicado anonimamente em três volumes. A edição incluía prefácio, também anônimo, escrito por Percy Shelley, e uma dedicatória ao pai, William Godwin:

TO

WILLIAM GODWIN

Author of Political Justice, Caleb Williams,

THESE VOLUMES
Are respectfully inscribed

BY
THE AUTHOR
(SMITH, 1993, p. 19)

Foram impressas apenas 500 cópias, vendidas rapidamente. A reação da crítica ao romance foi predominantemente negativa, por afrontar os padrões literários do neoclassicismo inglês e pela violência inerente ao homem revelada na monstruosidade da Criatura de Victor Frankenstein. Exceção foi a voz de Walter Scott que elogiou os poderes imaginativos da autora. Apesar das críticas desfavoráveis, o romance suscitou o imediato interesse do público.

Em 1823, na esteira do sucesso da adaptação para o palco de Richard Brinsley Peake, intitulada *Presunção, ou O destino de Frankenstein*, William Godwin conseguiu que o romance fosse reeditado em dois volumes, desta vez com o crédito de autoria para Mary Shelley. Para essa edição, não houve mudanças substanciais, que teriam lugar apenas na edição de 1831.

A Editora Henry Colburn & Richard Bentley lançou, em 31 de outubro de 1831, a primeira edição popular em um volume. Significativamente revisada por Mary Shelley, e com o longo prefácio da autora, que relata a gênese da história, é a edição mais conhecida e usada como base para traduções, como a de Marcos Maffei para a editora Ática, em 2002, utilizada neste trabalho.

E, assim, o que era para ser uma história de fantasmas para divertir os amigos, tornou-se uma grande obra que circulou por todas as artes: teatro, musicais, *comics*, e, principalmente, cinema, que recriam a Criatura de Mary Shelley, segundo o espírito de cada época. Além disso, a temática da criação

da vida em laboratório faz de *Frankenstein* a obra precursora da ficção científica, e de sua autora, segundo Robert Scholes, “a mãe do novo gênero” (SCHOLES, 1976).

Combinando elementos românticos e góticos, Mary Shelley introduziu o tema do monstruoso na literatura moderna, inspirando, até um século depois, autores como Edgar Allan Poe (1809-1849), Guy de Maupassant (1850-1893), Robert Louis Stevenson (1850-1894), H. G. Wells (1866-1946) e Bram Stoker (1847-1912), este o criador do também famoso Conde Drácula.

Já a crítica acadêmica não acompanha o reconhecimento tácito desses autores. Na edição de 1977 do *Longman Companion to English Literature*, não existe um verbete específico para Mary Shelley. O verbete *Frankenstein or the Modern Prometheus* informa que se trata de “romance filosófico que é também uma história de terror, por Mary Shelley, esposa do poeta P. B. Shelley” (GILLIE, 1977, p. 534). Para quem abriu caminhos novos como escritora e como mulher, ser relegada à posição de simples esposa de um homem famoso é ter seu valor menosprezado.

É o eterno conflito entre o sucesso popular e a indiferença da academia, entre alta literatura e literatura de massa, considerados pólos antagônicos e excludentes. No entanto, a tendência da crítica pós-1990, acompanhando a progressão geral dos estudos literários no caminho da análise de “como” e “por que” são construídos os cânones literários, trouxe nova atenção a *Frankenstein*, como assunto apropriado para a crítica acadêmica, em paralelo à revalorização da cultura popular como objeto de análise:

(...) o que é notável a respeito da crítica pós-1990 de *Frankenstein* é a maior atenção dos críticos não apenas às formas elevadas da crítica, especialmente a desconstrução, mas também aos estudos culturais; em outras palavras, o

romance continua a se encaixar tanto na alta cultura como na cultura popular.
(SMITH, 200, p. 238)

Do exame da gênese do romance no contexto histórico e cultural, do período de transição do século XVIII para o XIX, à análise de exemplos da sobrevivência de seu personagem central no século XXI, esperamos extrair argumentos que validem a relevância da criação de Mary Shelley.

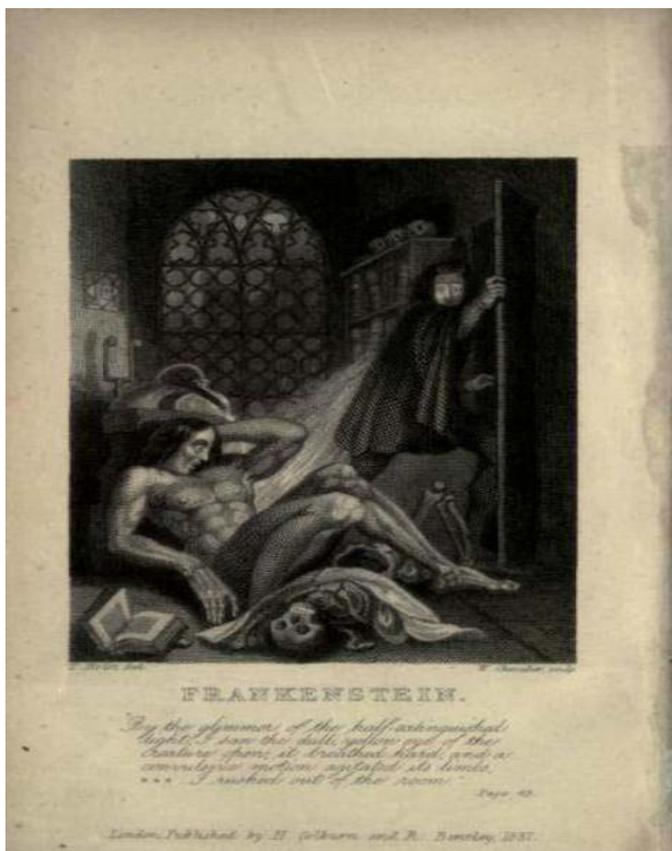


Figura 2 - Edição de 1831

Fonte: www.stanmaster.com/encyclopedia/frankenstein

1.1 CONTEXTO BIOGRÁFICO, HISTÓRICO E SOCIAL

Alguns anos depois da morte da esposa, William Godwin casou-se com Mary Jane Clairmont, que já tinha dois filhos, Charles e Clara. Embora decidida e eficiente colaboradora no pequeno empreendimento editorial de Godwin, que

a considerava boa esposa, a temperamental Mary Jane Clairmont teve relacionamento tumultuado com as enteadas, Mary e Fanny Imlay, filha de um relacionamento anterior de Mary Wollstonecraft. Mary Jane ressentia-se especialmente da atenção que o marido dispensava a Mary, e Godwin, certamente para contornar a situação, enviou a filha para a casa de amigos, na Escócia. Esta convivência foi muito positiva para Mary, que desabrochou como escritora.

É na volta a casa que Mary vem a conhecer o poeta Percy Bysshe Shelley, já casado, então com 22 anos, assíduo freqüentador do círculo intelectual de William Godwin. A paixão súbita entre os jovens é alvo de censuras e oposições, o que não os impede de fugir para a França, em 1814.

O diário de Mary Shelley registra os próximos oito anos com Percy como “felizes, porém cheios de vicissitudes”. Embora tenham se casado dentro de um mês após o trágico suicídio de Harriet, esposa de Shelley, Mary continuou a ser alvo de “impertinências” e “insultos”, cada vez que se aventurava na sociedade, conforme entrada de 1843 em seu diário. (SMITH, 2000, p. 10). As “vicissitudes” incluem a perda de duas filhas recém-nascidas do casal e a morte do filho William, em 1819, aos três anos e meio. A profunda depressão recorrente após essas perdas causa o afastamento do casal. Quando Percy Shelley morre afogado, em julho de 1822, o desespero de Mary, conforme atestam suas cartas e diários, tem origem em parte no sentimento de culpa sobre os desentendimentos com o marido. Em 1823, arrasada com a perda, volta para a Inglaterra com o único filho, decidida a nunca mais se casar.

Na Inglaterra, empenha-se em repetir o sucesso de *Frankenstein*, com *Valpergas*, e *O último homem*, um livro de ficção científica sobre o fim da

humanidade. Embora não conseguisse atingir o êxito inicial, o conjunto de sua obra é representativo: cinco romances, vários poemas, artigos críticos e resenhas, vinte contos, um livro de viagens, dois livros de biografia e edições críticas da poesia e da prosa de Shelley. Consegue, assim, prover ao próprio sustento e ao do filho. Embora ameaçada pelo sogro com a suspensão de um pequeno estipêndio, caso continuasse a “expor em público” o nome da família, continua a escrever, o que prova sua determinação e, possivelmente, o resultado do incentivo constante de Percy Shelley, para que desenvolvesse as qualidades de escritora, que deveria ter herdado dos pais.

Na verdade o radicalismo observado nas atitudes e nos escritos de William Godwin e Mary Wollstonecraft reflete-se em *Frankenstein*, que, dessa forma, pode ser tomado como um microcosmo do período de conflito na política britânica, entre 1789, quando explode a Revolução Francesa, e 1832, a aprovação da Reform Bill, que concedia o direito de voto a partes da classe média inglesa.

Leitora assídua da obra feminista radical de sua mãe, *A Vindication of the Rights of Women (Defesa dos direitos da mulher)* (1792), que combina argumentos em defesa dos direitos da mulher com críticas à opressão política e familiar, Mary Shelley expressa radicalismo em partes de *Frankenstein*, com a crítica à ordem política e social da Grã-Bretanha. Por outro lado, suas atitudes em relação ao próprio casamento com Percy Shelley e à construção de sua família, são bastante convencionais. Essa oscilação acontece em outros aspectos de sua visão de mundo. Como sua correspondência comprova, Mary Shelley manifesta paralelamente à compaixão sentimentalista pelos pobres, o temor da classe revolucionária dos trabalhadores.

Essas atitudes contraditórias – que se evidenciam no arcabouço de idéias que sustenta o romance – podem-se dizer sintomáticas das desigualdades trazidas pela Revolução Industrial e de suas conseqüências políticas. A transição da economia, desde o início do século dezoito, da pequena propriedade rural para a agricultura mecanizada em grande escala; o fechamento das terras comuns, até então cultivadas por pequenos agricultores, e sua concentração nas mãos de grandes proprietários de terras; são causas do deslocamento das populações em busca de trabalho nas minas e nos novos centros têxteis e manufatureiros. Entre 1790 e 1810, registraram-se mais de quinhentos tumultos sobre o preço do pão, nos distritos têxteis de Nottinghamshire, onde ocorreram também os levantes de 1811 a 1813, quando operários desempregados quebraram as máquinas que os haviam substituído.

A ambivalência pessoal de Mary Shelley, hesitante entre o temor da revolução e a simpatia pelos revolucionários, revela o contexto biográfico do romance, evidente também na cronologia de sua construção: a ação situa-se nos revolucionários anos 1790; foi publicado em 1818, época de instabilidade política e social no período pós-guerra; a edição de 1831 coincide com o clima de revolução iminente, caso a lei da reforma eleitoral não fosse aprovada. O contexto histórico do romance, portanto, é dominado pela oscilação entre revolução e reforma, que se reproduz na realidade interna do texto.

1.2 CIÊNCIA, ÉTICA E RELIGIÃO

O alvorecer do século XIX foi marcado por um verdadeiro deslumbramento diante dos avanços advindos da Revolução Industrial; que possibilitaram inventos como a fotografia, o telefone, o trem, o navio a vapor,

provas de que, aparentemente, não havia limites para a criatividade e a inventividade dos seres humanos. Em meio a essa euforia, Mary Shelley escreve a história aterrorizante da incapacidade humana de perceber sua própria pequenez e limitações.

Além de criticar a ambição desmedida do cientista obcecado por uma idéia, o romance faz uma valoração da ciência em vários níveis, que vão da aceitação ou não de certos saberes como obsoletos e sem valor, ou atualizados e úteis, à dicotomia entre a ciência tida como boa e uma ciência considerada má. Assim, na perspectiva da autora, a boa ciência é aquela que não se aventura em terrenos pantanosos, como o da geração da vida, caminho até hoje considerado de natureza divina; a boa ciência seria uma forma de conhecimento demarcada por valores éticos que garantiriam a segurança da sociedade frente a possíveis perigos advindos dessa atividade.

No aspecto tecnocientífico, a autora nos previne do perigo não tão oculto da utilização irresponsável e amoral da ciência. Atenta para os lapsos relacionados à ciência e à tecnologia, capazes de trazer conseqüências desastrosas. Seu personagem Victor Frankenstein desde cedo demonstra um inusitado interesse pelos conhecimentos do mundo natural e torna-se íntimo das obras dos antigos alquimistas Cornélio Agripa (1486-1535), Paracelso (1493-1541) e Alberto Magno (1193-1280). Já na universidade de Ingolstadt, apaixona-se pelas possibilidades abertas pelos “modernos mestres” da ciência, detentores de poderes praticamente ilimitados, “capazes de comandar os relâmpagos nos céus, reproduzir terremotos, e rir-se do mundo invisível e de suas sombras”. (SHELLEY, 2002, p. 54). As palavras do professor Waldman

tocam profundamente a “alma” de Victor Frankenstein e motivam uma declaração de propósitos apaixonada do jovem estudante:

(...) mais, muito mais, serei eu capaz de realizar seguindo os passos já marcados. Serei pioneiro de novos caminhos, explorarei poderes desconhecidos, e desvendarei para o mundo os mistérios mais profundos da criação. (SHELLEY, 2002, p. 54)

A ânsia de se assenorear do poder ilimitado do conhecimento científico é causa de conflitos e disputas no campo da emergente ciência moderna, em paralelo às convulsões sociais de uma época de guerras e profundas transformações. Em 1814, um cisma nas ciências da vida, entre os estritamente materialistas e aqueles que preferiam usar vocabulário compatível com as convicções religiosas predominantes, vem a furo na Grã-Bretanha. A universidade de medicina de Edinburg, a mais tradicional e respeitada da Grã-Bretanha, está localizada em uma cultura fortemente teológica. Parte de John Abernethy, presidente do Real Colégio de Cirurgiões, em Londres, ele mesmo treinado na universidade escocesa, uma tentativa de conciliar os dois grupos, no que diz respeito à origem e à natureza última do princípio da vida. Como um dos moderados, desejoso de acatar escrúpulos religiosos, ele admite que palavras modernas como “organização”, “função” e “matéria” não poderiam explicar o que seria decisivamente criador de vida (life-giving). Um elemento superior deveria ser adicionado, alguma “substância sutil, móvel, invisível”, talvez um fluido super fino “semelhante à eletricidade”, como um correlativo à idéia de uma Alma (imortal) (BUTLER, 2008, p. xviii-xix). Tais conceitos foram ridicularizados pelos opositores.

Estudos da vida e atividades de Percy e Mary Shelley evidenciam o interesse de ambos pelas ciências da vida. O poeta chegara mesmo a frequentar palestras e a participar de treinamentos sobre assuntos médicos. Considerando que o casal tinha contato íntimo com William Lawrence, médico de Percy Shelley e principal opositor das idéias de Abernethy, não é nada surpreendente que o romance de Mary Shelley reproduza até certo ponto o debate entre os dois cientistas. Nas palavras de Marilyn Butler,

Frankenstein, o experimentalista atrapalhado, trabalhando ainda com noções ultrapassadas, reflete a posição intelectual de Abernethy, que propõe que o elemento de ordem superior a ser adicionado no processo de criação da vida é análogo à eletricidade. Os comentários céticos de Lawrence a esse respeito encontram eco na representação seriocômica de Mary Shelley. (BUTLER, 2008, p. xxi)

Com a concepção de *Frankenstein*, a intenção de Mary Selley é mostrar que o desenvolvimento científico moralmente irresponsável pode desencadear um monstro capaz de se voltar contra o criador. Não se trata, porém, da condenação moralista religiosa do saber médico-científico, mas da aprovação do conceito romântico-humanista que faz lembrar ao homem, em sua ânsia de aperfeiçoar a si mesmo e o seu mundo, de que não pode perder a sensibilidade. Tal é a lição que Victor Frankenstein quer deixar para Walton em seus últimos momentos: “Walton! Busque a felicidade na tranqüilidade e evite a ambição, mesmo aquela, que parece inocente, de distinguir-se na ciência e nas descobertas.” (SHELLEY, 2002, p. 241)

O exuberante contexto literário do período, examinado na sequência, é tanto reflexo de suas condições sócio-histórico-culturais, como inspiração, ou

mesmo fator determinante, de muitas de suas transformações. Que dizer de uma época em que poetas se transformam em soldados, a exemplo de Byron, morto na luta pela independência da Grécia idealizada dos românticos? A resposta pode estar na declaração enfática de um Percy Shelley idealista: “Poets are the unacknowledged legislators of the world”.

1.3 CONTEXTO LITERÁRIO: O ESGOTAMENTO DO GÓTICO E SUAS TRANSFORMAÇÕES.

A forma de prosa narrativa que denominamos romance surgiu na Grã-Bretanha, na chamada “Idade da Razão”, e de 1719, quando Daniel Defoe (1660?-1731) publica *Robinson Crusoe*, até seu desabrochar com Jane Austen (1775-1817) apresentou faces as mais diversas: as cartas intermináveis da *Pamela*, de Richardson (1689-1761); as extravagâncias do estilo quase burlesco de Henry Fielding (1707-1754) e a excentricidade das contínuas digressões de Sterne (1713-1768).

Essa é a herança pregressa de Mary Shelley e seu moderno Prometeu, mergulhados nas dúvidas e questionamentos íntimos do “eu”, que dão origem à riqueza poética do romantismo. Se a “Idade da Razão” é o domínio da prosa, a poesia do início do século XIX é a realização máxima da arte literária britânica no período. Mary Shelley viveu intensamente o romantismo, cercada pelos grandes expoentes da poesia na Inglaterra. Reflexos do panteísmo de Wordsworth (1770-1850), de sua crença na inter-relação entre a natureza e a mente humana recorrem no texto de *Frankenstein*. Há, mais, paralelos evidentes entre o romance e o longo poema narrativo “The Rhymer of the Ancient Mariner”, de Samuel Coleridge, tanto na estrutura narrativa – o velho

marinheiro que conta sua história a um ouvinte relutante -, como nos elementos sobrenaturais de ambos os textos.

Companheira constante de Shelley, Mary conviveu intimamente com os ideais da segunda geração romântica: o progresso do ser humano e a rebelião contra convenções, que impulsionavam seu marido e amigos mais próximos - caso de Byron, a lutar por suas crenças. Dessa convivência absorve, além do gosto pelo sobrenatural e pelo exótico, a força da imaginação criadora e a convicção da importância do artista em veicular idéias. Daí a classificação de *Frankenstein* como “romance filosófico”, mencionada acima.

Outra categorização costumeira da obra é “romance de terror” ou “ficção gótica”, vertente do romance extremamente profícua na Inglaterra, com a publicação de mais de trezentos títulos, entre 1790 e 1818. Entretanto, Mary afasta-se da literatura fantasmagórica convencional, ao introduzir em *Frankenstein* novo tema, a ciência, e um novo motivo, a vida artificial, associados à crítica da sociedade humana, cujas normas conduzem um ser essencialmente bom à prática dos crimes mais bárbaros.

Há estudiosos que vêem, no interesse dos escritores pelas profundezas obscuras da natureza humana, o fascínio pelo terror e pelo mal, bem como o sonho utópico de um mundo poético de liberdade e harmonia, como resposta às violentas convulsões na história política da Europa – a Revolução Francesa –, e à miséria aviltante das classes trabalhadoras, em virtude da Revolução Industrial. É o mecanismo de inversão das regras básicas do mundo factual, característica do fantástico, para criar mundos alternativos que ofereçam segurança, com a solução de situações de terror.

Ítalo Calvino, na introdução a *Contos fantásticos do século XIX*, afirma que o conto fantástico propriamente dito nasce da especulação filosófica entre os séculos XVIII e XIX:

Seu tema é a relação entre realidade do mundo que habitamos, e conhecemos por meio da percepção, e a realidade do mundo do pensamento que mora em nós e nos comanda. O problema da realidade daquilo que se vê – coisas extraordinárias que talvez sejam alucinações projetadas por nossa mente; coisas habituais que talvez ocultem, sob a aparência mais banal uma segunda natureza inquietante, misteriosa, aterradora – é a essência da literatura fantástica, cujos melhores efeitos se encontram na oscilação de níveis de realidade inconciliáveis.(CALVINO, 2004, p. 4)

O quadro de mudanças extensivas na sociedade, na ciência e na tecnologia de produção do período em estudo, torna o homem menos dependente dos poderes divinos e mais senhor de seu próprio destino, capaz de se lançar à conquista de espaços que não pudera penetrar até então. A fantasia é um instrumento na conquista desses “admiráveis mundos novos”.

Por outro lado, para os que ficam à margem da sociedade, a literatura fantástica representa um refúgio, onde o leitor vivencia outros medos, aplaca os seus, que são reais e, pelos menos enquanto durar a leitura, pode refugiar-se em um mundo que, embora assustador, parece-lhe mais fascinante. Ao mesmo tempo, a narrativa fantástica lhe oferece a compensação de perceber-se em segurança, fora desse mundo aterrorizante, conforme aponta Eric Rabkin (1977, p. 43).

Na conceituação de Rabkin, há graus de fantástico na narrativa, que ele alinha em uma escala de 1 a 10, desde o realismo de Henry James até a

fantasia de *Alice no país das maravilhas*, em que o fantástico se renova a cada inversão das regras básicas criadas pelo próprio texto: flores e animais que falam; doces que fazem a gente crescer ou diminuir, perdem, repentinamente, tais características mágicas para, logo adiante surpreender a Alice-personagem e o leitor, que partilha suas reações, diante de outras transgressões do que está, aparentemente, estabelecido. As narrativas de terror ocupam grau 6, na referida escala.

O exame de alguns conceitos de fantástico e de gêneros da literatura fantástica neste momento fornece subsídios, que julgamos relevantes, para as análises posteriores de *Frankenstein* como narrativa de terror, ou gótica conforme sua denominação na literatura inglesa, e do subgênero ficção científica que nos conduz ao Monstro Frankenstein do século XXI.

Como aponta Tzvetan Todorov, o fantástico é uma forma estética simbólica que ocorre quando num universo narrativo, regido pelas mesmas leis naturais do mundo real, dá-se uma quebra dessas leis. Esse símbolo vem de um *ethos* geralmente coletivo que subordina toda a estética.

O foco principal da literatura fantástica é mostrar a 'irrealidade da realidade', uma vez que tudo quanto não traga a marca do real e do verossímil aborrece o leitor. O fantástico e o real devem estar de tal maneira entrelaçados no argumento, que se torna praticamente impossível isolar um do outro.

Em *Introdução à literatura fantástica*, após o estudo detalhado de aspectos formais de várias obras ditas fantásticas, Todorov destaca alguns pontos que permitem incluí-las ou não no gênero:

(...) Primeiro, é preciso que o texto obrigue o leitor a considerar o mundo das personagens como um mundo de Criaturas vivas e a hesitar entre uma explicação natural e uma explicação sobrenatural dos acontecimentos evocados. A seguir, esta hesitação pode ser igualmente experimentada por um personagem; desta forma o papel do leitor é, por assim dizer, confiado a um personagem e ao mesmo tempo a hesitação encontra-se representada, toma-se um dos temas da obra; no caso de uma leitura ingênua, o leitor se identifica com o personagem. Enfim, é importante que o leitor adote uma certa atitude para com o texto: ele recusará tanto a interpretação alegórica quanto a interpretação “poética”. Estas três exigências não têm valor igual. A primeira e a terceira constituem verdadeiramente o gênero; a segunda pode não ser satisfeita. Entretanto, a maioria parte dos exemplos preenche as três condições. (TODOROV, 1975, p. 38-39)

Para Todorov, portanto, a literatura para ser considerada fantástica deve satisfazer três exigências: a hesitação, a existência de aspectos formais dessa ambigüidade na trama da história e a escolha dos níveis de leitura (natural ou sobrenatural). A escolha do sobrenatural coloca a narrativa definitivamente no gênero vizinho do **maravilhoso** (não natural); já a existência de uma explicação real ou científica a integraria no domínio do **estranho**. O fantástico, segundo ele, dura apenas o tempo da hesitação comum ao leitor e ao personagem. A narrativa de Mary Shelley pertenceria, portanto, ao maravilhoso ao criar uma vida artificial, o que o leitor reconhece como uma impossibilidade, e cujas explicações pseudo-científicas são absurdas.

Já Howard Phillips Lovecraft, na obra *O horror sobrenatural em literatura* (1945), detém-se no efeito de tais narrativas:

Nós podemos dizer, de maneira geral, que uma estória fantástica que pretenda ensinar ou produzir um efeito social ou, na qual o horror é explicado por meio de regras naturais, não é um conto genuinamente de grande medo, mas

permanece como fato que tais narrativas freqüentemente possuem, em parte isoladas, toques de atmosfera que preenchem toda a condição da literatura de horror sobrenatural. (LOVECRAFT, 1945, p. 16)

Assim uma história não deveria ser julgada fantástica apenas pelas “intenções do autor ou pela simples mecânica do enredo, mas pelo nível emocional que ela atinge no seu ponto mais insólito” (Id. Ibid.)

Lovecraft e Todorov têm em comum o critério de definição do fantástico enfocando o sentimento produzido no leitor. A diferença entre ambos reside no tipo de sentimento. Todorov aponta a hesitação como cerne do fantástico, Lovecraft aponta o medo: “O teste básico do verdadeiro sobrenatural é simplesmente este – se é ou não suscitada no leitor uma profunda sensação de medo e de contato com esferas e poderes desconhecidos (...)” (LOVECRAFT, 1945, p. 16)

Segundo Calvino (2004), a literatura fantástica nasceu com o Romantismo alemão – é fácil fazer a ligação do povo alemão, também chamado Godo, ou Gótico, com o que hoje chamamos de novela gótica. O autor mais importante nessa vertente seria Ernst Theodor Amadeus Hoffmann (1776-1822), escritor alemão. Os autores de língua inglesa foram igualmente fundamentais no estabelecimento de uma literatura que privilegia a narrativa fantasmagórica: Edgar Allan Poe (1809-1849), famoso pela perfeição de seus contos de terror, criador dos contos de “raciocínio” (narrativas detetivescas) e um dos precursores da literatura de ficção científica, é considerado o mais influente de todos por sua posição paradigmática no cânone literário ocidental.

Considera-se como pioneiro dos romances góticos propriamente ditos *O Castelo de Otranto*, de Horace Walpole, cujo lócus é a Itália da Idade Média.

Entretanto, na França autores de renome como Balzac já se dedicavam à narrativa fantástica e foi o francês Galland quem traduziu *As 1001 Noites*, trazendo à Europa o sabor das narrativas árabes, repletas de gênios (djins) e magos.

Mas foi na Inglaterra que o gênero adquiriu maior repercussão entre os leitores ou, como querem os críticos, leitoras do período, o elemento feminino da burguesia emergente.

Seria natural que as narrativas góticas fossem situadas na Idade Média, cenário já subentendido no termo “gótico”. Mas o termo passou a ser utilizado para quase toda forma de literatura sensacionalista, independentemente de cenário ou período. Assim, o setting de uma das melhores narrativas góticas, *Vathek* (1786), de William Beckford, é a Arábia do século IX, e o *Frankenstein* de Mary Shelley se localiza na Europa contemporânea (GILLIE, 1977, p. 551).

Como exemplo da renovação e resistência à contenção de sensibilidade da Era da Razão própria do movimento romântico de finais do século XVIII, a literatura gótica é caracterizada por inovação, espontaneidade, liberdade de pensamento e expressão, idealização da natureza e crença de viver numa era de novos começos e grandes possibilidades.

Como já mencionado, a publicação de *The Castle of Otranto* (O Castelo de Otranto), de Horace Walpole (1717-1797), é apontada como o marco inicial do gótico na Inglaterra. É um conjunto de obras que partilha as tendências mais obscuras do romantismo e sua fixação no passado medieval; o protagonista é um solitário de natureza egocêntrica. O herói byroniano do poema dramático *Manfred* (1817) enquadra-se no espírito gótico, embora a voga do goticismo

tome rumos mais sérios de busca e penetração nos mistérios das paixões humanas, na obra de Byron e Shelley.

Alguns desses elementos aparecem em *Frankenstein*. A comunhão com a natureza expressa com frequência a atmosfera e o tom da narrativa. A Criatura de Victor Frankenstein fica vagando pelas ruas: “A manhã, sombria e úmida, afinal chegou, revelando para meus olhos insones e doloridos a igreja de Ingolstadt (...)” (SHELLEYp. 66) Após a morte de William Frankenstein, quando Victor chega a Genebra encontra fechados os portões da cidade e é obrigado a seguir para Secheron:

(...) Como não podia passar pela cidade, tive de atravessar de barco o lago para chegar a Plainpalais. Durante essa curta travessia vi relâmpagos riscando belos desenhos no céu perto do cume do Mont Blanc (...) Não demorou a chegar, as nuvens cobriam o céu, e logo senti a chuva caindo devagar em grossos pingos, mas não tardou a ficar cada vez mais violenta. (...) embora a tempestade e a escuridão aumentassem a cada minuto e os trovões retumbassem em enormes estrondos sobre mim. Ecoavam de Salêve, do Jura e dos Alpes de Savoy; vívidos raios brilhantes ofuscavam meus olhos, iluminando o lago, fazendo-o parecer um vasto lençol de fogo; e então por um momento a treva voltava negro como betume, até os olhos se recobrem do último clarão (...) (SHELLEY, 2002, p. 85)

Outra característica comum do romance gótico são os sonhos e visões, presentes também no romance de Mary Shelley: horrorizado por ter criado um monstro, Victor cai em um sono perturbado por alucinações:

Eu via Elizabeth, na saúde mais perfeita, andando nas ruas de Ingolstadt. Encantado e surpreso, eu a abraçava, mas ao dar o primeiro beijo em seus

lábios, estes ficavam lívidos, com a cor da morte; suas feições se modificavam e eu agora segurava em meus braços o cadáver de minha mãe; uma mortalha envolvia o seu corpo, e eu via os vermes nas dobras do tecido. (...) (SHELLEY, 2002, p. 66)

O sonho relatado por Victor dá ao leitor uma sensação de mau agouro, a antevisão de morte e desgosto futuros. A transformação da saúde perfeita de Elizabeth na lividez de um cadáver simboliza, ainda, a progressão do monstro para o mal.

Frankenstein aparece como um grande paradigma da ficção gótica, apresentando o ar sombrio, o estranhamento, o sobrenatural e o etéreo próprios do gênero, porém já aponta para a ficção científica em seus pontos mais marcantes: a questão da razão e da ciência e do progresso desordenado que trazem para a existência humana.

O gótico e o horror estão na origem da ficção científica. O horror, porque apresenta o encontro do outro, num misto de fascínio e rejeição, atração e medo, personificados pela Criatura; o gótico porque atenta para a sublimidade, para os extremos e a violência da condição humana frente a um mundo em constante transformação, articulando um estado de ser diferente do ordinário.

No romance gótico, as palavras não apresentam imagens do que é real para mente, mas determinam efeito e sugestão, como as sensações de temor e terror. Quando se é acometido pelo terror, tudo é incerto, sombrio e confuso, sendo impossível distinguir onde as ações começam e terminam, não havendo possibilidade de se saber quem é o que. Segundo Luiz Costa Lima,

A sublimação do gótico foi possível porque surgiu no imaginário coletivo depois que o racionalismo autorizou certa desmistificação da vida. O romance atualiza os sonhos e os temores sentidos por aqueles que viam as ruínas decadentes como actantes da história. Desta separação temporal nasce o mito, a fenda/falha, a diferença que faz brotar uma nova escritura. O que aparece, então, é a primeira tentativa de recuperar e domesticar o mito pela história, e o estranho por uma linguagem consciente das demandas imperativas de um novo real. Catalisando uma visão que transcende o tempo, sintomática de períodos de mudanças cataclísmicas, políticas, religiosas, filosóficas e literárias. (LIMA, 1979, p. 103)

O gótico desperta o leitor, no instante em que fala de maneira peculiar, sobre a relação da linguagem que problematiza as relações urbanas sociais e sexuais, da passividade e da possibilidade de se passar à situação de vítima, orientando-se então, pelas possibilidades das combinações. Todas as incógnitas levam ao leitor maiores probabilidades de que ele possa construir suas imagens (LIMA, 1979, p. 106).

Percebe-se que o romance gótico é compreendido de acordo com a percepção de cada leitor. Como afirma Barthes:

A literatura gótica apodera-se da História para mostrar seus desvios, com um espaço que afirma um presente dissoluto, vislumbra um alhures e cria uma arquitetura para reafirmar as regras de um espaço ameaçado pela nova sociedade. Essência indefinível, sugestão e maneira de captar o mundo na fruição da duplicidade, perversão ou realização de uma poética fundamentada sobre uma estética do efeito, o gótico apresenta imagens discordantes de uma realidade que se interioriza e marca mudanças nas metáforas descritivas da criação artística. (BARTHES, 2000, p. 13)

A literatura gótica apropria-se do novo público de leitores e determina uma mudança fundamental no elo que une a literatura e a sociedade. Propõe-

se como um isolamento, enquanto triunfo do individualismo; prevê posturas solitárias, acentua a tendência que interroga as contradições humanas, não para resgatar elos do passado, mas para inaugurar a era do homem e de seus problemas, na dramatização de seus conflitos e incertezas. O espaço gótico expande estes vazios, as fronteiras comuns, insinuando que a realidade é mais profunda do que realmente é admitido (BARTHES, 2000, p. 14).

No romance gótico, encontramos histórias em que os terrores sobrenaturais e uma atmosfera de horror misterioso se infiltram na ação. *Frankenstein* tornou-se um dos exemplos mais conhecidos da literatura romântica e dos romances góticos. Abre, entretanto, nova perspectiva para um novo tipo de gênero romanesco, que hoje conhecemos como ficção científica.

1.3.1 Do gótico para a ficção científica

A par do terror gótico, Mary Shelley utiliza-se dos mais recentes achados tecnológicos de seu tempo, a exemplo das idéias sobre galvanismo e reanimação de mortos por meio da eletricidade. Prevalece, porém, a atmosfera sombria do gótico criada pela figura do cientista Victor Frankenstein, que mais parece um alquimista do que um cientista que consegue dar vida a um ser estranho.

As histórias da ficção científica têm a ciência como tema central, não somente a ciência prática, mas a filosofia da ciência, a fantasia e outros campos do conhecimento humano. O gênero tenta convencer seu público de que as idéias apresentadas podem não ser possíveis no contexto atual, mas poderiam ser ou vir a ser. Para isso, cria explicações (pseudo) científicas mais ou menos verossímeis.

A questão da ciência em sua forma mais geral nos remete ainda a uma característica particular da ficção científica em *Frankenstein*: o debate sobre a tensão entre o natural e o artificial, que Shelley coloca no centro da trama. O debate sobre os efeitos da ciência e da tecnologia, apontados no romance, atingira o auge em meados do século XIX quando os efeitos da Revolução Industrial indicaram que, assim como Victor Frankenstein, a humanidade poderia se tornar vítima de suas criações.

A Revolução Industrial (1760-1860) contribuiu também para esta nova postura dos escritores, pois, segundo o autor de ficção científica Isaac Asimov, autor da obra *Eu Robô* (1984), que contém as famosas Leis da Robótica, esta revolução acelerou as mudanças com a extrapolação do presente. Paul e Cox (1996) afirmam que essas transformações forneceram aos escritores imaginativos dos anos 1800 novas ferramentas para especular sobre o futuro. Para Asimov, não é mera coincidência que o primeiro romance de ficção científica, *Frankenstein* de Mary Shelley, tenha surgido em 1818 na Inglaterra, local onde teve início a Revolução Industrial; daí o tom pessimista em relação à moralidade científica da época. Afinal, como define Asimov, a literatura de ficção científica é “o ramo da literatura que trata das respostas do homem às mudanças ocorridas ao nível da ciência e da tecnologia” (Asimov, 1984, p. 46).

A literatura de ficção científica desde os seus primórdios caracteriza-se por um conteúdo extremamente crítico, voltado para a interface entre a ciência, a ética e a sociedade, enfocando questões presentes em nosso dia-a-dia. Até há pouco tempo, era vista pela academia como literatura de segunda categoria, provedora de diversão barata e escapista. Nos anos 70 surgiram os primeiros estudos que a reabilitam, como o de Robert Scholes, que, em sua defesa,

afirma que ela é extremamente relevante, não só quando alerta sobre a consequência de ações ainda não realizadas, mas quando “nos faz sentir essas consequências, em nossos corações e nossas vísceras” (Scholes, 1975, p.16).

O olhar positivo sobre o gênero literário evidencia-se em estudos mais recentes, como os de Tom Moylan, que argumenta que “o famoso ‘escapismo’ atribuído à ficção científica não implica necessariamente uma fuga da realidade que aliena”, mas também pode levar a um “escape que fortalece e que faz refletir, a uma maneira muito diferente de pensar o mundo, e possivelmente de se situar no mundo” (Moylan, 2000, p.5). A pausa para pensar um lugar no mundo envolve o questionamento do papel das instituições na sociedade, entre as quais está a ciência, sendo esse um dos temas mais recorrentes da literatura de ficção científica.

CAPÍTULO II – *FRANKENSTEIN OU O MODERNO PROMETEU*

Victor Frankenstein, o moderno Prometeu, desafia os deuses ao usurpar o privilégio divino de criação da vida: é a criatura humana assumindo o lugar do criador. Prometeu é punido por Zeus, de quem roubara o fogo; Victor, pela própria Criatura a quem dera a vida. Prometeu, o símbolo da eterna insatisfação humana, é condenado ao suplício eterno, enquanto o moderno Prometeu, Victor Frankenstein, torna-se objeto e não sujeito de sua própria

história de senhor do fogo sagrado, ali substituído pelo conhecimento, não mais roubado, mas desenvolvido pelo engenho humano.

O mito de Prometeu é a síntese da luta entre o humano e o divino, a representação metafórica de uma humanidade ativa, inteligente e ambiciosa, que deseja igualar-se às potências divinas. A ousadia de Victor Frankenstein, ao romper a barreira entre a vida e a morte, é um recurso da ficção para conceder aos seres humanos o poder de desvendar o segredo da origem da vida e superar suas imperfeições inerentes: “O que havia sido objeto do estudo e do desejo dos homens mais sábios desde a criação do mundo estava agora ao meu alcance” (SHELLEY, 2002, p. 60).

Os avanços tecnológicos iniciados com a Revolução Industrial atingem um climax nos dias de hoje, e representam o desejo do ser humano de domesticar mais e mais o meio ambiente, as forças da natureza e, em última instância, criar a vida e adiar a morte. Tais conquistas causaram e ainda causam euforia paralelamente ao temor de que as possibilidades recém-conquistadas por meio da tecnologia se voltem contra o próprio homem.

A mitologia cria seres para fins divinos. A ambição de Frankenstein, ao contrário, é dar vida a um ser pela ciência e para a ciência, em uma tentativa de preparar o terreno para conquistas futuras da humanidade:

A vida e a morte não eram para mim mais que limites imaginários, e eu seria o primeiro a rompê-los, inundando de luz nosso mundo sombrio. Uma nova espécie iria me abençoar como seu criador e origem; vidas felizes e brilhantes deveriam sua existência a mim. Nenhum pai poderia ter gratidão de seus filhos tão completamente como a que eu merecia. Indo mais longe nessas reflexões, eu pensava que, se eu era capaz de dar vida à matéria inerte, com o tempo

poderia (embora ache agora impossível) renovar a vida onde a morte aparentemente condenara o corpo à decomposição. (SHELLEY, 2002, p. 62)

O cientista Victor Frankenstein ousou mais do que Adão e Eva que, segundo a Bíblia e o Alcorão, foram castigados por Deus por terem comido o fruto proibido; e mais do que Prometeu, condenado à dor perpétua por ter roubado dos deuses o segredo do fogo (calor da vida) e tê-lo passado para os mortais.

No entanto, se a perda do paraíso representara para Adão a mortalidade, a dor da faina e a privação material, ao menos pudera decair em companhia de alguém e, juntos, vencerem a mortalidade com a procriação e o conhecimento roubado de Deus. Prometeu, pelo contrário, foi acorrentado na própria dor solitária que sua ousadia lhe impusera. Supostamente, é esta imagem que Mary Shelley tem mente ao denominar sua obra de *Frankenstein: or the Modern Prometheus*.

Segundo a mitologia grega, o titã Prometeu criou o homem e os animais com barro e fogo. Victor, por ser um simples mortal, desafia seres superiores com sua criação. Da matéria de que fora construída – restos de cadáveres – advém a aparência medonha de sua Criatura que ultrapassa os limites éticos e religiosos da ciência.

Oh! Nenhum mortal poderia suportar o horror daquela face. Uma múmia trazida de volta à vida não seria tão hedionda quanto aquele infeliz. Eu o vira constantemente enquanto ainda não estava pronto; era feio, então, mas quando seus músculos e juntas se tornaram capazes de se movimentar,

tornou-se uma coisa que nem mesmo Dante teria sido capaz de conceber.
(SHELLEY, 2002, p. 66)

A referência do subtítulo do romance ao transcendente enfatiza o propósito ético que a autora lhe atribui. O mito de Prometeu cumpre sua função de “narrativa verdadeira”, de valor paradigmático para as atividades humanas e de lembrete constante da existência do plano das *realidades absolutas* (Eliade, 1972, p. 123).

O valor sagrado do mito desaparece nas sociedades civilizadas, mas paradoxalmente, conforme indica Mircea Eliade, estruturas míticas sobrevivem em imagens e comportamentos “impostos às coletividades por meio da *mass media*”, fenômeno verificado especialmente nos Estados Unidos:

Os personagens dos *comic strips* (histórias em quadrinhos) apresentam a versão moderna dos heróis mitológicos ou folclóricos. Eles encarnam a tal ponto o ideal de uma grande parte da sociedade, que qualquer mudança em sua conduta típica ou, pior ainda, sua morte, provoca verdadeiras crises entre os leitores. (ELIADE, 1972, p. 159)

Eliade usa como exemplo um personagem fantástico, o Super-homem, extremamente popular sobretudo por sua dupla identidade: o inócuo jornalista Clark Kent, cuja timidez esconde os poderes ilimitados do herói. O mito do Super-homem preenche a função compensadora do fantástico, discutida anteriormente, ao proporcionar ao homem moderno, que se sabe tímido e fraco, a oportunidade de encarnar vicariamente um herói excepcional.

Em tempos de terceiro milênio, o poder da mídia na criação de modelos aumentou em proporção mágica, que não nos atrevemos a precisar em números. É possível, porém, cumprir o objetivo deste trabalho de percorrer o caminho de duzentos anos de uma história que nasceu com características de narrativa exemplar. Que o mito da criação tenha sido usurpado pela Criatura, que se apodera até mesmo do nome do criador; e que a Criatura assustadora tenha sido transformada em estampas de camisetas é prova cabal do poder das diferentes mídias em desconstruir e recriar narrativas.

2.1 ESTRUTURA DA NARRATIVA

As histórias de terror, na tradição gótica de Horace Walpole, utilizam os acessórios próprios do gênero - castelos sinistros, calabouços e passagens secretas – para criar mistérios aterrorizantes resolvidos ao final, com uma explicação naturalista. Mary Shelley inverte a sequência: ao invés de uma explicação final, ela começa seu romance criando o contexto em que o fantástico se torna plausível. Segundo Robert Scholes, dessa abordagem inédita do romance de terror emerge o que hoje denominamos “ficção científica” (SCHOLES, 1977, p. 192).

O enredo de *Frankenstein*, é claro, não é a história do monstro, mas a de Victor Frankenstein, o estudante de medicina tão obcecado pela pesquisa que se transforma no arquétipo do cientista louco. O romance é estruturado como narrativa-moldura: a ação é relatada em cartas, escritas por um jovem cientista e explorador, Robert Walton, que, de bordo de um navio preso no gelo polar, escreve para a irmã Margaret Saville, na Inglaterra. As cartas antecedem e fecham os vinte e quatro capítulos do romance. A quarta carta de Walton

relata dois episódios estranhos: a rápida aparição de um trenó conduzido por um indivíduo gigantesco; e, no dia seguinte, o salvamento de um homem, semi-morto de frio, cujo trenó é trazido até o navio por um fragmento de gelo.

Estão agrupados no mesmo lugar os três elementos condutores da narrativa, cuja estrutura se pode representar por três círculos concêntricos: no círculo exterior, o relato de Walton nas cartas, que abrange, de fato, as narrativas dos outros personagens; o segundo círculo é a narrativa de Victor Frankenstein que conta a Walton sua experiência de criação da vida; a terceira narrativa, o círculo interno da estrutura, é a história do Monstro. Os fatos são narrados a Victor, que repete a história para Walton que, por sua vez, baseado em anotações, corrigidas por Victor, os transmite em carta para a irmã. É interessante observar que é o Monstro, o personagem cuja narrativa tem dois mediadores, quem pronuncia as últimas palavras no romance.

É possível estabelecer uma cronologia dos fatos da narrativa, desde que Victor começa a contar sua história para Walton:

Victor descreve sua família e sua terra, Genebra.

É ponto de destaque a adoção pela Família Frankenstein de uma jovem órfã, Elizabeth Lavenza, que passava dificuldades em casa de camponeses pobres. Existe profunda afinidade entre Elizabeth e Victor, que, mais que um irmão, se considera seu protetor. O relacionamento entre os dois era harmonioso, e as diferenças de personalidades entre ambos o tornavam ainda mais próximos. Victor queria desvendar os segredos da vida, as leis ocultas da natureza e Elizabeth gostava de poesia e de admirar a natureza.

Victor faz amizade com Henry Clerval.

Victor encontra por acaso um livro de Cornelius Agrippa. Fica deslumbrado pelas idéias de Agrippa, Paracelso e Magnus.

Quando Victor tem 17 anos, morre sua mãe vítima de escarlatina contraída no cuidado da filha adotiva, Elizabeth.

Victor parte para a universidade em Ingolstad

Devota-se aos estudos, negligenciando a família

Victor cria a Criatura

Início da tragédia (capítulo cinco):

A tragédia inicia-se no momento em que Victor dá vida a sua Criatura.

Após dois anos de exaustiva dedicação ao seu projeto de dar vida a um ser inanimado, Victor atinge seu objetivo, mas fica horrorizado com o resultado.

E tenta livrar-se do problema.

Victor rejeita a Criatura.

Desenvolvimento do drama (capítulo cinco ao capítulo vinte e dois):

Ao dar vida à Criatura, Victor, chocado com o resultado da experiência, foge para o quarto, onde adormece de cansaço e decepção. Ao acordar, perturbado, vê a Criatura monstruosa, debruçada sobre ele, tentando comunicar-se. Victor mostra-se impiedoso e foge, amargurado pela decepção.

Chegada de Clerval a Ingolstad

Fugindo da Criatura, Victor fica perambulando pelas ruas, até que avista uma diligência, da qual, para sua surpresa, desce seu amigo Henry Clerval.

Victor fica feliz ao vê-lo, porém continua apresentando um comportamento estranho.

Assassinato de William.

Rejeitada por todos, a Criatura vê uma oportunidade de ser aceita quando encontra uma criança, que deveria ter um coração limpo, livre de preconceitos. Era William, irmão de Victor que, assim que viu a Criatura começou a gritar, horrorizado. A Criatura tentou contê-lo, mas quando o menino gritou pelo pai, Frankenstein, percebeu o parentesco com Victor e estrangulou a criança.

A empregada da família, Justine, é condenada pelo crime e executada..

Observando Justine adormecida, a Criatura sente carinho e desejo por ela, mas, em seguida, sente a amargura de ser novamente amaldiçoado e culpado pela morte do menino. Então, coloca o cordão de ouro que havia roubado de William no bolso do avental de Justine, que é acusada do assassinato. Justine vai a julgamento e é condenada a morte.

Victor viaja para o cimo de Montanvert.

Desolado com as mortes de William e Justine, Victor parte para o vale de Chamonix, para refletir. Quando estava se lamentando dos fatos ocorridos, percebe a presença da Criatura abominável, a quem chama de Demônio. A Criatura, que já esperava esta reação de Victor, tenta convencê-lo a ouvi-la. Apesar de a toda a raiva que sente, Victor resolve ouvir a história da Criatura, que relata o que lhe aconteceu depois que Victor a rejeitou.

A Criatura conta como observou uma família pobre.

A Criatura constrói a história da família que observa.

A Criatura encontra uma sacola de livros, entre eles, *O Paraíso Perdido*.

A Criatura admite ter matado William.

A Criatura convence Victor a criar uma companheira para sua solidão.

Após relatar sua história a Criatura argumenta, com Victor, que já não suporta viver na solidão. Não consegue se aproximar de ninguém por causa de sua aparência. Assim, pede que Victor lhe construa uma companheira, prometendo que, depois disso, desapareceria para sempre.

Victor tem dúvidas sobre as conseqüências dessa criação, que perpetuaria uma espécie de monstros.

Victor se comove com a desolação da Criatura e resolve realizar o seu desejo. Quando está quase terminando, interrompeu o trabalho e começou a refletir no que fazia: poderia estar criando uma Criatura muito mais maléfica do que a primeira. A primeira havia prometido que se afastaria da humanidade, mas esta nova Criatura poderia não cumprir a promessa. Com tantas dúvidas, Victor, furioso, destrói o trabalho que estava quase terminado.

Enraivecida com a quebra da promessa, a Criatura promete vingança dizendo que estará presente na noite de núpcias de Victor. Henry Clerval, amigo de infância de Victor, é assassinado.

Condenada à solidão, a Criatura, cheia de rancor, ameaça Victor dizendo que estará presente em sua noite de núpcias para se vingar. Victor coloca em um barco todo o material de sua experiência, para jogá-lo ao mar.

De volta à praia, é recebido com hostilidade por um grupo sombrio de pessoas que o chamam de assassino. Ao ver a vítima, Victor fica desesperado: o morto é seu amigo Clerval. Presa de convulsões, Victor adoece, pois sabe que foi a sua Criatura que matou Clerval.

Victor é acusado do crime.

Acusado de ter matado seu amigo, Victor fica três meses na prisão, até o julgamento. Fica provado que ele não estava na ilha na hora do crime e ele é absolvido. Inocentado, Victor fica doente por vários meses.

Victor se casa com Elizabeth.

Apesar de preocupado com a ameaça da Criatura, Victor cumpre a promessa que fizera à mãe em seu leito de morte e casa-se com Elizabeth.

A Criatura cumpre a promessa de vingança.

Clímax (capítulo vinte e três):

Ao chegarem à pousada, Victor pede a Elizabeth que o espere no quarto, deixando-a sozinha, pois achava que a Criatura pretendia exercer a vingança contra ele próprio. Para seu desespero, encontra Elizabeth morta no leito de núpcias. A Criatura cumprira sua vingança: Victor estava tão sozinho e triste como o Monstro que criara.

Alphonse Frankenstein, pai de Victor, morre de desgosto com a morte de Elizabeth.

Desfecho (capítulos vinte e três e vinte e quatro):

Atordoado com a morte de Elizabeth, a quem amava como filha, depois de ter perdido William e a esposa, Alphonse Frankenstein morre de desgosto.

Victor começa a perseguir a Criatura. A perseguição o leva à região polar, onde fica preso em um bloco de gelo. É resgatado pela tripulação do capitão Robert Walton.

Victor morre a bordo do navio de Walton

Victor relata sua história para o capitão e morre alguns dias depois. Ao entrar na cabine, onde jaz o corpo de Victor, Walton encontra a Criatura debruçada sobre o corpo de seu Criador. Os dois conversam: a Criatura se mostra arrependida e jura que se suicidará, conforme o desejo de Victor. seu criador, e desaparece na escuridão do mar gelado, não sem antes pronunciar as palavras mais eloqüentes e impressionantes do romance:

“Morrerei e não mais sentirei o que sinto agora. Logo este sofrimento que corroi estará extinto. Subirei minha pira funerária em triunfo, e exultarei na agonia das chamas ardentes. A luz dessa conflagração desaparecerá; os ventos furiosos varrerão minhas cinzas para o mar. Meu espírito adormecerá em paz (...) Adeus.” (SHELLEY, 2002, P. 245)

2.2 *FRANKENSTEIN*: GALERIA DE PERSONAGENS.

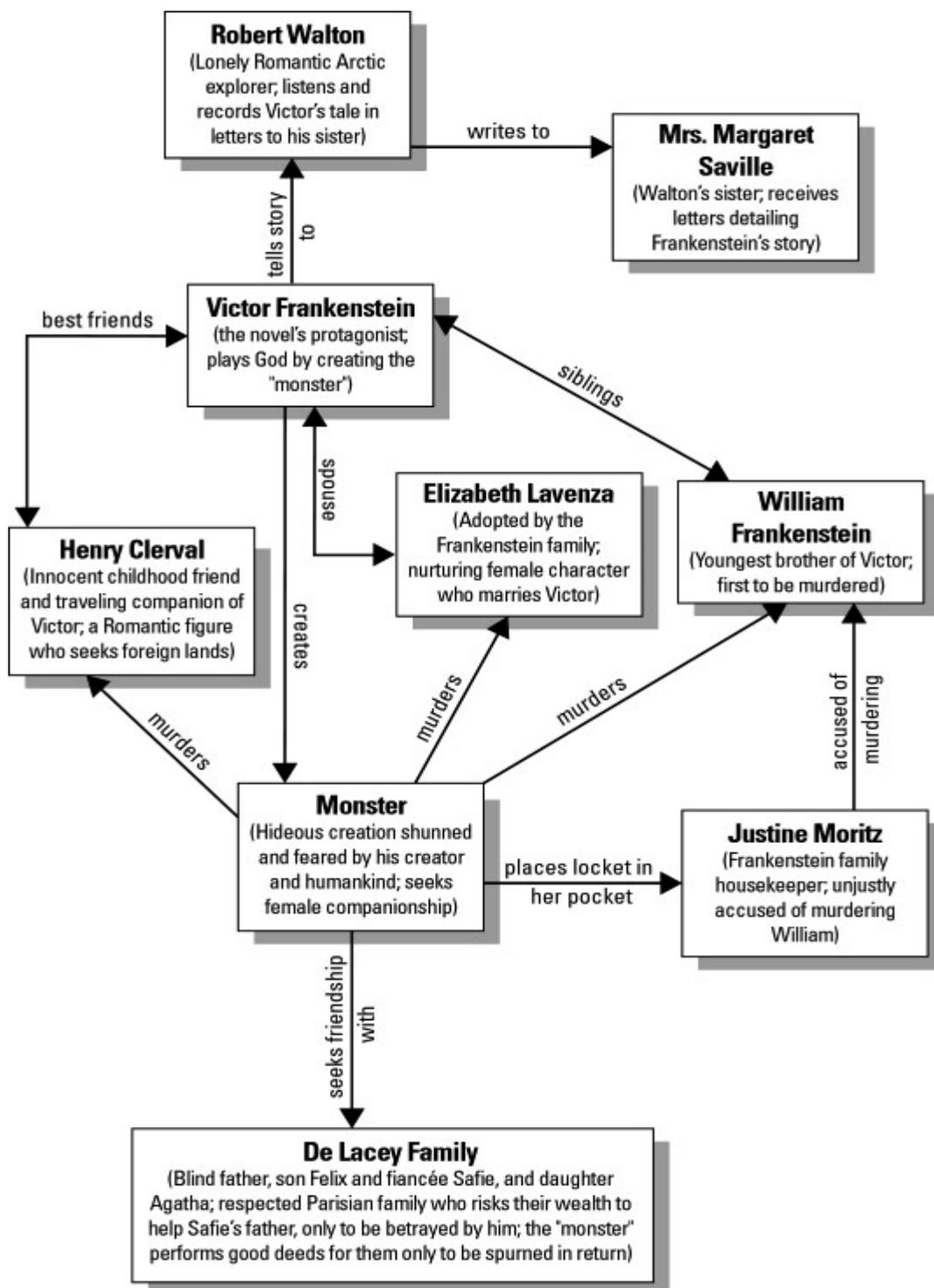


Figura 3 – Mapa dos personagens

Fonte: www.nubuk.com/literature/frankensteincharacters.pdf

O esquema acima oferece uma visão clara do agrupamento dos personagens do romance, segundo seu relacionamento com os

protagonistas do foco Criador x Criatura. Mary Shelley atribui aos personagens da trama características detalhadas que as relacionam ao foco principal, agrupadas neste estudo, ao redor dos três personagens-narradores: o Capitão Robert Walton, Victor Frankenstein e a Criatura.

Fatos relevantes da trama serão analisados em associação com a galeria de personagens de *Frankenstein*.

2.2.1 O grupo do Criador

Victor Frankenstein é o primogênito de uma das famílias mais ilustres de Genebra. Cresceu junto a uma órfã, Elizabeth Lavenza, que descreve com muita emoção, em sua narrativa a Walton:

(...) ela era delicada e muito clara. Seu cabelo era de um dourado vivo e brilhante (...) Sua testa era ampla e serena, seus olhos de um límpido azul, e seus lábios e suas feições expressavam tanta sensibilidade e doçura que não se podia olhar para ela sem ver que era de uma estirpe distinta, uma Criatura enviada pelos céus, tendo algo celestial em todo seu aspecto. (SHELLEY, 2002, p. 39)

A descrição de Elizabeth reproduz, em muitos aspectos a de Caroline Beaufort, mãe de Victor, ambas órfãs, retratadas conforme o paradigma ideal da mulher, na sociedade patriarcal, “o anjo do lar”. O pai, Alphonse Frankenstein, é cidadão respeitado, o epítome do patriarca responsável. Casou-se com Caroline Beaufort, apesar da diferença de idades, para protegê-la, quando fica órfã e desamparada.

A imagem da família burguesa amorosa e feliz é muito diferente dos ideais dos Godwin e dos Shelley, tanto na filosofia de sua constituição, como na concretização em dois casamentos problemáticos. É um exemplo da ambivalência radicalismo-convencionalismo da escritora: vinda de um grupo familiar de idéias avançadas, mas desejosa de uma família feliz, “em que a harmonia fosse a alma de nosso relacionamento” (SHELLEY, 2002, p. 42).

Victor Frankenstein é o produto da infância mais feliz que “um ser humano poderia ter”, vibrante, inteligente, estável e seguro de seus objetivos, que o levam para a Universidade alemã de Ingolstadt, famosa pela inovação no domínio da investigação médica. Em contato com os novos conhecimentos, abandona o estudo das obras dos antigos alquimistas Cornélio Agrippa, Paracelso e Alberto Magno, a quem admirava até então.

(...) eu desisti de minhas anteriores ocupações, decidi que a história natural e seus derivados eram uma criação malformada e malograda, e passei a ter o maior desdém por essa pretensa ciência que nunca chegaria sequer à fronteira do verdadeiro conhecimento. Nessa disposição de espírito voltei-me para o estudo das matemáticas e dos ramos pertencentes a essa ciência, considerando-a digna de meu interesse, já que construída sobre sólidas fundamentações. (SHELLEY, 2002, p. 47)

Victor passa, então, a considerar a matemática e os conhecimentos a ela relacionados como uma base segura, da qual não poderia advir mal nenhum. Tomado pela ânsia de alcançar a glória através da ciência, Victor desafia desde o início os critérios da comunidade acadêmica, que considera ultrapassados. Impressionado com o discurso de um professor, Waldman,

sobre a química moderna, Victor faz sua profissão de fé no papel dos cientistas modernos:

Os antigos mestres dessa ciência – disse – prometiam impossibilidades e nada produziam. Os mestres atuais prometem bem pouco; sabem que metais não podem ser transmutados e que o elixir da longa vida é uma quimera. Mas esses filósofos, cujas mãos parecem não tirar os olhos do microscópio ou do cadinho, produziram de fato milagres. Penetram nos recessos da natureza e mostram como ela opera em seus esconderijos. São capazes de subir aos céus; descobriram como o sangue circula e a natureza do ar que respiramos. Adquiriram novos e quase ilimitados poderes; podem mandar nos trovões do céu, imitar o terremoto, e até mesmo fazer pouco do mundo invisível com suas próprias sombras. (SHELLEY, 2002, p. 54)

Victor torna-se discípulo de Waldman. Seu destino está traçado: buscar o conhecimento necessário para descobrir a origem do princípio da vida, criar “uma nova espécie, seres felizes, puros (...) vidas felizes e brilhantes deveriam sua existência a mim. Nenhum pai poderia ter a gratidão de seus filhos tão completamente como a que eu mereceria” (SHELLEY, 2002, p. 45- 62).

Tal declaração soa profundamente irônica, diante da decepção do cientista com sua obra e conseqüente abandono de sua Criatura. Enfatiza também a importância atribuída por Mary Shelley à presença dos pais e ao conceito de *nurturing*, na formação do ser humano.

Victor trabalha incansavelmente com os instrumentos de que dispõe: restos de cadáveres, cirurgias complexas e eletricidade. Sua obsessão leva-o a violar túmulos e conviver com carnes humanas em estado de decomposição; Tudo se justifica pela esperança de chegar cada vez mais próximo de seu objetivo.

Deste modo, nasce a tragédia neoprometéica de Victor Frankenstein, dando vida a um ser monstruoso, que abandona à própria sorte:

Em meio a esse horror todo, sentia também a amargura da decepção; os sonhos que por tanto tempo tinham sido meu alimento e meu conforto eram agora o inferno para mim; e a mudança havia sido tão rápida, a derrocada tão definitiva! (SHELLEY, 2002, p. 66)

O destino sombrio e inevitável da Criatura e do seu criador tem por fundamento a tragédia de uma criação contra a natureza, princípio que Victor Frankenstein não percebe. Sua aversão pela Criatura baseia-se em critérios estéticos – uma figura mais do que dantesca – e não éticos ou morais. Não é a ciência que está posta em xeque, mas a atitude do Criador egoísta, que abandona sua criação levado pelo orgulho ferido.

Para destacar pelo contraste os traços de caráter de Frankenstein, Mary Shelley atribui a seu melhor amigo, Henry Clerval, o amor à poesia e a imaginação para escrever histórias fantásticas. O humanista virtuoso é sacrificado ao orgulho e à indiferença do cientista, que se utiliza de outros seres na medida de seu interesse, para descartá-los a seguir.

É no círculo familiar de Frankenstein que a Criatura busca as vítimas de sua vingança: o inocente William; Clerval, o amigo fiel; e Elizabeth, a companheira dedicada. A morte da criada, paradoxalmente de nome Justine, é o símbolo máximo do caráter injusto do que deveria ser a justiça humana, tanto da lei estabelecida como de Victor Frankenstein, que não denuncia o verdadeiro assassino, por medo de não ser acreditado.

Sua atitude de sair em busca da Criatura para destruir o Demônio assassino não apaga o que acontecera, nem demonstra mudança de caráter.

Próximo da morte, concita Walton a não buscar a fama, sacrificando a felicidade e a paz. No entanto, a conclusão do seu discurso é ambígua: “Mas por que digo isso? Eu mesmo vi minhas esperanças arruinadas, **mas um outro poderia ter sucesso**” (SHELLEY, 2002, p. 241)(grifo nosso).

2.2.2 O grupo da Criatura

Em seu entusiasmo pela ciência, e no desejo utópico de ajudar a humanidade, Victor Frankenstein julga-se um benfeitor. Não pensa nas conseqüências de seu experimento, e não domina o asco e a repulsa provocados por sua criação. Não percebe que a aparência externa horripilante do monstro é o espelho da alma de seu criador, num momento em que estava cego pela ambição da glória científica. O lamento comovente da Criatura, que não entende o porquê de ter recebido o dom da vida, para ser abandonada ao sofrimento – “Lembra-te de que sou tua Criatura” – é um eco do lamento de Adão, nos três versos do *Paraíso Perdido*, que constituem a epígrafe do romance de Mary Shelley:

Did I request Thee, Maker, from my Clay
To mould Me man? Did I solicit thee
From darkness to promote me? –

Paradise Lost (x. 743-5)

O desenvolvimento da narrativa deixa claro que o exterior monstruoso contrasta com as qualidades inerentes da Criatura. Como todos os outros seres ao nascer, sua personalidade não está formada e nada determina que se inclinasse necessariamente para o mal.

A caracterização do Monstro é uma lição prática da filosofia de Rousseau. Em sua fuga desordenada, a Criatura vai refugiar-se na natureza, depois de tentativas frustradas de se aproximar dos seres humanos. É neste ambiente puro e inocente que se vai desenvolver.

Em seu exílio involuntário, a Criatura encontra acidentalmente a família De Lacey, igualmente exilada, composta pelo pai, já idoso e cego, e pelos filhos Félix e Ágata. Oculto no anexo da casa, o Monstro observa a segunda família ideal da trama, em tudo diferente dos Frankenstein, exceto na dedicação mútua que une seus membros. Na observação dos De Lacey, tem início seu longo e tocante aprendizado afetivo e sentimental, que tem a função de demonstrar sua bondade inerente. É ali também que se torna consciente de sua condição monstruosa.

Para dotar a Criatura da eloquência necessária para pronunciar os discursos mais tocantes do romance, Mary Shelley lança mão de um recurso plausível: o amor de Felix De Lacey por uma bela jovem oriental, Safie, a quem ensina a língua do país. De quebra, a leitura em voz alta que Félix faz de obras da história para Safie proporcionam à Criatura uma visão geral de quem é o homem e de sua história: uma noção dos costumes, governos e religiões das diferentes nações da Terra. Fica sabendo sobre os indolentes asiáticos, sobre o gênio e a mente dos gregos, sobre as guerras e as esplêndidas virtudes dos romanos e sua decadência; sobre a cavalaria medieval, o cristianismo, os reis.

A autora serve-se, ainda, da narrativa da Criatura, que relata a Victor Frankenstein o que aprendera na observação da família De Lacey, para expor conceitos e defender idéias: o conhecimento como inseparável de sensibilidade

e auto-reflexão; o ideal da educação pelo amor conforme o conceito romântico de família:

(...) obtive um conhecimento por alto da história e uma visão dos vários impérios que existem hoje no mundo (...). Fiquei sabendo da descoberta do continente americano e chorei com Safie, quando nos inteiramos do triste destino de seus habitantes originais.(...) Seria o homem, então, ao mesmo tempo tão poderoso, virtuoso e magnificante e ainda assim perverso e vil? (...) Por um bom tempo não podia entender como um homem podia chegar a ponto de assassinar um seu semelhante, ou mesmo para que havia leis e governos; mas ao ouvir detalhes de maldades e banhos de sangue, deixei de me maravilhar e fiquei tomado de aversão e repulsa. (...) Toda conversa dos moradores da casa agora trazia novas surpresas para mim. Ouvindo o que Félix ensinava à árabe, tinha o estranho sistema da sociedade humana explicado para mim. Soube da divisão da propriedade, das fortunas imensas e da penúria extrema, das classes, linhagens, sangue nobre. Essas palavras me fizeram pensar sobre mim mesmo. Aprendera que as possessões mais caras a seus semelhantes eram uma origem nobre e imaculada, a qual se acrescentavam propriedades e riquezas. – (SHELLEY, 2002, p. 134-135)

Consolida-se o caráter reformador – mais do que revolucionário – do texto de Mary Shelley. Como a criança ao nascer, a essência íntima da Criatura, o seu “eu” ou “emanação” interior não está formado e nada existe que o leve necessariamente para o caminho do mal. O que define um nascituro são as circunstâncias sociais disponíveis para o aproveitamento e desenvolvimento de seu potencial afetivo e racional. Por isso, o erro mais grave de Frankenstein foi ter negado à Criatura o amor que nutre e a presença de um pai.

No seu egoísmo, vê no aspecto grotesco da Criatura o espelho do próprio fracasso. A imagem do Monstro como reflexo especular dos recônditos negros do caráter do cientista é uma leitura comum feita pelos analistas do texto. Na discussão da filmografia de Frankenstein, no capítulo III, comenta-se

o final feliz de uma dessas narrativas cinematográficas, em que as imagens de Frankenstein e da Criatura, refletidas no espelho fundem-se na imagem de um só ser, completo, que combina a sensibilidade humanista e a objetividade da ciência.

Na continuidade do diálogo com Victor, a Criatura relata os ressentimentos de ter sido rejeitada por seu criador, não ter tido infância, não ter parentes. Expressa o sentimento amargo de um ser amoroso e dócil, porém um ser humano imperfeito, como todo ser humano, que, depois de tanta rejeição, se torna amargo e vingativo.

Não se pode esquecer que é Victor quem conta a história, portanto é ele quem expressa os sentimentos da Criatura para o escritor da história, o Capitão, o que pode pôr em cheque a veracidade do seu relato. Como observamos, Victor se mostra pouco confiável e contraditório como narrador de suas próprias experiências, quando procura justificar o porquê de não ter denunciado o verdadeiro assassino, para salvar a vida de Justine.

Entretanto, retrata a Criatura em cores favoráveis, relatando seu aprendizado com os De Lacey e o contato com grandes escritores, graças a alguns livros que encontra, por acaso. Com Milton, no Paraíso Perdido aprende sobre os desígnios divinos relativos à criação do homem, da qual ele próprio está excluído:

(...) Como Adão, eu aparentemente não era unido por laço algum a qualquer outro ser existente; mas a situação dele era bem diferente da minha em todos os aspectos. Ele se originara das mãos de Deus como uma Criatura perfeita, feliz e próspera, assistido por um zelo todo especial de seu Criador; ele podia conversar com seres de natureza superior, e deles adquirir conhecimento, enquanto eu era miserável, desamparado e solitário. Muitas vezes considerei ser Satã a melhor imagem da minha condição, pois, como ele, com frequência

a bile amarga da inveja subia-me, ao ver o contentamento de meus protetores.
(SHELLEY, 2002, p. 145)

Aprende com Plutarco: sobre deveres e responsabilidade civis como representadas nas nações antigas. Goethe ensina-lhe sobre o amor e o sofrimento, na leitura da história do jovem Werther: “As considerações sobre a morte e o suicídio pareciam planejadas para me encher de assombro” “Não foi minha pretensão entrar no mérito da questão, mas me inclinei a favor das opiniões do herói, cujo fim me fez chorar, sem precisamente entendê-lo” (SHELLEY, 2002, p. 144).

Sempre lamentava sua situação, não dependia de ninguém, não se relacionava com ninguém. O caminho de sua vida partida desobstruída e, não haveria ninguém para lamentar sua desapareição. Minha aparência era hedionda, minha estatura gigantesca. O que isso significava? Quem era eu? O que eu era? Onde vim? Qual o meu destino? Essas questões eram recorrentes, mas eu não tinha como respondê-las. Como Adão, eu aparentemente não era unido por laço algum a qualquer outro ser existente. (...) (SHELLEY, 2002, p.145)

Certo dia, convencido de que De Lacey era bondoso, decide confiar no ancião, que o recebe com amizade e carinho;

(...) Tenho boas intenções; minha vida tem sido até agora inofensiva e até certo ponto benéfica; mas um preconceito fatal turva-lhes a visão, e onde eles deviam ver um amigo sensível e gentil, enxergam apenas um monstro detestável. (SHELLEY, 2002 p. 149)

Cego, De Lacey está acima da repulsa que a visão do Monstro desperta; seus filhos, porém, reproduzem a rejeição causada por seu aspecto repulsivo.

A eloqüência que o texto confere à Criatura resulta nos discursos mais comoventes do romance. No confronto com Victor Frankenstein, questiona com tal ardor a dívida moral de seu criador que termina por convencê-lo a lhe dar uma companheira.

(...) Deus, piedoso, fez o homem belo e fascinante, à sua própria imagem; mas a minha forma é uma contrafação repulsiva da sua, ainda mais horrível pela semelhança com a sua. Satã tinha seus companheiros, demônios como ele, para admirá-lo e encorajá-lo, mas eu sou só e detestado. (...) (SHELLEY, 2002, p. 145-146)

(...) Devo eu respeitar os homens se eles só me condenam? Que me deixem viver entre eles em mútua cordialidade, e em vez de mal eu faria tudo a meu alcance para beneficiá-los, com lágrimas de gratidão por ter sido aceito. Mas isso está fora de cogitação; os sentidos humanos são obstáculos insuperáveis para tal união. (SHELLEY, 2002, p. 164-165)

A frustração da promessa não cumprida por Victor apaga sentimentos bons e ficam apenas o ódio e a vingança. Porém, quando vê Victor Frankenstein, sua vítima final, morto, sente remorso. E com um imenso ódio a si mesmo, promete a Walton que morrerá dizendo: “morrerei, e aquilo que sinto não mais sentirei. Logo estará extinta esta ardente miséria.” (Idem, p. 247)

São as últimas palavras pronunciadas no texto, justamente pela Criatura que sempre despertou terror e ódio. Walton descreve com simplicidade seu desaparecimento na distância e na escuridão, arrastado pelas ondas.

2.2.3 O escritor da história.

O fato de Mary Shelley iniciar a narrativa com as cartas do explorador, Capitão Robert Walton, à irmã, que está em Londres causa, a princípio certa confusão para o leitor iniciante que espera mergulhar diretamente na história de terror de Frankenstein. Pode tratar-se de um recurso de Mary Shelley para ampliar o texto de um conto inicial para um romance em três volumes, conforme sugere Marilyn Butler (2008, p. xxxiv). Em termos de técnica literária, a escolha de um terceiro narrador culto e racional confere-lhe o *status* de narrador confiável, que transmite ao leitor a segurança de que precisa para aceitar os incidentes da trama, narrados por Victor Frankenstein e pela Criatura.

Logo de início, percebe-se que Walton não é o protagonista, sendo necessário ir além, para atingir o âmago do romance. Quando Victor Frankenstein começa sua narrativa, fica claro que é ele o verdadeiro protagonista. O desenvolvimento de sua história, no entanto, faz com que mais um passo em direção ao centro seja necessário, já que é lá que se encontra o âmago do enredo, a narrativa da Criatura, que é o ponto alto do romance. Embora as reivindicações e queixas da Criatura estejam em discurso direto, em primeira pessoa, o leitor não pode esquecer que se trata de um relato feito por Victor Frankenstein ao Capitão Walton que, finalmente, escreve a história nas cartas à irmã. Trata-se, portanto de uma estrutura *mise en abyme*, de histórias encaixadas sucessivamente em outras histórias.

A estética da fragmentação se torna evidente, com a maneira pela qual as personagens se completam e se distanciam simultaneamente.

Victor, ao narrar a história para o Capitão do navio, relata tanto sentimentos íntimos quanto experiências da Criatura dos quais pela lógica ele não poderia ter conhecimento. Entretanto, é admissível que é o sentimento de culpa que leva Victor a fazer conjecturas sobre as sensações da Criatura.

Walton é o escritor dentro da própria obra, que escreve para quem está fora do livro, sua irmã, Margaret Saville, que faz o papel de leitora do romance. Walton exerce o papel de intermediário entre Victor e a Criatura, para que a narrativa se torne conhecida pelo leitor.

O capitão do navio, assim como Victor está lutando em prol da ciência, está tentando atravessar o gelo rumo ao Norte. Ambicioso, não mede esforços para a busca de seus objetivos, o desbravamento do norte da Terra. Tem uma personalidade também negativa, tal qual Victor, como o egoísmo e a obsessão desmedida. É o transgressor que ousa ir aonde ninguém foi. Ele busca reconhecimento e fama por sua ousadia, Victor busca habilidade médica e sucesso científico e, a Criatura busca reconhecimento de seu criador e uma companheira.

Nas três narrativas, a de Frankenstein, a de Walton e da Criatura; observamos a questão da busca no decorrer do romance.

Victor Frankenstein busca o sucesso científico de criar a vida humana: em seu caso a questão divina apresenta-se intimamente relacionada à ciência. Desde muito novo demonstra profundo interesse pelos segredos da natureza e, no início de sua trajetória, é atraído pelo aspecto natural da ciência, nas obras dos grandes mestres que sempre buscavam o poder e a imortalidade:

A filosofia natural foi o gênio que governou meu destino (...). Quando eu tinha treze anos fomos todos em excursão ao balneário perto de Tonon; a

inclemência do tempo obrigou-nos a passar um dia confinados no hotel. Foi onde por acaso encontrei um livro de Cornélio Agrippa. Abri-o com indiferença; a teoria que ele tenta demonstrar e os maravilhosos fatos que ele relata logo transformaram esse sentimento em entusiasmo. Uma nova luz parecia ter nascido em minha mente (...) e em seguida a de Paracelso e a de Alberto Magno. Li e estudei as delirantes fantasias desses escritores com deleite; pareceram-me tesouros que poucos, além de mim, conheciam. Descrevi a mim mesmo como tendo sido sempre imbuído de um fervente desejo de desvelar os segredos da natureza. (SHELLEY, 2002, p. 43-44)

Robert Walton busca o reconhecimento, a fama e o respeito, como poeta, do mesmo modo que os autores que sempre lhe serviram de referência:

(...) aqueles poetas cujas efusões arrebataram minha alma e me elevaram aos céus. Também eu me tornei um poeta e por um ano vivi num paraíso de minha própria criação; imaginei que também eu poderia obter um nicho no tempo consagrado aos nomes de Homero e Shakespeare. (...) (SHELLEY, 2002, p. 20)

Walton, quando jovem, desejava ser poeta, mas, diante do fracasso substitui tal desejo pela busca do desconhecido.

A Criatura almejava que seu criador o aceitasse ou lhe desse uma companheira. Diante da rejeição e falta de compaixão de seu criador, torna-se um monstro assassino. Em sua narrativa, a Criatura descreve a Victor toda a sua trajetória até que fosse possível reencontrá-lo. Seu relato desperta no leitor sentimentos de compaixão e não de ódio, ao deixar evidente que o único culpado por todas as tragédias é Victor Frankenstein, o criador:

(...) Não terei eu já sofrido o suficiente, para que você aumente ainda mais o meu infortúnio? (...) Lembre-se, você me fez mais forte; minha altura é maior

que a sua, meus membros mais ágeis. Mas não cairei na tentação de me opor a você. Sou sua Criatura, e serei até mesmo gentil e dócil com aquele que é naturalmente meu senhor e amo, se você cumprir também sua parte, a que me deve. Oh, Frankenstein, não seja justo apenas com os outros, para só de mim tripudiar, a quem mais deveria mostrar justiça e até clemência e afeto. Lembre-se de que sou sua Criatura: eu deveria ser seu Adão, mas em vez disso sou o anjo decaído, o qual nada fez para que você lhe proibisse a alegria. Em toda parte vejo a felicidade, da qual só eu estou irrevogavelmente excluído. Eu era bem-intencionado e bom; o infortúnio fez de mim um demônio. Faça-me feliz, e de novo serei virtuoso. (SHELLEY, 2002, p. 113)

Victor é salvo pela embarcação de Walton e é nesse espaço que os três narradores se encontram, cada um em sua busca distinta, entretanto, todos no mesmo lugar, o Ártico. A importância do espaço é crucial, como um retrato da realidade dos narradores: à margem da sociedade, com as geleiras simbolizando tal distanciamento e, ao mesmo tempo, o limite de suas buscas, o fim das jornadas; a presença inevitável da morte.

Em uma primeira conversa o capitão Walton conta a Victor suas aventuras, dando início com uma repreensão por parte do cientista a Walton, o qual considera um presente divino ter encontrado Victor, pois acreditava que este iria livrá-lo da solidão do Ártico, como afirma para sua irmã em uma das cartas:

(...) Não tenho um amigo, Margaret: quando eu estiver tomado pelo entusiasmo do sucesso, não terei ninguém com quem compartilhar minha alegria; se me assediar a decepção, não haverá ninguém para me amparar em meu desalento. Decerto confiarei meus pensamentos ao papel; mas esse é um meio insatisfatório para comunicar a emoção. Anseio pela companhia de alguém que possa partilhá-la comigo, cujos olhos respondam aos meus. (...) (SHELLEY, 2002, p. 22-23)

O cientista diz para Walton tomar cuidado com sua ambição de chegar ao pólo norte da Terra. Walton confessa a Victor que “a vida ou a morte de um homem seria um preço ínfimo a pagar pelo conhecimento que ele buscava, e pelo domínio que adquiriria, e transmitiria, sobre os elementos inimigos da espécie humana”. Victor então reage de forma tempestuosa, dizendo-lhe: “Infeliz! Possui-lhe loucura igual a minha? Terá você também bebido a mesma porção inebriante? Ouça-me com atenção, deixe que eu lhe revele a minha história, e você lançará longe de seus lábios essa taça”. (SHELLEY, 2000, p. 32 - 33).

Walton acredita nas boas intenções de Victor no sentido de lançar mão da ciência como fonte de pesquisa na criação de seres, buscando evitar epidemias ou mesmo a morte. Assim, no romance, a presença perene da morte representa parte significativa dos estudos de Victor, uma vez que ele acredita ser somente através da morte a possibilidade de recriação da vida, é nesse contexto que é possível ver estabelecida a imagem mítica do criador, aquele que busca o aparentemente inalcançável, que vive desafiando a mágica da vida.

Victor narra sua história ao capitão, ele volta no tempo para dar início aos enfadonhos e trágicos acontecimentos:

_ Você já deve ter percebido, capitão Walton, que passei por desgraças enormes e sem igual. Tinha decidido que a memória desses males deveria morrer comigo, mas você conseguiu me fazer alterar minha decisão. Você busca conhecimento e sabedoria, como eu também busquei; e eu ardentemente espero que a realização de seus desejos não venha a ser uma serpente a envenená-lo, como foi no meu caso. (SHELLEY, 2002, p. 34)

Após terminar de narrar sua história, muito enfraquecido Victor morre, como afirma Walton a sua irmã:

Sua voz foi ficando cada vez mais fraca enquanto falava e, afinal, exausto do esforço, ele ficou em silêncio. Cerca de meia hora depois, ele tentou de novo falar, mas não conseguiu; apertou minha mão debilmente, e seus olhos se fecharam para sempre, e o sorriso gentil em sua face cessou de se irradiar. (SHELLEY, 2002, p. 241)

Quando Walton volta para a cabine onde está, o cientista confronta a Criatura observando Victor morto, ouve seu relato autobiográfico, e não a rejeita, como o velho cego De Lancey, assim apenas os dois não rejeitaram a Criatura, pois com eles a Criatura teve a oportunidade de se explicar e contar a sua história. Após ouvir o relato da Criatura, Walton confessa: "Nunca eu vira algo tão horrível quanto a face dele, de uma hediondez tão repulsiva e aterrorizadora. Fechei os olhos sem querer e me esforcei por lembrar quais eram meus deveres quanto a esse destruidor". (SHELLEY, 2002, p.242 – 241)

A Criatura fala de todo o seu remorso por tudo que fez a Victor, afirma que todas as mortes causadas por ela não a fizeram se sentir melhor, Walton diz: "Sua voz estava oprimida e meus primeiros impulsos, que me sugeriam o dever de obedecer ao pedido de meu amigo em seu leito de morte e destruir seu inimigo, se viram suspensos por uma mistura de curiosidade e compaixão. (...)" (SHELLEY, 2000, p. 242), mas o capitão não chega a emitir o seu julgamento, apenas argumenta: "Seu arrependimento é agora supérfluo. Se você tivesse ouvido a voz da consciência e prestado atenção à dor do remorso antes de ter levado ao extremo seu ímpeto de vingança diabólica, Frankenstein ainda estaria vivo". (Idem, p. 242)

Diante desta acusação a Criatura fala:

(...) _ Você pensa então que era eu indiferente à agonia e ao remorso? (...) Meu coração foi feito de modo a ser suscetível ao amor e à solidariedade, e quando forçado pela infelicidade ao mal e ao ódio, suportar a violência dessa mudança foi uma tortura que você nem pode imaginar. (...) Tinha pena de Frankenstein; minha pena chegava ao horror; eu abominava a mim mesmo. (SHELLEY, 2002, p. 242-243)

A Criatura relata a Walton todas as experiências negativas que viveu, principalmente, com a rejeição. Fala do egoísmo de Victor em não lhe dar uma companheira, o que desencadeou sua vingança maior. Apesar de sentir tanto ódio por sua condição e o desejo de vingança, sente muito remorso de tudo que fez.

Após fazer seu relato conflitante de amor e ódio, tranquiliza Walton:

(...) Não tema que eu venha a ser responsável por futuras crueldades. Minha obra está quase terminada. (...) Deixarei seu navio na jangada de gelo que me trouxe até ele e procurarei a extremidade mais ao norte do globo; lá erguerei minha pira funérea que consumirá em suas chamas este corpo miserável, para que o que dele restar não possa proporcionar informação a nenhum desgraçado para criar, numa curiosidade ímpia, um outro como fui. Morrerei. (SHELLEY, 2002, p. 245)

Em seguida, após seu relato de remorso e arrependimento, a Criatura pula em sua jangada e se perde na escuridão.

CAPÍTULO III – DO MITO A CULTURA DE MASSA: TRANSFORMAÇÕES SEMÂNTICAS E INTERMIDIÁTICAS DE FRANKENSTEIN

As mudanças, correções e adaptações do texto de *Frankenstein* tiveram início desde sua concepção: de simples história de fantasmas para um romance em três volumes. Pequenas modificações e acréscimos, em edições posteriores, foram feitos pela própria Mary Shelley ao longo de quinze anos de

trabalho em sua obra-prima. Convém lembrar que, na edição de 1831, a autora incluiu os termos “presunção” e “galvanismo”, extraídos da peça de Richard B. Peake e Peggy Webling, o que demonstra a influência recíproca entre o texto fonte e suas transposições. Na condição de clássico da literatura, foi imitado, reescrito, e adaptado para teatro, cinema, televisão e histórias em quadrinhos, e traduzido em dezenas de idiomas.

Assim, ao longo de duzentos anos, a história de Frankenstein sofre profundas transformações. O nome, Frankenstein, passa a designar a Criatura e não mais o criador. A figura de Victor Frankenstein, cujos propósitos iniciais eram nobres – vencer a morte com a criação da vida – fica reduzida à imagem típica do cientista louco e de má índole. Paralelamente, as várias adaptações e reescritas da narrativa original, especialmente na transposição para o cinema, resultam na popularização de Frankenstein.

A “tela grande” se torna a maior responsável pela imagem visível da Criatura, cuja aparência mergulha profundamente na imaginação do público, a ponto de se transformar em mito dos tempos modernos. Na sequência deste capítulo, veremos que a imagem de malignidade do cientista nos filmes é mais constante que a de Frankenstein, que oscila entre o caráter de monstro e o de vítima. Roteiristas e diretores fazem uso de sua liberdade de criadores de uma nova versão artística. Para Robert Stam, uma adaptação é “automaticamente diferente e original devido à mudança do meio de comunicação” (STAM, 2008, p. 20). As adaptações literárias para as telas são releituras críticas que implicam produção de sentido, uma vez que a transposição das formas de um gênero a outro nunca é inocente.

Ao abordar o problema da adaptação, Stam sente-se à vontade para pôr abaixo a velha idéia de que o cinema presta um desserviço à literatura. Demonstra, nessa discussão, o quanto as técnicas de narração do cinema têm das técnicas literárias, o que não significa que a arte cinematográfica precise ser fiel ao texto-fonte. Endossar a fidelidade como um princípio metodológico só mataria o valor artístico da expressão diferenciada resultante do trabalho de diretores e roteiristas. Refuta com veemência a idéia de que o livro é sempre melhor que o filme, por ser a matriz, quando na verdade texto impresso e filme são dois produtos diferentes.

A linguagem tradicional da crítica à adaptação fílmica de romances [...] muitas vezes tem sido extremamente discriminatória, disseminando a idéia de que o cinema vem prestando um desserviço à literatura. Termos como “infidelidade”, “traição”, “deformação”, “violação”, “vulgarização”, “adulteração” e “profanação” proliferam e veiculam sua própria carga de opróbrio. Apesar da variedade de acusações, sua motriz parece ser sempre a mesma – o livro era melhor. (STAM, 2008, p.20)

O cinema não é a literatura em imagens, mas possui linguagem e recursos próprios. Para levar a cabo as adaptações, Stam (2003, p.18) aponta que é preciso “desempenhar transformações temporais e sobreposições espaciais”, além de “fusões e deslocamentos metonímicos e metafóricos”, de modo a criar um diálogo entre o livro e o filme. Nesse diálogo a obra cinematográfica consegue, muitas vezes, lançar luzes sobre a obra literária, captando e revelando, melhor do que muitos críticos e resenhas, sua essência.

Enfim, Robert Stam evidencia os efeitos correlatos de uma linguagem para outra, mostrando que o cinema não está subordinado à literatura e não é uma arte menor, concedendo, assim, nova dignidade à arte da adaptação.

Nas adaptações de *Frankenstein* para o cinema, bastante diversificadas e de apelo público, evidencia-se a estratégia declarada do diretor em ligar seu filme a uma obra literária de sucesso, o que gera uma relação dual entre o livro e o filme.

A história de Frankenstein, já agora nome da Criatura, por direitos adquiridos ao longo de duzentos anos, tem no Brasil um repertório considerável de adaptações para outras mídias. O grupo Cia. Polichinelo, Teatro de Bonecos que aborda temas como a rejeição e o preconceito, mostra que cada pessoa possui dois lados, e que ninguém é somente bom ou mau. Apresenta uma Criatura que é rejeitada por sua aparência e acaba se transformando em um monstro. O grupo Macunaíma encena *Além da aparência*. É uma história que junta personagens-monstros para trabalhar o preconceito, o bem e o mal.

Os dois últimos exemplos, em especial, caracterizam seu personagem-monstro utilizando-se de imagem semelhante à do paradigmático Frankenstein de Boris Karloff. Os propósitos éticos do texto de Mary Shelley são postos em destaque, para trabalhar o tema da rejeição e da exclusão do diferente, explorado comumente nas escolas para preparar a convivência harmoniosa do grupo.

O texto de Mary Shelley embasa também a adaptação de Cláudia Lopes para o público infanto-juvenil, intitulada *Frankenstein* e publicada pela Editora Scipione, em 1997. Em linguagem compatível com o nível dos leitores, mantêm-se os temas da importância da “ciência boa” que respeita o ser humano. A estrutura é a mesma da narrativa-moldura do original: cartas do explorador Robert Walton para a irmã Margaret Saville, em que relata o resgate de um jovem chamado Victor Frankenstein e sua história, em vinte e quatro

capítulos seqüenciais. É posta em destaque a intenção do jovem de salvaguardar todos dos erros irreparáveis que ele mesmo cometera, na busca do conhecimento e da sabedoria.

A história recontada de Frankenstein é material de leitura nas classes de ensino fundamental, para trabalhar, especialmente, o tema da rejeição do diferente.

A intenção é oferecer uma leitura fácil daquelas obras que geralmente assustam pelo vocabulário pouco familiar e pelos temas densos. Um adolescente que pouco lê não consegue se sentir confortável com um vocabulário do século XIX, por exemplo, e muito menos vai entender o enredo do romance.

A história do cientista Victor Frankenstein, que ousa criar a vida, e de sua Criatura de aparência assustadora é utilizada no Brasil por um veículo inusitado: a música popular. Na década de 30, Wilson Batista, compositor carioca de sambas, se inspirou na Criatura de Victor para ofender Noel Rosa, cuja aparência era comprometida pelo queixo deformado no parto. No samba de Wilson Batista, Noel Rosa é o *Frankenstein da Vila* (samba, 1936):

Boa impressão nunca se tem
Quando se encontra um certo alguém
Que até parece um Frankenstein
Mas como diz o refrão:
“Por uma cara feia
Perde-se um bom coração”

Entre os feios,
És o primeiro da fila
Eu te batizo,
Fantasma da Vila

Esta indireta é contigo
E depois não vá dizer
Que eu não sei o que digo
Sou teu amigo...

(BATISTA, W. *Frankenstein da Vila*, 1936)

Fonte: <http://letras.terra.com.br/wilson-batista/1203046/>

Podemos citar também algumas bandas musicais que assumem um tom macabro de encenação, inspiradas em filmes clássicos de horror. *Frankenstein* figura em destaque no grupo, dando nome a bandas de horror *punk*: *Frankenstein Drag Queens from Planet 13* (1997) e *Gorgeous Frankenstein*;

Toda a parafernália do horror acompanha suas apresentações: ambientes escuros, úmidos e frios; mausoléus e castelos; tempestades, raios e trovões. Elementos do gótico em suas composições musicais, como sentimentos de melancolia e solidão, contrabalançados pela ironia e humor negro, impedem que a encenação se transforme em mero recurso de *marketing*. É a força primeva incendiando a imaginação do homem de nosso tempo.

A subsequente análise de adaptações para diferentes mídias, neste capítulo, inclui o teatro e o cinema.

3.1 FRANKENSTEIN NA CENA DRAMÁTICA

O romance *Frankenstein* deu origem a várias peças teatrais, a primeira delas a adaptação de Richard Brinsley Peake intitulada *Presunção: ou o destino de Frankenstein*, encenada em 1823, ano em que Mary Shelley retorna da Itália. Peake altera o enredo original do romance para atender a um público conservador e moralista. São três as alterações mais significativas: o Monstro

no palco não possui o dom da fala e sua mente é a de uma criança, num retrocesso da evolução da Criatura no romance. Frankenstein confessa à platéia seu arrependimento e remorso por ter infringido as leis de Deus: “Oh quem me dera poder revogar meus labores ímpios, ou repentinamente extinguir a chama que tive a presunção de acender”. Outros personagens são introduzidos, como o cômico assistente do Frankenstein, Fritz, homem de princípios religiosos, que condena as atitudes do cientista, a quem acusa de ter parte com o Demônio.

Mudanças no enredo original fazem de Agatha de Lancey a amada de Frankenstein, que é morta pela Criatura. Elizabeth torna-se irmã de Victor e o personagem de Walton é omitido.

Peake traz para o palco uma Criatura brutal, criada fora da vista do espectador, capaz apenas de sentir raiva e ódio. No final do primeiro ato, Victor Frankenstein segue para seu laboratório, e um criado observa todo o acontecimento da criação através de uma janela, mas foge assustado quando Victor grita: “Ele vive!”. Em seguida, um Victor apavorado reaparece no palco e apresenta sua Criatura monstruosa para a platéia. Como Mary Shelley, Peake não revela o segredo da animação da Criatura. No *denouement*, Criador e Criatura morrem soterrados por uma avalanche.

O foco central da peça de Peake é a ousadia do cientista em criar a vida em laboratório, uma vida artificial; cujas características levam o público a repudiá-la e não a apiedar-se de sua condição de um ser rejeitado, como no romance.

Grupos moralistas classificaram a peça como imoral e imprópria para as pessoas tementes a Deus. Apesar das alterações de Peake, que

descaracterizaram a história, a peça não agradou aos moralistas e nem à própria Mary Shelley, que achou a peça mal encenada, com alterações que deturpavam o texto original. Como afirma Baldick, “a história não foi bem gerenciada” (1990, p.58). Se a leitura moralista não conseguiu apaziguar os ataques à peça, agradou aos críticos que elogiaram a performance vivaz e sensível de James William Wallack, no papel de Victor Frankenstein; T.P. Cooke, como a Criatura, veio a ser identificado com o papel.

A adaptação de Henry Milner, *Frankenstein ou o Homem e o monstro*, encenada em 1826, é bastante simplificada e distante do enredo original. Milner não foi muito feliz na composição de Victor Frankenstein, pois carrega nos defeitos do personagem, extremamente egoísta e implacável, verdadeira figura de cientista louco. É a primeira peça a encenar o nascimento da Criatura que, no texto de Mary Shelley é descrito em poucas linhas:

Foi numa noite lúgubre de novembro que eu contemplei o resultado de meus esforços. Com uma ansiedade muito próxima da agonia reuni os instrumentos da vida em torno de mim, com os quais infundir uma centelha de vida à coisa inerte que jazia a meus pés. Era já quase uma da manhã; a chuva tamborilava sombria nas vidraças, e minha vela estava quase no fim quando, sob a luz bruxuleante da chama quase extinta, eu vi o baço olho amarelo da Criatura se abrir; respirou fundo, e um movimento convulsivo agitou seus membros. (SHELLEY, 2002, p. 65)

Milner, porém, ousa apresentar em cena o ato da criação de Victor, em laboratório, na peça *Presumption; or, The Fate of Frankenstein*, no Ato I, cena iii Cria, assim momentos de êxtase na platéia, chocada com a cena, pois só Deus tem o poder de criar um ser, e Milner estende ao homem o poder de criar a vida, embora artificialmente.

Laboratório com garrafas e aparelhos de químicos. Enquanto a noite fria brisa execuções em cima de sua testa ele vai despertar para o sentido e movimento. (música - que ele traz de volta a cobertura preta, que descobre uma colossal figura humana, de uma tez cadavérica lívida, que lentamente começa a se elevar, gradualmente, atingindo uma postura ereta, Frankenstein observando com intensa ansiedade. Quando ele atingiu uma posição perpendicular, e brilhos de seus olhos em cima dele, ele começa a voltar com horror) céu misericordioso!

As adaptações para o teatro foram as mais radicais: personagens são ocultados; descrevem-se fatos não ocorridos; muda-se a caracterização de personagens. Cada autor, enfim, teve de adaptar a história às exigências de sua época. O cinema de Hollywood, por exemplo, enfrentou os rigores da censura, cortando cenas consideradas ofensivas e imorais.

Além das peças citadas, merece destaque, a adaptação de Peggy Webling, *Frankenstein de Mary Shelley*, de 1927, feita a pedido do ator-produtor Hamilton Deane. Webling procurou ser fiel ao texto original de Shelley, porém cometeu alguns deslizos alterando as características dos personagens. A Criatura é apresentada como um ser frágil, praticamente uma vítima. Esta dramatização teve importância considerável na construção gradual do mito: por atribuir o nome do criador, Frankenstein, à Criatura anônima, e por servir de base para *Frankenstein*, filme clássico de 1931.

Desde a publicação de *Frankenstein*, até os dias de hoje, foram inúmeras as adaptações para o teatro de uma história que, pela atualidade dos temas, continua a atrair público numeroso.

No Brasil, a peça teatral *FrankensteinS*, de 2002, dirigida por Jô Soares reúne em cena Mary Shelley e Charlotte Brontë com suas famosas criações literárias, *Frankenstein* e *Jane Eyre*. É uma comédia gótica, que levanta polêmica em torno da transgressão da ordem natural e divina, passando pela

inexorável discriminação em torno das atuais experiências genéticas e a rejeição do diferente, tudo com muito humor.

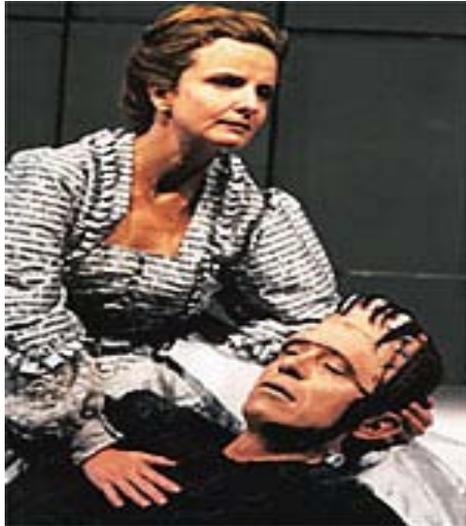


Figura 4 - Clara e Gorgulho: criador e criatura

Fonte: www.veja.abril.com.br

FrankensteinS apresenta um texto ágil e inquisidor, em que a ironia vai surgindo aos poucos, até dominar todo o espetáculo, criado, nos anos 70, pelo humor satírico do autor cubano naturalizado francês Eduardo Manet e traduzida por Jô Soares; tudo inicia quando Mary Shelley encontra Charlotte Brontë.

A peça conta a história do encontro fictício entre as escritoras com suas criações. Dá-se início em uma noite de 1º de fevereiro de 1851, dia em que Mary Shelley morreu. Insatisfeitas com a forma de sua criação, as criaturas *Frankenstein* e *Jane Eyre* assombram suas criadoras e exigem delas a continuação de suas histórias, com novos e diferentes destinos. O monstro quer ter um nome e ser belo. Jane Eyre deseja ser uma mulher independente e livre. As personagens Jane e Frankenstein revelam-se intransigentes, e demonstram a eterna insatisfação dos seres criados para satisfazer o desejo egoísta dos homens.

No confronto criadora-criatura, Mary comporta-se como mãe cruel e impiedosa. A encenação levanta questões sobre os direitos de uma criação e até que ponto um autor se distancia emocionalmente de sua criatura. O mesmo confronto marca o ajuste de contas entre Charlotte Brontë, filha de um pastor protestante e moldada por uma criação rígida, e Jane Eyre, personagem emblemática da condição feminina da época.

Jô Soares, diretor da peça, aos poucos faz as mudanças pretendidas, como a de trocar o título, que julgava grande demais, por *FrankensteinS*, em que a pluralização é destacada para indicar o foco duplo. Cuidou com extremo cuidado de cada detalhe de caracterização de personagens, de cenário e de figurino, com base nos textos dos romances. Para evidenciar a relação com a literatura, como principal referência, o cenário é formado por diversos blocos de anotações e o figurino de Clara Carvalho, que interpreta Mary Shelley, inclui uma blusa ornamentada com palavras manuscritas.

Apesar das características de comédia e paródia, o espetáculo se afirma como drama pontuado de questionamentos existenciais e debates sobre criação literária.

A Cia. Polichinelo de Teatro de Bonecos de Araraquara, a que já nos referimos, monta o espetáculo, *Frankenstein – o monstro dos parafusos soltos*, que apresenta a relação criador-criatura de um ângulo diverso. A história narrada é a de Victor Frankenstein que está muito ocupado em seu laboratório costurando uma imensa criatura. Para que todos saibam de sua proeza, Victor anota tudo em um diário, deixando para a posteridade o registro de sua aventura. O desfecho segue o roteiro de Mary Shelley: a repulsa de Victor pelo ser que criou e que abandona à própria sorte; as tentativas frustradas da

criatura para se relacionar com os homens e com seu criador fazem com que se torne efetivamente um monstro.

Existe todo um clima gótico na apresentação: a voz do narrador e a de Victor são assustadoras; a música dá entonação especial para criar o temor e horror, pois o espetáculo transmite os sentimentos e as ações pela integração entre a trilha sonora e os movimentos dos bonecos. A criação do monstro se dá em uma torre, nisso semelhante ao filme *Frankenstein* de 1931.

O trânsito de ida e volta da história entre mídias diferentes evidencia que toda obra de arte é, por si só, um produto sincrônico das diversas outras obras produzidas pelo homem durante a história. (Plaza, 2003). A versão do Grupo Polichinelo causa comoção e reflexão, com uma dosagem do medo típico das histórias de terror. É mais um exemplo da adaptação de um texto, conforme os desígnios do autor(a) da nova criação, das exigências do contexto e da platéia a que se destina.



Figura 5 – Cena da peça teatral

Fonte: [www. teatroevocoe.com.br](http://www.teatroevocoe.com.br)



Figura 6 – Cena da peça teatral

Fonte: www.ops.com.br

O grupo paulista Macunaíma, a maior escola de teatro do Brasil, serve-se do personagem central do romance de Shelley para explorar a rejeição do diferente, em espetáculo que reúne a Criatura de Victor Frankenstein, o Homem Elefante e o Corcunda de Notre Dame.



Figuras 7 e 8 – Grupo teatral Macunaíma e os personagens da peça teatral

Fonte: www.uniblog.com.br

“Uma flor brota no concreto. Áspera.

Torta. Disforme. Mas é uma flor...” (C. Drummond de Andrade)

Numa trama bem elaborada, o elenco do PA4 do Teatro Escola Macunaíma encena a peça *Além da aparência*. Muito além da aparência, quando o coração fala mais alto, é o cruzamento das Criaturas que estão à mercê da estética pré-estabelecida. A encenação demonstra que o julgamento do bem e do mal com base no aspecto físico é preconceituoso e ignora os verdadeiros valores.

O clima de horror é criado pela trilha sonora especial, pela maquiagem pesada dos personagens-monstros e pelo cenário escuro. A harmonia dos detalhes leva até a platéia a magia da imaginação de autores que dão vida textual a Criaturas fantásticas, bem como a recriação de diretores e roteiristas que as atualizam em imagens visuais.

3.2 A RECRIAÇÃO CINEMATOGRAFICA E O NASCIMENTO DO MITO

A emoção mais forte e mais antiga do homem é o medo, e a espécie mais forte e mais antiga de medo é o medo do desconhecido. Poucos psicólogos contestarão estes fatos, e a sua verdade admitida deve firmar para sempre a autenticidade e dignidade das narrações fantásticas de horror como forma literária.

Howard Phillip Lovecraft
O horror sobrenatural na literatura

A história de Frankenstein continua a provocar intensas emoções no público e os temas que aborda são revisitados em obras novas e instigantes

quase dois séculos depois de sua primeira publicação e cem anos após o lançamento da primeira versão cinematográfica. As conturbadas relações entre criador e Criatura, com evidentes evocações religiosas, os conflitos éticos da pesquisa na fronteira do conhecimento e as conseqüências da ação do homem sobre a natureza inspiraram muitos autores.

A relação entre texto e filme foi de extrema importância, pois o cinema recriou e divulgou a figura monstruosa, um mito da cultura moderna que desperta no espectador “a emoção mais forte e mais antiga do homem” (LOVECRAFT, 1945). Deve-se a Thomas Alva Edison (1847-1931), criador da lâmpada e do cinetoscópio, protótipo do projetor de películas, a produção em seus recém criados Edson Studios da primeira adaptação para o cinema do *Frankenstein* de Mary Shelley, em 1910. Trata-se de um filme mudo de apenas dez minutos, mas elogiado pela performance de Charles Ogle no papel da Criatura e bem recebido pela crítica. Entretanto, não teve nem de perto o impacto do *Frankenstein* de James Whale.

Neste filme, de 1931, a Criatura usurpa o nome do seu criador, e seu intérprete, Boris Karloff imortaliza a imagem da Criatura criada pela habilidade dos maquiadores de Hollywood. Assim, quando nos lembramos de *Frankenstein* logo surge a imagem do monstro interpretado por Boris Karloff, uma figura de testa grande, um eletrodo de cada lado do pescoço, grandalhão, de expressão pouco amistosa, soltando grunhidos; como pano de fundo diálogos entre o criador, um cientista insano, egoísta e ambicioso, e seu ajudante, um corcunda vesgo. Essa versão, largamente aceita, pouco lembra o personagem do romance de Mary Shelley. No entanto, é inegável que o

gênio James Whale é a maior razão para a longevidade de *Frankenstein*, que mantém intacto seu fascínio quase oitenta anos depois.

Muitos foram os monstros criados durante todos estes anos, alguns com fisionomia hilária, outros com fisionomia bem semelhante à dos seres humanos. Ficou eternizada, porém, a de Boris Karloff com a brilhante maquiagem de Jack Pierce.

Quase um século de ciência em Hollywood contribui para a criação de uma percepção pública que oscila entre o assustador e o venerável. Novas tecnologias trazem sempre a dupla promessa do bem e do mal; os filmes em sua grande maioria são representações dessa dualidade.

O romance *Frankenstein* de Mary Shelley inspirou-se na ciência de ponta da época, a descoberta da “eletricidade animal” e de sua relação com o movimento muscular e com a vida, experiência realizada por Luigi Galvani (1737-1798). James Whale usou maquinaria eletromagnética e toda ciência que Mary Shelley jamais imaginaria possível. Henry Frankenstein, nome do inventor maluco na peça de Peggy Webling que serviu de base para o roteiro foi além do ultravioleta para descobrir o grande raio que trouxe a vida ao mundo. Essa relação simbólica entre arte e ciência é extremamente frutífera. Hollywood usou a mistura de medo e fascínio que as pessoas têm do novo para induzi-las a irem ao cinema; deturpou a ciência para fins lucrativos. No aspecto tecnocientífico, os filmes de *Frankenstein* nos previnem do perigo da utilização irresponsável e amoral da ciência.

A maior parte das adaptações feitas por Hollywood aposta mais em mostrar os aspectos terríveis do monstro do que a empatia, a angústia de seu criador. O monstro de Frankenstein, nos filmes, é um exemplo emblemático do

grotesco romântico. Ao mesmo tempo em que provoca horror com sua gigantesca e medonha aparência, está ligado a algo sublime, não através de Deus, mas ao contrário, por uma humanização do criador. Os filmes enfocam caricaturalmente o aspecto sinistro do monstro, o que o faz beirar o cômico. As diversas comédias cinematográficas sobre *Frankenstein* confirmam sua vocação paródica.

Nos itens seguintes, examinamos mais detalhadamente alguns exemplos da filmografia de *Frankenstein*.

3.2.1 *Frankenstein* (1910)



O filme *Frankenstein* 1910, é a primeira adaptação do romance *Frankenstein* de Mary Shelley. Numa produção de Thomas A. Edison, dirigida por J. Searle Dowley, com Charles Ogle no papel da Criatura, Augustus Phillips como Victor Frankenstein e Mary Fuller como Elizabeth.

Figura 9 – *Frankenstein* 1910

Fonte: www.rinworlds.com

A versão de Dowley do romance é um curta-metragem silencioso, cujo foco principal é a criação do monstro, contrariando a versão original de Mary Shelley que apenas cita o ato da criação, sem entrar em detalhes. Em

contraste com as versões cinematográficas subseqüentes, o monstro não é criado pela ciência, mas através de uma técnica que poderia ser considerada mística, pois Frankenstein mistura uma série de ingredientes em um caldeirão grande de metal, de onde emerge, no momento de maior tensão, um esqueleto que se transforma em um homem por meio de efeitos especiais. O monstro é lançado mais como um reflexo dos instintos básicos de Victor e de uma mente que presume desafiar o poder divino. Frankenstein aparece nesse filme mais como um alquimista do que como um cientista.



Figura 10 – *Frankenstein* 1910

Fonte: www.caryfado.voices.wooster.edu

No desfecho do filme, ocorre um confronto entre Victor, em sua noite de núpcias, e a Criatura. Ao invés da perseguição nos gelos do Pólo Norte, no filme as imagens de Criador e Criatura, refletidas no espelho, acabam fundindo-se na imagem única de Victor. Nesta parte o filme apresenta os elementos fantásticos carregados de nuances psicológicas, propondo uma exploração do tema do duplo que, no romance, não é explícito e nem um foco primordial.

O filme é um curta metragem silencioso; assim toda mudança de cena é precedida de chamadas com frases esclarecedoras da ação, listadas abaixo:

1. Frankenstein parte para a universidade.
2. Dois anos mais tarde Frankenstein já descobriu o mistério da vida.
3. Pouco antes do experimento.
4. Ao invés de um ser humano perfeito, o mal na mente de Frankenstein cria um monstro.
5. Frankenstein desolado à vista de sua criação maligna.
6. A volta para casa.
7. Assombrando seu criador e com ciúmes de sua amada, o monstro vê a própria imagem pela primeira vez.
8. Na noite de núpcias predomina o lado bom da natureza de Frankenstein.
9. A criação de uma mente maligna é dominada pelo amor e desaparece.
10. Fim.

O filme estreou em 18 de março de 1910, uma sexta feira, dois meses após o término de suas filmagens. Segundo Drees Rich, em artigo publicado em <http://www.filmbuffonline.com/Features/EdisonsFrankenstein1.htm>, três dias antes da estréia a Companhia de Edison enviou um comunicado ao público:

Para aqueles para os quais a estória da Sra. Shelley é familiar ficará evidente que omitimos cuidadosamente qualquer possibilidade de chocar parte da audiência. Ao realizar este filme, a Companhia Edison tentou meticulosamente eliminar qualquer situação repulsiva e se concentrar nas questões místicas e psicológicas encontradas nesta estranha parábola. Se há divergências, portanto, entre a estória original trata-se puramente da idéia de eliminar tudo o que fosse ofensivo para o espectador de imagens em movimento.

Apesar de preparar o público para a grande estréia, o filme não foi um sucesso, sua audiência foi baixa, por uma série de razões possíveis:: era o

primeiro filme de terror e o público achava a história estranha demais e seu conteúdo blasfemo, pois um homem ousava desafiar o poder divino de Deus, o grande criador. Assim, o filme saiu de circulação em pouco tempo.

3.2.2 *Frankenstein* (1931) (versão restaurada)

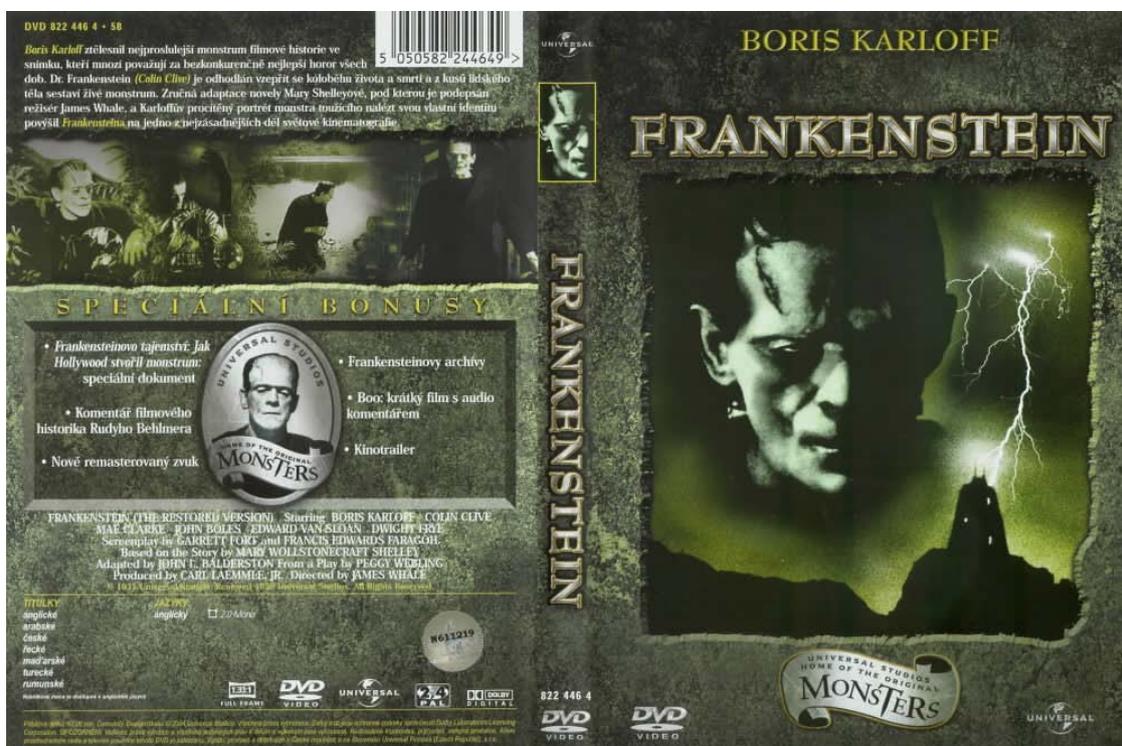


Figura 11 – *Frankenstein* 1931

Fonte: Capa do DVD

Em 1930, a Universal Pictures comprou os direitos de filmagem da peça teatral apresentada em Londres em 1927, intitulada *Frankenstein: Uma aventura ao macabro*, escrita por Peggy Webling. O filme realizado em 1931 foi, portanto, a adaptação de uma adaptação do texto de Mary Shelley.

Para interpretar o monstro de Victor Frankenstein, William Henry Pratt com nome artístico de Boris Karloff, foi contratado pela Universal. Karloff recebeu uma maquiagem especial para sua transformação; Jack Pierce o fez um monstro. Pierce fez muita pesquisa em anatomia e cirurgia para criar a maquiagem. Karloff ficava horas se preparando para se transformar no monstro, mas valeu, pois foi um sucesso, transformando-o em uma grande estrela. Esta maquiagem desenvolvida por Pierce foi tão marcante que todos se lembram do monstro com esta aparência e não com as que vieram depois. Com o sucesso a Universal procurou assegurar-se dos direitos dessa maquiagem, que não poderia ser utilizada por outras produtoras.

O que marca a produção foi a atuação de Boris Karloff, que se tornou uma das imagens mais reconhecíveis do século XX. É necessário destacar que a maioria do público conhece a história de *Frankenstein* através do cinema, e confunde o nome dos personagens, associando o nome Frankenstein à Criatura e não ao cientista criador, e sua imagem à figura do monstro criada por Karloff. O próprio título do filme induz a essa confusão intencional entre o Dr. Frankenstein e a Criatura, fazendo crer que fossem o mesmo, pois nos créditos iniciais aparece o sinal de interrogação (?) onde deveria constar o nome do ator que interpretava a Criatura, garantindo a surpresa final.

O filme se tornou um clássico quase instantâneo do gênero de terror. Imaginem um cientista obcecado em criar a vida utilizando-se da eletricidade galvânica em seu laboratório, em um moinho velho, com máquinas complexas, zumbidos, luzes estranhas brilhando, um ser montado com partes de cadáveres na mesa de operação sendo içado através de uma abertura no teto para se tornar o ponto de um relâmpago, para então adquirir vida. A Criatura é

um monstro enorme, de olhos negros, pálpebras pesadas, cabeça quadrada, os pés enormes, braços compridos saindo da manga de um casaco, andando como um robô pela vila e pelo bosque após fugir do velho moinho, sendo perseguido pelas pessoas da vila. Os gritos dos perseguidores e os ruídos estranhos emitidos pelo monstro são aterrorizantes. Outros recursos sonoros – ranger de portas; sons de terra sobre o caixão, uivos misteriosos, trovões, gritos, barulho de cordas; – buscam atingir diretamente as emoções dos espectadores.

Como a primeira produção de 1910, este filme também sofreu censura e para que fosse liberado; três segmentos tiveram que ser alterados. Incluem-se o diálogo em que o nome de Deus é usado; o encurtamento da cena em que Fritz tortura o monstro com fogo e a cena na qual o monstro joga Maria no lago. Alguns anos mais tarde estas cenas foram liberadas e restauradas pela Universal.

Ao mesmo tempo em que o filme foi censurado *in totum* em alguns países como: Itália, Suécia e Sul da Austrália; nos Estados Unidos bateu recordes de bilheteria. O diretor do estúdio Carl Laemmle acertou em não permitir que nem criador nem Criatura morressem no final. O desenlace mostra a recuperação de Henry Frankenstein, deitado ao lado de Elizabeth. O final feliz, foi uma mensagem de esperança para o público americano, que atravessava a pior crise econômica do século XX, de que tudo acabaria bem na vida real.



Figura 12 – Retrato da Criatura

Fonte: www.misslittlecherry.wordpress.com

Sinopse

Para aumentar o suspense e a expectativa, a cena inicial do filme mostra o ator Edward Van abrindo as cortinas de um palco para dar um aviso amigável aos espectadores:

Estamos prestes a abrir a história de Frankenstein, um homem de ciência, que procurou criar o homem à sua imagem sem contar a Deus. É um dos mais estranhos contos jamais contado. Tem a ver com os dois grandes mistérios da criação – a vida e a morte. Acho que vai impressioná-lo. Ele pode fazê-lo chorar. Pode até horrorizar você. Assim, se alguns de vocês acham que não se importam de sujeitar os seus nervos de tal forma, agora é a sua chance de – Uh, bem eu avisei.

Henry Frankenstein (Colin Clive) um cientista louco e seu assistente Fritz (Dwight Frye), um anão corcunda, vagueiam à noite pelo cemitério para roubarem cadáveres. Frankenstein decidido a provar suas teorias de criar vida a partir dos mortos, constrói um corpo de partes de vários cadáveres. A criatura

estava quase pronta, Henry precisava arrumar um cérebro para completá-la, Fritz é incumbido de roubar um cérebro na “Faculdade de Medicina Goldstadt”. No entanto, o assistente acaba trazendo uma redoma com o cérebro de um assassino, sem que Henry soubesse.

Elizebeth (Mae Clarke), noiva de Henry, recebe uma carta dele que causa grande preocupação a ela e a Victor Moritz (John Boles), um antigo amigo. Decidem, portanto, procurar o Dr. Waldman, um antigo professor de Henry, o professor diz a eles que os estudos de Henry estavam muito avançados em Biologia Elétrica e Alquimia, por isto ele deixou a faculdade por não ter mais o que acrescentar e então foi dedicar-se as suas pesquisas. A princípio o doutor não queria acompanhá-los para uma conversa com Henry, pois este estava obcecado com a ambição insana de criação da vida.

Na torre, Henry, desconhecendo a troca dos cérebros, coloca o cérebro em sua Criatura e espera uma tempestade elétrica, necessária para ativar o maquinário que construiu para eletrificar o corpo de sua Criatura.

Dr. Waldman, Elizabeth e Victor seguem para o laboratório de Henry e chegam bem na hora em que a criação da vida vai ocorrer. Frankenstein ergue o corpo da criatura numa enorme plataforma suspensa, que recebe a energia de um relâmpago, chamado de “raio primordial” pelo cientista, que acredita que o segredo da vida encontra-se neste fenômeno que origina a eletricidade que existe no cérebro dos seres vivos. A experiência é um sucesso e a criatura vive.

O Dr. Waldman alerta Henry que o cérebro roubado era o de um criminoso, porém Henry acredita que o cérebro da Criatura tem muito a aprender, ele acabou de nascer e justifica seus objetivos: “Onde estaríamos se

ninguém tentasse descobrir o que está mais além? Você nunca quis olhar além das nuvens e estrelas ou saber o que faz as árvores florirem e o que transforma a escuridão em luz? Se falar dessa forma será considerado louco!”.

A Criatura tem um ataque de fúria causado pelo fogo, e é acorrentada no porão. Cansada das crueldades de Fritz, a Criatura estrangula o criado. Henry e o Dr. Waldman sedam a Criatura com a intenção de destruí-la. Henry volta para casa com o pai, a noiva e seu amigo.

O Dr. Waldman realiza um exame na Criatura inconsciente, mas quando se prepara para destruí-la, a Criatura desperta, mata o cientista e foge.

No confronto final, o Monstro tenta matar seu criador, sendo impedido por camponeses, que ateam fogo ao moinho em que se escondia.

Análise

Do texto original de Mary Shelley conserva-se apenas a idéia central da criação de um ser humano e os nomes de alguns personagens; Acrescenta-se, como na peça em que o filme se baseia, um assistente para o cientista, cujo nome é Henry, e não Victor Frankenstein. Victor Moritz é o nome do melhor amigo do cientista que no romance é Henry Clerval. O personagem adicional Fritz, um anão corcunda, ajuda o Dr. Henry Frankenstein em todas as etapas práticas da criação. Seu melhor amigo no filme é apaixonado por Elizabeth, o que não se menciona no romance.

O comportamento do cientista é semelhante em ambas as obras, insano, ambicioso, egoísta e prepotente. Uma cena do filme que demonstra essa prepotência acontece no início do filme, quando Dr. Henry Frankenstein está desenterrando um cadáver, joga uma pá de terra no rosto de uma estátua que

representa a morte; entende-se que esta cena reflete exatamente os objetivos da história: a vitória da vida sobre a morte.

Por serem consideradas assustadoras demais, várias cenas do filme foram alteradas. A mais significativa é a cena da criação do monstro, quando Dr. Frankenstein grita: “Oh, Deus! Agora sei como é se sentir Deus!...”.

O texto de Mary Shelley não descreve os detalhes do momento da criação. A descrição bastante vaga apenas sugere uma combinação de princípios científicos, com uma mistura de alquimia, de magia negra, de procedimentos médicos, ou até mesmo de energia elétrica. A própria autora diz em sua introdução imaginou um “pálido estudante das ciências ocultas de joelhos ao lado da coisa que construíra. Vi o espectro horrível de um homem estirado, que então, ao pôr-se em ação uma poderosa máquina, mostra sinais de vida e se agita em movimentos difíceis, só parcialmente vivo”. (SHELLEY, 2000, p. 15).

Shelley não descreve nenhum laboratório, nenhum local específico cheio de aparelhos. Com isto a autora deixa uma abertura para a imaginação dos mais criativos, como acontece no filme, onde todo o processo é detalhado e preciso, mostrando o Dr. Henry Frankenstein roubando cadáveres recentes de seus túmulos, órgãos (como o cérebro que Fritz rouba, a mando do Dr. Henry, na Faculdade), tudo para construir um novo corpo humano. A criação ocorre em um laboratório repleto de aparelhos, de máquinas mirabolantes; que estabeleceu um modelo para os laboratórios utilizados em filmes posteriores. O espetáculo do relâmpago que desperta a Criatura é de grande efeito.

A cena da morte por afogamento da menina Maria, também é retirada, pois é o momento no qual transparece a tragédia da Criatura. A Criatura

caminhava por uma floresta e se depara com uma menina, Maria, que está jogando flores em uma lagoa. A Criatura se junta a ela na brincadeira, mas logo acabam as flores. Em uma perda de algo para jogar na água, ele olha para Maria e se move em direção a ela, agarra-a e arremessa-a para o lago, em seguida, parte confusa quando Maria não consegue flutuar como as flores fizeram. A Criatura não pode ser considerada uma criminosa por isso, ela não conhecia as regras da sociedade. A Criatura é desajeitada e inocente, uma criança em crescimento, abandonada por seu criador. Neste momento a Criatura pode ser até considerada simpática. Um toque de compaixão se apresenta em relação à Criatura. Ela é um objeto digno de pena, pois é condenada por sua aparência. No romance a Criatura salva a menina e no filme mata a menina, embora involuntariamente.

Foram também censuradas as cenas da tortura infligida pelo assistente do Dr. Henry Frankenstein, Fritz, que provocam o comportamento selvagem da Criatura. No romance a autora descreve a Criatura como um ser bondoso, inteligente e articulado; seu comportamento se torna selvagem quando recebe maus-tratos ou é rejeitada por sua aparência.

No romance de Shelley, a Criatura aprendeu a falar e a ler com livros de literatura clássica, como *Paraíso perdido* de Milton. Na adaptação de 1931, a Criatura emite apenas grunhidos, rosnados e gemidos.

O monstro de Victor adquiriu conhecimento e discernimento, no decorrer da história, tem uma postura amigável e tem sentimentos, torna-se assassino vingativo pela rejeição de seu criador e da sociedade, por sua aparência. No filme o monstro é um ingênuo selvagem que apesar da aparência assustadora é inofensivo.

Nas mãos de Whale, a história virou uma peça visual sinistra e macabra, com imagens de contrastes violentos, muitas sombras e ângulos de câmara incomuns. Os cenários são cheios de neblina e sombras, com destaque absoluto para o moinho onde o Dr. Henry instala um laboratório de pesquisas. Whale aproveitou a altura do cenário para filmar cenas de cima para baixo e de baixo para cima, gerando cenas fascinantes e incomuns para a época. A abertura do caixão, em um cemitério cheio de silhuetas sinistras, é impressionante. Apesar do cenário macabro, Whale não retrata o monstro como um ser sanguinário, mas como um grandalhão que não consegue controlar a própria força e, por isso, acaba se tornando uma ameaça. Inaugura-se também a utilização de truques para atrair a atenção do público e garantir o sucesso comercial do filme: ambulâncias na frente dos cinemas, enfermeiras no saguão, tônicos para os nervos.

Vale lembrar que a maquiagem de Karloff, criada pelo especialista Jack Pierce, não lembra em nada a descrição do monstro de Mary Shelley. A cabeça com topo quadrado e os eletrodos, e não parafusos como muitos pensam, no pescoço são elementos funcionais para a experiência, que incluía um transplante de cérebro e o uso de energia elétrica para a reanimação da Criatura. Para que a descarga elétrica funcionasse, o corpo do monstro tinha que ter um pólo positivo e um negativo. Se não fosse Pierce, esse detalhe importante, que confere credibilidade ao resultado final, teria sido esquecido.

Diante da receptividade do filme, a Universal Pictures providenciou uma sequência para a história de Frankenstein, lançada em 1935.

3.2.3 A noiva de Frankenstein (1935)

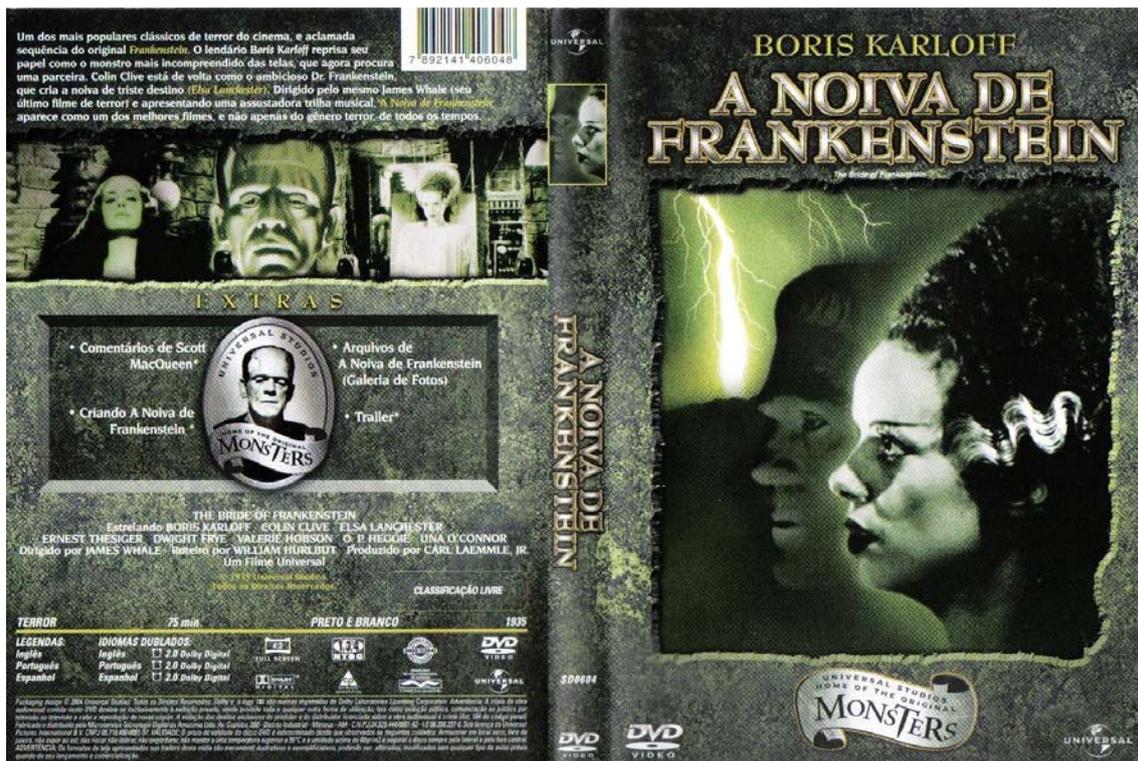


Figura 13 – A noiva de Frankenstein 1935

Fonte: Capa do DVD

A noiva de Frankenstein, de 1935, é considerada uma das melhores seqüências de filmes de cinema, introduzindo humor negro e permitindo ao ator Boris Karloff desenvolver e demonstrar melhor os sentimentos da Criatura.

O filme *Frankenstein* de 1931 fora um grande sucesso mostrando que o horror era um gênero que podia agradar ao público. Para aproveitar a reação positiva do público e a fama de Boris Karloff, a Universal Picture propôs ao diretor James Whale uma continuação, que só se concretizou em abril de 1935, em virtude de exigências da censura.

Whale pôde utilizar muitas de suas idéias, como o prólogo que mostra Mary Shelley num interlúdio ao lado do marido e de Byron. Após a resistência inicial, Whale cedeu às pressões da Universal e acabou por dirigir também o filme *A noiva de Frankenstein*. Na época, o filme foi um sucesso comercial, não obstante dúvidas sobre sua profundidade artística. *A noiva de Frankenstein*

(1935) começa no ponto onde *Frankenstein* (1931) termina, mas as diferenças entre os dois filmes são bastantes acentuadas. Enquanto o filme de 1931 é um simples filme de terror, o filme de 1935 é uma história mais complexa, que utiliza o humor para construir o ambiente e, ao mesmo tempo, acentuar o terror.

Este filme, porém, resgatou algumas características originais do livro. A atriz Elsa Lanchester, neste caso, foi escalada para interpretar dois papéis bastante especiais, sendo um deles o da própria autora da história. No colóquio inicial com Shelley e Byron, Mary tenta exatamente imaginar uma continuidade para sua história. Pura ficção é claro, uma vez que o final do primeiro filme não coincide em nada com o desfecho do livro. Além disso, é notório que Mary Shelley jamais idealizara uma continuação para seu romance. Mas *A noiva de Frankenstein* destacou-se pela originalidade das referências ao espírito do romance.

Duas cenas marcam as relações do texto original do romance com o filme. A cena entre a Criatura (Boris Karloff) e o cego que se torna seu amigo, numa das poucas passagens inspiradas pelo romance original, o ápice da cena, com a Criatura derramando lágrimas por finalmente encontrar algum conforto e abrigo num mundo que só lhe ofereceu sofrimento; e o pedido da Criatura ao seu criador de uma companheira, para que assim ele pudesse viver longe dos homens e de sua intolerância em relação àquilo que não compreendem.

Sinopse

O filme começa com a escritora Mary Shelley (Elsa Lanchester), seu marido Percy Shelley (Douglas Walton) e seu amigo Lord Byron (Gavin

Gordon), conversando reunidos na sala em volta de uma lareira. Eles discutem o romance de Mary Shelley, “Frankenstein”, e expressam o seu desapontamento com o final da história. Indagada por Byron, Mary diz:

As pessoas precisam de coisas mais fortes do que uma forte história de amor. O meu propósito é escrever uma lição de moral, os editores não percebem. Uma punição ao terrível mortal que ousou friamente anular “Deus”.

Depois que Shelley e Byron questionam Mary sobre o da história, ela diz que não terminou e que vai contar o restante. A narrativa se inicia a partir da suposta morte da Criatura num moinho em chamas no *Frankenstein* de 1931.

Todos estão reunidos vendo o moinho queimar quando são dispersados pelo inspetor, porém o pai de Maria (menina morta no primeiro filme) quer ver a Criatura morta, entra nos escombros do moinho e cai no lago onde está a Criatura que, com raiva de todos, o mata afogado e, em seguida, sai dos escombros e mata a mãe de Maria. As duas mortes são conferidas por uma coruja, marcando a morte. Saindo do moinho, a Criatura encontra uma velha senhora de voz irritante, empregada do castelo de Henry Frankenstein, assustando-a; a mulher sai correndo para o castelo para dar a notícia que a Criatura não havia morrido. As pessoas a ignoram.

Enquanto o Dr. Henry Frankenstein (Colin Clive) se recupera do incêndio no moinho de vento, é procurado por um antigo professor o Dr. Pretórius (Ernest Thesiger), que lhe propõe a criação de uma nova Criatura, agora nova versão feminina. O Dr. Pretórius diz a Henry “Eu tenho poder, eu consegui, eu criei um homem, eu descobri o segredo da vida”. Ele conta que continuou com as experiências de criação, por isto que o procurou. Henry surpreso questiona o doutor se teve sucesso em dar vida aos mortos. O doutor explica que depois

de 20 anos de pesquisas científicas e inúmeros fracassos ele havia conseguido criar a vida. Eufóricos brindam a um novo mundo de deuses e monstros.

Henry vai com o Dr. Pretórius para seu laboratório, lá ele revela a Henry suas experiências na criação de vida: pequenos seres humanos dentro de jarros de vidro. O doutor propõe a Henry criar uma Criatura fêmea, uma companheira para sua Criatura. Henry deslumbrado com as experiências concorda em juntos construir uma fêmea.

Procurando companhia, a Criatura parte para a floresta, salva uma pastora (Anne Darling) que conduzia ovelhas, do afogamento, mas é capturada pelos aldeões e é presa. A Criatura foge da prisão e aterroriza a região matando várias pessoas, até encontrar um velho ermitão cego (O.P. Heggie) com o qual faz amizade e aprende a falar, a comer e aprende que o fogo pode ser bom, ele aquece e cozinha alimentos. Porém, dois caçadores chegam e revelam a identidade da Criatura para o velho, mas mesmo assim ele quer salvar a Criatura que foge.

A Criatura chega a um cemitério, encontra uma cova aberta aos pés de “Jesus” crucificado e entra para se esconder de seus perseguidores. Lá observa um cadáver feminino e encontra o Dr. Pretórius (Ernest Thesiger) roubando um cadáver, e este trata a Criatura bem e lhe dá bebida.

Dr. Pretórius deixa tudo pronto e vai buscar Henry para darem início à experiência, porém Henry havia mudado de idéia e não queria mais fazer a experiência. Dr. Pretórius manda a Criatura seqüestrar Elizabet e garante que nada lhe acontecerá se Henry acompanhá-lo.

Assim, começam a construir a fêmea, porém precisam de um coração fresco, jovem e feminino, o ajudante de Dr. Pretólius mata uma jovem e rouba

seu coração. Tudo pronto, coração fresco e um cérebro artificial, descarga de energia e a fêmea demonstra sinais de vida. Quando chega o momento do monstro requerer sua companheira, ela se afasta e grita horrorizada. Agoniada a Criatura diz ao Dr. Pretólius “Nós pertencemos aos mortos”, se destrói e a todos puxando uma alavanca que aciona uma explosão no laboratório, depois de permitir que Henry, seu criador, fugisse com sua esposa Elizabeth.

Análise

Em *A noiva de Frankenstein* a história é mais complexa e utiliza o humor para construir o ambiente. O encontro de uma criada do castelo, de voz irritante, com a Criatura e sua fuga precipitada é muito cômica, estabelecendo aí o tom humorístico, paralelamente à acentuação do terror. Outra cena marcante é a concepção da companheira desejada pela Criatura, que está mais próxima das características humanas. Já nasce falando, ou seja, é uma mulher “normal”, com exceção do cabelo estranho com enormes mechas brancas. Neste filme o monstro do Dr. Frankenstein é mais humano, ganha voz, tornando-se mais simpático e, portanto, mais próxima do público, e aproxima-se mais do texto original de Mary Shelley, além do fato de aparecer muitas vezes como vítima.

A cena mais comovente foi, de fato, inspirada em um dos capítulos que havia sido ignorado no primeiro filme. Nela, assistimos ao surgimento da amizade entre a Criatura e o patriarca cego da família De Lacey. O velho obviamente não pode vê-lo, mas o trata com respeito e bondade, alimentando-o, dizendo-lhe coisas gentis e ensinando-lhe a falar. As lágrimas da Criatura, que brotam após a primeira demonstração de carinho recebida por ela,

demonstram haver todo o sentimento possível dentro daquele corpo de grandes proporções e de aparência anormal, um ser humano criado não por Deus, mas pela Ciência.

Nesta seqüência vemos excelentes efeitos visuais de miniaturização, principalmente para um filme de 1935. O Dr. Pretorius em sua visita a Henry revela suas experiências na criação de vida: pequenos seres humanos dentro de jarros de vidro. O Dr. Pretorius é uma das figuras centrais da história, pois é dele que parte a idéia de criar uma fêmea, a fim de experimentar uma nova técnica para originar seres vivos em seu laboratório. Ele está ansioso por criar um ser humano em tamanho original, assim ele convence Dr. Henry, à força, a criar uma companheira para o monstro. Bem diferente da história original, na qual a Criatura exige de seu criador uma companheira ameaçando-o. Diante das pressões sofridas, o suspense então é erigido em torno da relutância do Dr. Henry Frankenstein em dar vida a uma segunda Criatura. Vemos, porém, um certo orgulho faiscar nos olhos do cientista quando este verifica os batimentos do coração de seu novo monstro. Infelizmente até ela rejeita o monstro por sua aparência; gritando horrorizada afastando-se dele.

Até aqui a música em filmes resumia-se ao genérico e à ficha técnica final (o som sincronizado era ainda uma novidade e os estúdios não sabiam bem como utilizar este elemento nos filmes), porém neste filme, Franz Waxman, um estudante polaco que fugiu da ameaça nazista, construiu uma peça musical que envolve todo o filme e se torna, ela própria, uma personagem. Utilizando a mesma técnica musical das óperas, Waxman criou uma peça constituída por frases musicais específicas que identificam os

diferentes personagens e que, no seu conjunto, ajudam a história a desenvolver-se.

3.2.4 O filho de Frankenstein (1939)



Figura 14 – O filho de Frankenstein 1939

Fonte: Capa do DVD

O *Filho de Frankenstein* foi dirigido por Rowland V. Lee, diferente de *Frankenstein* de 1931 e *A Noiva de Frankenstein* de 1935 dirigidos por James Whale; o filme a princípio seria filmado a cores, porém a máscara que Karloff usava tinha um tom horrível de verde, não fotografando bem, assim a Universal decidiu filmar em preto e branco. Foi uma feliz decisão, pois o filme é visualmente mais bonito de toda era de ouro de terror Universal, esbanjando classe na fotografia, com muitas sombras e desenhos de cenários incomuns, os quais não teriam nem de longe a mesma beleza em um filme colorido. As cenas que se passam nas ruínas do laboratório também são magníficas, fazendo do filme um diferencial dos outros da série de *Frankenstein* da Universal.

Lançado em 13 de janeiro de 1939, com o título original *The Son of Frankenstein* (*O filho de Frankenstein*). Foi a última atuação de Boris Karloff no papel da Criatura, o personagem que o imortalizou.

A série já mostra sinais de desgaste e Karloff decidiu encerrar seu ciclo interpretativo como a Criatura, considerando esgotadas as possibilidades de desenvolver o personagem haviam se acabado e que o próprio estava se tornando um acessório, sem o vulto e a dramaticidade dos dois primeiros filmes. Sua análise estava certa, pois no ano seguinte foi lançado *O Fantasma de Frankenstein* (1942), onde a interpretação ficou por conta de Lon Chaney Jr., o monstro se resume quase que a assassino bruto e estúpido, com pouquíssima emoção ou sentimento, o que iria se agravar ainda mais nos filmes seguintes, onde o monstro seria renegado a um simples coadjuvante, um simples acessório, como Karloff havia previsto.

O filme não foi o sucesso esperado de bilheteria e de crítica da época, sendo raramente citado posteriormente e nunca sendo ligado ao estrondoso sucesso e popularidade dos dois primeiros filmes de *Frankenstein*.

Sinopse

O Barão Wolf Von Frankenstein (Basil Rathbone), filho do lendário Dr. Henry Frankenstein, volta para tomar posse do castelo de seu pai acompanhado por sua esposa Elsa (Josefine Hutchinson) e Peter (Donnie Dunagan), seu filho. Ao chegar ao local, é tratado de forma fria pela população, que associa o nome Frankenstein a assassinatos e ao terrível monstro criado a partir de defuntos que aterrorizou as pessoas no passado. Ao chegar ao castelo, encontra o inspetor de polícia Krogh (Lionel Atwill), que foi recebê-lo e

lhe oferecer ajuda em caso de alguma revolta das pessoas, Wolf tenta convencer o inspetor de que seu pai não fora um demônio que todos afirmam e que as histórias maldosas contadas sobre a Criatura talvez fossem pura demasia, mas nessa conversa ele descobre que o monstro havia arrancado o braço direito do inspetor na infância, sendo substituído por um postiço de madeira, diante deste fato, Wolf fica sem argumentos para uma possível defesa. Na manhã seguinte Wolf decide ir aos escombros do laboratório de seu pai (explodido no final do filme anterior *A Noiva de Frankenstein*) e lá encontra o velho ferreiro Ygor (Bela Lugosi), que após ter sobrevivido milagrosamente a um enforcamento, pede a Wolf para acompanhar-lhe e quando adentram aos escombros do laboratório, Ygor lhe mostra em um compartimento secreto a Criatura em estado de coma. Ygor pede para Wolf reanimá-la, e este aceita, pois assim poderia transformá-la em uma boa pessoa e conseqüentemente limpar o nome de seu pai. Entretanto, com o prosseguimento dos experimentos, Wolf vai vendo que a Criatura é um violento monstro sobrenatural, e passa assim a ficar cada vez mais reticente em dar-lhe força novamente. Mesmo assim ele prossegue e injeta descomunal energia na carcaça desacordada a sua frente, mas a Criatura não acorda, e ele se convence de que o coma nunca terminará, e encerra suas experiências. Porém, durante um jantar Peter, o faz acreditar que a Criatura está viva. Wolf vai até a Criatura e descobre que a mesma está viva, e está sob total influência de Ygor. Quando começam a ocorrer assassinatos nas redondezas, as suspeitas quanto a Frankenstein começam a crescer até um ponto insuportável, em que o Inspetor Krogh, que já desconfiava de que algo estivesse errado, descobre uma prova de que alguém ligado a Frankenstein

assassinou Benson (Edgar Norton), o mordomo do castelo que estava ajudando Wolf nas experiências e que repentinamente desapareceu (foi morto pela Criatura a mando de Ygor, pois este temia que Benson fosse contar ao Inspetor sobre as experiências). Com a permissão de Krogh, que o mantinha preso no castelo, já que a multidão de pessoas tentava entrar a força na propriedade, Wolf vai ao encaicho de Ygor no laboratório. Quando chega ao lugar, é surpreendido por Ygor, o qual tenta matá-lo, mas Wolf foi mais rápido desferindo-lhe uma porção de tiros, matando-o. Wolf retorna ao castelo e conta o que fez a Krogh, que lhe diz que Benson está morto, e que sabe muito bem que não foi o Barão, nem Ygor, mas sim a Criatura que o matou. Wolf não acredita na insinuação de Krogh até que ouve um grito de Elsa, seu filho havia sumido, Wolf e o Inspetor saem correndo atrás da Criatura, ao chegarem às ruínas do laboratório encontram a Criatura com Peter, Wolf em um ato heróico empurra a Criatura para um poço de enxofre, onde esta afunda a uma temperatura de 400°C, assim, Wolf destrói a Criatura. Após os incidentes, Wolf Von Frankenstein e sua família deixam o castelo para as pessoas do vilarejo, e saem do vilarejo de Frankenstein para nunca mais voltar.

Análise

Diante de algumas mudanças, a Universal Picture ao retirar alguns elementos do filme anterior e acrescentar outros, causa uma falta de consistência à série. Um desses elementos é o fato da Criatura voltar a ser meramente um bruto e sem o dom da fala ou de qualquer raciocínio adquirido no filme anterior e ser uma marionete nas mãos de Ygor (uma espécie de ajudante do filho de Frankenstein e que se torna um bom amigo do monstro).

Este fato faz a Criatura retroceder em seu desenvolvimento tornando-a selvagem novamente, perdendo estes elementos a Criatura se afasta do público e faz com que a interpretação de Karloff não tenha tanta força, o monstro também aparece com um novo figurino usando um vasto casaco de pele ao invés do clássico traje negro que usou nos outros filmes, uma aparição única e marcante.

Outro elemento é o fato de o Dr. Frankenstein ter tido um assistente (Ygor), que milagrosamente sobrevive a um enforcamento e reaparece no filme, além de um filho a quem encoraja a continuar o seu trabalho. O cientista esperando limpar o nome de sua família dá continuidade às pesquisas de seu pai, assim ressuscita o monstro, porém apesar de vivo o monstro ainda tem um cérebro de um assassino, mas o Dr. Frankenstein acredita que possa reabilitá-lo. Seus nobres objetivos são destruídos quando Ygor, que controla o monstro, não gosta da idéia do cientista, manda o monstro em caçadas assassinas aos moradores da vila e logo misteriosas mortes começam a acontecer.

No final do filme Ygor é morto, o monstro desesperado solta um grito aterrorizante, e em seguida é o monstro que morre. Dos três filmes interpretados por Karloff este filme é o único que apresenta a morte do monstro.

O roteiro de Willis Cooper apresenta novos e ricos personagens e um desenvolvimento de história muito eficaz. Nenhum personagem, a exceção do monstro (Karloff é o único ator que regressa para as filmagens, pois a sua personagem é a única que resta dos filmes anteriores), estão presentes neste filme e mesmo assim a história contada é coerente e satisfaz quem espera uma

continuidade digna dos dois primeiros filmes: *Frankenstein* (1931) e *A Noiva de Frankenstein* (1935).

3.2.5 A Universal Pictures e *Frankenstein*

Os filmes produzidos na época, nos Estados Unidos, tinham que obedecer a uma série de proibições que ficaram conhecidas como Código de Hays. Na época Hollywood era vista como a “cidade do pecado”. Will Hays foi escolhido pelos estúdios de cinema para fazer uma autocensura prévia dos filmes produzidos. “Em 1924 todas as produções já passavam por seu crivo e em 1930, as regras de censura foram oficializadas no chamado Código Hays”. http://mundoestranho.abril.com.br/cultura/pergunta_286175.shtml.

Algumas contestações começaram a acontecer e o Código de Hays foi aos poucos perdendo sua força. Este código vigorou até 1966. Dois anos mais tarde, o sistema foi substituído pela classificação por faixa etária.

Além do Código de Hays, teve também o Código de Produção, “código de censura norte-americana criado por dois católicos, Martin Quigley e Padre Daniel Lord, e instituído em 1930 pela Motion Picture Producers and Distributors of America (MPPDA – Associação de Produtores e Distribuidores da América)” (retirado em 19/10/2009 do site <http://www.chambel.net/?p=96>). Perante tanta imoralidade na indústria cinematográfica, o código serviu como resposta às preocupações públicas e criou regras estritas aos estúdios. Este código ia tão longe quanto podia no sentido de expressar o ponto de vista dos bispos católicos sem converter os filmes em teologia popular; porém a liderança em torno da disputa da censura foi assumida no início da década de 30, por clérigos católicos que possuíam unidade de ideologia e organização.

Em 1933 foi fundada a “Legião de Decência”, que buscava coordenar uma campanha destinada a boicotar os filmes que a igreja católica considerasse indecentes e profanos.

Com estes censores, os filmes sofreram alterações e cortes em suas cenas, chegando a interferir no enredo, como no filme *A Noiva de Frankenstein*, que em alguns lugares chegou a ser um curta metragem, de tantos cortes que sofreu.

O diferencial do grande sucesso dos filmes é a competência do diretor do filme, James Whale, era um dos diretores mais preparados a atuar na indústria do cinema, naqueles tempos. Havia trabalhado como cenógrafo e diretor de arte, além de ser um bom pintor, o que lhe transformava em um profissional perfeito para trabalhar visualmente histórias diferentes. Além disso, as circunstâncias ajudaram para que Whale obtivesse carta branca na seqüência do filme de 1931. Ele era muito amigo do diretor do estúdio, Carl Laemme Jr, e demorou quatro anos para aceitar o convite e dirigir o filme, pois desejava dirigir produções dramáticas que lhe possibilitassem ascender na hierarquia de Hollywood.

James Whale finalmente aceitou fazer o filme, depois que obteve um orçamento maior e liberdade na produção. Assim, ele não apenas ajudou a desenhar e conceber os sets de filmagem, como também aumentou a quantidade de locações e redigiu as primeiras versões do roteiro. Dessa forma, pôde inserir em *A Noiva de Frankenstein* não apenas o seu senso de humor excêntrico e teatral, mas também uma série de idéias inovadoras que ajudaram a representar visualmente os dramas vividos pelo trágico e monstruoso protagonista. A primeira sacada inteligente aparece logo no prólogo, quando

Whale recupera a famosa história sobre a origem do livro original. Os poetas Lord Byron e Percy Shelley aparecem, em uma noite chuvosa, questionando a Mary Shelley a razão da morte do monstro no fim do primeiro filme. A escritora, então, avisa que ele nunca morreu, e passa a narrar os acontecimentos após a destruição do laboratório de Victor Frankenstein. A seqüência é uma forma original e ousada de metalinguagem, incluída na trama de ficção um pouco de realidade. Outra idéia original foi permitir que o monstro aprendesse a falar. Ele o faz numa das melhores cenas do filme, após encontrar um solitário velho cego que vive em uma cabana isolada na floresta. Sem poder ver a aparência monstruosa da Criatura, o homem não se assusta com sua aparência, e a própria carência afetiva causada pela solidão, faz com que acabem virando bons amigos. Ao mesmo tempo em que é comovente, a história é bem-humorada: o velho cego ensina o monstro a fumar charutos e beber vinho.

Ao aprender a falar o monstro ganha também o poder de expressar melhor seus sentimentos, realçando assim a Criatura trágica e de bom coração que já demonstrara ser no primeiro filme. No roteiro original, Whale incluiu uma cena brilhante, no cemitério local, em que a Criatura perseguida por uma multidão enlouquecida encontra uma estátua de Jesus Cristo crucificado e se abraça a ela, pensando que a imagem é outro ser incompreendido como ele. Os censores de Hollywood eliminaram a cena, mas Whale a filmou de modo mais sutil, fazendo o monstro parar para tomar fôlego, durante a fuga, bem ao lado da estátua de Cristo.

Após tantas mudanças positivas, Whale ainda deu um jeito de incluir dois personagens antológicos. Um é o Dr. Pretorious, cientista louco que obriga o Dr. Frankenstein a retomar o projeto de criar vida artificial, seqüestrando sua

noiva. O outro personagem histórico é a noiva propriamente dita, interpretada pela mesma Elsa Lanchester que fez Mary Shelley no prólogo. A maquiagem evocando eletricidade e o escasso tempo em cena lhe garantiu imortalidade na memória dos fãs.

O filme *Frankenstein* de 1931 foi o modelo para o tratamento subsequente de Hollywood aos thrillers de horror. Foi largamente imitado, tanto na época como principalmente nos anos posteriores.

A maioria das pessoas conhece a história de *Frankenstein* através do cinema e não do romance de Mary Shelley, confunde o nome das personagens, *Frankenstein* é associado à Criatura e não ao cientista criador; isto acontece, principalmente, depois do filme *A Noiva de Frankenstein*. As interpretações de determinados atores atingem a popularização geralmente criando ícones culturais. Ao se pensar em *Frankenstein*, imagina-se a figura interpretada por Boris Karloff. O ator é exemplo de associação entre estrela e personagem e fica fixada para sempre, portanto é inconcebível que outros autores tenham sido *Frankenstein*. O diretor dos dois filmes James Whale foi um dos grandes gênios do cinema. A prova é que a imagem que ele criou de Frankenstein, como todo monstro que se preza, parece não morrer nunca; basta começarmos a acreditar que o mito está se esgotando para o lançamento de um novo filme.

Mary Shelley, autora de *Frankenstein* em 1818, nunca imaginaria que sua criação literária seria tão cultuada é uma das obras de horror mais filmadas em todos os tempos, e que a “Criatura de Frankenstein seria um dos maiores monstros sagrados e eternos do gênero.

A Criatura de Frankenstein já não fazia mais tanto sucesso, em 1943, a popularidade do monstro personagem de maior êxito comercial dos filmes de horror da Universal parecia estar em baixa. Apesar do grande sucesso obtido por filmes como *Frankenstein* de 1931 e *A Noiva de Frankenstein* de 1935, os dois filmes seguintes *O Filho de Frankenstein* de 1939 e *O Fantasma de Frankenstein* de 1942 não obtiveram tanto sucesso, tudo levava a crer que a fórmula adotada na saga da infeliz Criatura estava saturada. A Universal para tentar retomar o sucesso de antes e a popularidade da Criatura, decidiu dar um companheiro para a Criatura, para protagonizar a nova produção ao lado da personagem criada por Mary Shelley, juntaram o *Lobisomem*. Nasce então *Frankenstein encontra o Lobisomem* (roteiro escrito por Curt Siodmak, responsável pela criação de todo o universo ficcional de *O Lobisomem*). Devido a este fato, quase toda a história é voltada para o *Lobisomem* (Larry Talbot), renegando ao monstro de Frankenstein o papel de mero coadjuvante, algo que se repetiu também nas produções posteriores.

Como a fórmula deu certo, a Universal decidiu continuar investindo, o negócio agora era juntar mais monstros clássicos do estúdio em um mesmo filme, mais uma tentativa de inovar no personagem do monstro de Frankenstein. Juntando outros monstros, além de atrair fãs do monstro de Frankenstein, atrairia também fãs dos outros monstros clássicos. Assim, em 1944 é lançado *A Casa de Frankenstein*, sequência do filme *Frankenstein encontra o Lobisomem*, produzido no ano anterior.

A maquiagem dos monstros continuou a ser de responsabilidade de Jack Pierci, o grande mago que criou a maquiagem do inesquecível *Frankenstein* de 1931.

Os outros filmes produzidos pela Universal Picture nas décadas de 30 e 40 abordando o *Monstro de Frankenstein* foram *O Fantasma de Frankenstein* de 1942 (com Lon Chaney Jr.), neste filme a Criatura não é mais interpretada por Boris Karloff e sim por Lon Chaney Jr., pegando o final do filme *O Filho de Frankenstein* este filme da continuidade à história, mas o argumento não faz muito sentido e está cheia de buracos. Os filmes *O filho de Frankenstein* e o *Fantasma de Frankenstein* não obtiveram boa resposta, nem por parte do público e nem por parte da crítica, o que levava a crer que a fórmula adotada havia saturada, porém, em 1943 é produzido o filme *Frankenstein Encontra o Lobisomem* (com Bela Lugosi), com um enredo simples, mas ao mesmo tempo bem consistente e com uma intrincada gama de ricos personagens, o filme se constitui em um dos melhores filmes do período, mas além da ação e do suspense, o filme ainda trás bem dosadas cenas de humor negro, que apesar de discretas, servem para dar um contraponto cômico a certas passagens do enredo. *A Casa de Frankenstein* de 1944 (com Glenn Strange) que é uma sequência do filme *Frankenstein encontra o Lobisomem*, reuniu monstros dos clássicos dos estúdios em um mesmo filme, com a finalidade de apresentar algo inovador a um vilão que já começa a dar sinais de desgaste, além claro, de atrair aos cinemas de uma só vez os fãs de todos os personagens envolvidos na produção. *A Casa de Drácula* de 1945 (com Glenn Strange) nada tinha de inovador, já que repetia exatamente a proposta bem sucedida apresentada em *A Casa de Frankenstein*. Neste filme, o roteirista Lowe Jr, decidiu modificar alguns conceitos de Siodmak (colaborador de Lowe Jr. no filme *A Casa de Frankenstein*), tratou a terrível maldição dos monstros como um mal patológico, podendo ser tratado com uso específico da medicina, o

cientista propõe um tratamento para os monstros, garantindo a longo prazo resultados positivos, livrando-os do mal que os leva a ser violentos e assassinos. Com isto perde-se o clima da maldição, do sobrenatural, do demoníaco. Aqui fica evidente a saturação da fórmula que ao longo da década de 1930 e final da década de 1940 explorou até a exaustão a imagem dos monstros imortais. Porém em 1948 a Universal lança seu último filme com os Monstros Frankenstein, Drácula e Lobisomem (Larry Talbot) como protagonistas. Após explorar a saga destes monstros por aproximadamente vinte anos, por ganância e mais lucros, a produtora faz sua última produção envolvendo estes monstros com o filme *Abbott e Costello encontram Frankenstein*. Os filmes dos monstros ajudaram a Universal a fugir da falência, apesar deste último filme ter recebido críticas negativas e uma bilheteria baixa, pois foi uma comédia nada engraçada com muitas falhas no roteiro, foi uma despedida inglória dos monstros clássicos. Os filmes da Universal começam a perder a credibilidade de boa produção. Algum tempo depois do lançamento deste filme, a Universal vendeu os direitos de imagem desses personagens para a Hammer Films.

3.2.6 O jovem Frankenstein 1974



Figura 15 – *O jovem Frankenstein* 1974

Fonte: Capa do DVD

O Jovem Frankenstein é um filme dirigido pelo gênio cômico Mel Brooks, é a melhor “livre produção” do personagem *Frankenstein*, o filme faz uma sátira de maneira hilária e inteligente aos antigos filmes clássicos da Universal que abordam o tema do monstro *Frankenstein*. O filme foi filmado no mesmo cenário utilizado nos anos 30, encontrados pela produção em um dos porões da Universal Picture. Foi filmado propositalmente em preto e branco para realçar as comparações, e registrar o clima de terror, com ambientação e música. É uma comédia de terror em homenagem aos filmes de terror dos anos 30 da Universal, especialmente aos clássicos *Frankenstein* (1931) e *A Noiva de Frankenstein* (1935), inspirados no famoso livro de Mary Wollstonecraft

Shelley. Apesar de satírico, o filme também presta uma merecida homenagem ao objeto de sua paródia.

Da mente genial de Gene Wilder em harmonia com a experiência de Mel Brooks, surgiu a paródia em cima do clássico *Frankenstein*, de 1931. Só que, nesta versão, o sobrinho do Dr. Frankenstein retorna ao casarão sombrio do tio para terminar os seus experimentos na reanimação do sistema nervoso humano. Para isso, conta com a ajuda da sensual Inga (Teri Garr), do atrapalhado e irônico assistente Igor (brilhante Marty Feldman), e da assustadora governante Frau Blücher (Cloris Leachman, com direito a verruga e tudo).

Embora parte da história do filme fosse ficção, havia momentos curiosos como o reencontro de Whale, com seus intérpretes - Boris Karloff e Elsa Lanchester. Também Mel Brooks, quando rodou sua paródia *O Jovem Frankenstein*, não deixou de homenagear o trabalho de James Whale, tentando reproduzir o estilo de fotografia e direção de arte do original. E só não foi mais explícito na figura do monstro de Frankenstein porque a maquiagem usada em Boris Karloff é registrada pela Universal, e só os estúdios podem reproduzi-la. Mesmo assim as ótimas comediantes Madeleine Kahn e Peter Boyle fizeram uma divertida homenagem aos personagens.

O Jovem Frankenstein atrai espectadores de todas as idades e nacionalidades por se tratar de uma história mundialmente conhecida, e por ter uma linguagem universal - a comédia.

O filme foi indicado para dois Oscar em 1974: Melhor roteiro adaptado e melhor som.

Sinopse

Numa faculdade de Medicina nos Estados Unidos o Dr. Frederick Frankenstein (Gene Wilder) é um professor que ensina sobre o sistema nervoso central. Frederick muda a pronúncia de seu sobrenome para Fronkonstteen para que não seja relacionado com seu avô, em vão, pois todos insistem em relacioná-lo com seu avô, e mais, querem saber das pesquisas que seu avô realizou. Frederick sem saída afirma que o trabalho de seu avô é o produto de alguém insano. Repentinamente entra na sala de aula Falkstein (Richard Haydn), que viajou sete mil quilômetros para entregar ao Dr. Frankenstein o testamento de seu avô, que havia deixado de herança para ele seu castelo na Transilvânia. Assim, Frankenstein se despede de sua noiva, Elizabeth (Madeleine Kahn) e faz a viagem que mudará sua vida; vai à Transilvânia para reivindicar a herança. Ao chegar é recebido por Igor (Marty Feldman), um corcunda de olhos arregalados e vesgo cujo avô trabalhou para Victor Frankenstein. Acompanhados por Inga (Teri Garr) uma jovem bonita e sexy, eles vão para o castelo de Frankenstein e são recebidos por Frau Blücher (Cloris Leachman), uma mulher que tem um jeito tão assustador que só de se falar o nome dela os cavalos relinham de susto; é apaixonada por Victor, faz insinuações a seu respeito, beija seu retrato. Depois de acomodado Frankenstein tenta descansar, porém no meio da noite ouve uma música estranha e, acompanhado por Inga, a segue para ver de onde ela vem, chegando ao escritório e continuando a ouvir a música, começa a mexer nos livros para descobrir alguma passagem secreta, até que ao movimentar uma vela a passagem se abre e, ao percorrer este desconhecido caminho, encontra Igor. Os três seguem o som, que os leva até o laboratório de Victor

Frankenstein, onde ele tentou dar vida aos mortos. Em outro cômodo está a biblioteca particular de Victor e lá é encontrado um violino, de onde vinha a música. Em cima da mesa está o livro “Como Consegui”, de Victor Frankenstein. Apesar de cético, Frankenstein lê todo o livro e percebe que a teoria pode funcionar. Ele decide repetir a experiência, assim, Frankenstein e Igor roubam o corpo de um condenado, que recentemente havia sido enforcado. Frankenstein ordena a Igor que roube o cérebro de Hans Delbruck, que era um cientista e santo, que estava guardado em um laboratório, mas quando Igor está saindo com o cérebro vê sua imagem refletida no espelho, se assusta e derruba o cérebro no chão, destruindo-o; sem saber o que fazer substitui o cérebro de Delbruck por outro rotulado como anormal. Desconhecendo o sucedido, Frankenstein, após concluir o trabalho, fica imaginando o cérebro de Delbruck na sua Criatura. Quando percebe o erro, diferentemente do avô que rejeitou a Criatura, ele decide conectar-se a ela com toda parafernália do laboratório para dividir seu cérebro com a Criatura, o que acaba dando certo. A Criatura herda o lado intelectual de Frankenstein e ele além de suas características, herda o apetite sexual da Criatura.

Análise

No início do filme, ouvem-se treze badaladas do relógio, algo difícil de perceber a não ser que se contem todas as batidas pacientemente. Aliás, também perto do início, um casal de passageiros num trem fala exatamente as mesmas palavras em inglês (quando simulam a passagem por uma estação em New York) e também em alemão (quando passam por uma estação na Transilvânia).

Muitos elementos dos dois primeiros filmes de *Frankenstein* da Universal foram utilizados como cenários, principalmente o imponente castelo. São recriações muito próximas das originais utilizadas nos filmes da Universal, sendo os instrumentos, o maquinário elétrico e os equipamentos do laboratório do Dr. Frederick Frankenstein exatamente os mesmos criados por Kenneth Strickfaden para os clássicos dos anos 30.

O estridente e ameaçador uivo do lobisomem que se ouve quando o Dr. Frankenstein, sua assistente Inga e o corcunda Igor estão chegando ao castelo numa carruagem, foi feito pelo próprio diretor Mel Brooks que, aliás, também foi o autor de um grito imitando um gato sendo atingido por um dardo arremessado de forma errada pelo Dr. Frankenstein, quando tentava acertar um tabuleiro como alvo. Quando o Dr. Frankenstein localiza a biblioteca particular de seu avô Victor num aposento secreto no imenso castelo, ele encontra um livro escrito por seu avô intitulado "**How I Did It**" (Como eu Fiz), que é uma brincadeira do roteiro ao mencionar a existência de um registro que revelava como Victor Frankenstein conseguiu reanimar carne morta, um fato que não está revelado no livro original de Mary Shelley.

Naquela cena onde o monstro encontra na floresta uma garotinha, Helga (Anne Beesley), numa referência à mesma sequência do filme de 1931 de James Whale, eles ficam jogando flores num lago, e no momento em que a menina diz não ter mais flores para jogar, perguntando o que poderia então ser arremessado na água (para quem conhece o filme da Universal sabe o que o monstro escolheu para jogar no lago, numa cena que chocou o público na época e que ficou censurado por muitos anos), a Criatura faz uma expressão de deboche para a câmera.

O primeiro cérebro escolhido para a Criatura era de um tal de Hans Delbruck, que no filme era descrito como cientista e santo, homem de grande inteligência e ideal para fazer parte do monstro, e na realidade Delbruck era mesmo um historiador e professor alemão de grande relevância nas áreas de economia e política.

Numa das cenas finais, Elizabeth utiliza um cabelo igual ao da noiva do monstro no filme de 1935, quando a atriz Elsa Lanchester tinha um penteado com enormes mechas brancas no cabelo, que foi inspirado em antigas esculturas da rainha egípcia "**Nefertiti**".

Apesar das semelhanças com o filme original, o espectador é lembrado constantemente que a história não é para ser levada a sério. Não somente pela óbvia loucura dos personagens, mas também pelas situações absurdas em que eles se envolvem. Ou até por simples detalhes, como: a corcunda de Igor fica mudando de posição ao decorrer da história; os cavalos relinham toda vez que o nome de Frau Blücher é mencionado; o cego tentando servir sopa quente no prato da Criatura; o doutor que, para não ser associado ao nome do tio, insiste em ser chamado de "Fronkensteen"; as indicações de que *todas* as partes do corpo da Criatura são maiores que as de um homem comum; as mil utilidades do braço mecânico do inspetor durante o filme; a inusitada apresentação musical do médico e sua criação; etc.

O discurso no filme do Dr. Frederick Frankenstein, momentos antes de ser concebida a vida ao monstro, também é um exemplo:

Desde o dia fatídico como lama fedorenta que arraste-se do mar e grita para as estrelas. Eu sou o Homem. Nosso maior temor tem sido saber de nossa mortalidade. Mas esta noite, vamos fazer a ciência desafiar e enfrentar a

terrível face da morte. Esta noite, vamos chegar até as nuvens. Nós vamos imitar o terremoto. Vamos comandar os trovões. E conhecer as profundezas da impenetrável natureza.

Toda ambição de Victor de criação da vida, encontra-se em Frederick, porém este não rejeita sua criação, tenta concertar seu erro. Na tentativa de ajustar estes erros, divide seu cérebro com a Criatura, prova esta de que Frederick se sentia perfeito e digno de ser reproduzido. E como Robert Walton o capitão do navio no romance de *Frankenstein*, Frederick quer um ser semelhante a ele para dividir suas experiências, por isso escolhe um cérebro que atenda suas expectativas, um cérebro de um cientista.

3.2.7 Hammer Film Productions

A produtora Hammer, iniciou seu ciclo de filmes baseados no romance de Mary Shelley, e foi a responsável por ressuscitar o gênero filmes de horror. Em 1957 lançou seu primeiro filme, o clássico *A Maldição de Frankenstein (The Curse of Frankenstein)*, dirigido por Terence Fisher e escrito por Jimmy Sangster, com Peter Cushing como o cientista e Christopher Lee como o monstro. Em uma versão agora a cores e com o vermelho vivo do sangue dos monstros clássicos da Universal, que antes eram filmados em preto e branco. Com o sucesso do filme, os produtores logo pensaram numa sequência e no ano seguinte, em 1958, lançou *A Vingança de Frankenstein (The Revenge of Frankenstein)*, apesar de ter na equipe técnica o mesmo diretor, Terence Fisher, essa sequência não conseguiu manter o mesmo clima gótico característico do cinema produzido e com elenco liderado por Peter Cushing, porém, desta vez sem Christopher Lee como o monstro, mas sim Michael

Gwynn. Um filme bem inferior ao primeiro, concentrou as ações do filme na personagem do cientista e seu trabalho de criação, ao invés de concentrar as ações na Criatura. A Criatura neste filme se parece mais como uma pessoa normal, com algumas cicatrizes espalhadas pelo corpo, não tem um visual assustador ou qualquer deformidade. *O Monstro de Frankenstein (The Evil of Frankenstein, 1964)* este filme é uma refilmagem com liberdade artística da versão em preto e branco da Universal, *Frankenstein* de 1931, com a liberação Roy Ashton desenvolveu a maquiagem da Criatura embasado na de Jack Pierce, porém não foi fiel a original, deixando a Criatura com uma fisionomia muito carregada, artificial, ficou com uma aparência falsa. Não tem nenhuma ligação com o filme *A Vingança de Frankenstein*, feito seis anos antes, começa mostrando o Barão Victor Frankenstein (Peter Cushing) e seu jovem ajudante Hans (Sandor Eles) sendo forçados a sair de uma pequena cidade onde estavam devido as peculiares experiências que vinham desenvolvendo com os mortos. O grande diferencial desse filme talvez seja quanto a presença do hipnotizador, que faz uso da inocente Criatura para seus perversos fins. Algo parecido foi visto em *O Filho de Frankenstein (1939)*, onde o corcunda Ygor (Bela Lugosi) também faz do monstro (Boris Karloff) seu “testa-de-ferro” para sua vingança pessoal. *Frankenstein Criou a Mulher (Frankenstein Created Woman, 1967)* dirigido por Terence Fisher. Neste filme Peter Cushing também interpreta o ambicioso cientista que gosta de desafiar “Deus”, a moça transformada é interpretada por Susan Denberg, a mais bela das Criaturas do Dr. Frankenstein. Após ter construído um homem usando restos de cadáveres, o cientista Frankenstein, tenta transmutar almas, ele tenta transpor a alma de um condenado à morte para o corpo de sua amante. O roteiro do filme explora

as estreitas relações entre a alma e o corpo. *Frankenstein tem que ser destruído* (*Frankenstein Must Be Destroyed*, 1969) dirigido por Terence Fisher. Neste filme há um fato que se destaca no roteiro de Bert Batt, é o que diz respeito a personalidade do cientista, Dr. Frankenstein, que está diferente dos outros filmes da série, aqui o cientista é o monstro e não sua Criatura. Outro fato é que o cientista centra sua pesquisa em transplantes de cérebros, sendo que seu objetivo é conseguir congelar um cérebro inteligente e privilegiado para poder utilizá-lo em outro corpo no futuro. *Horror de Frankenstein* (*Horror of Frankenstein*, 1970) foi produzido, dirigido e escrito por Jimmy Sangster; não tem nenhuma ligação com os outros filmes da série. Ralph Bates faz o papel do cientista com um leve ar sarcástico e quase louco, chega a perder a noção do certo e do errado, extremamente preocupado com seu experimento, passando por cima de tudo e de todos para atingir seus objetivos. A Criatura por sua vez não expressa nenhum sentimento, resume-se a um robô, sua aparição no filme é insignificante e só aparece no final. E concluindo a saga com *Frankenstein the Monster From Hell* (1974), inédito no Brasil.

3.2.8 Filmografia de *Frankenstein* a partir dos anos 80

Vários filmes foram produzidos inspirados no romance *Frankenstein* de Mary Shelley, alguns dignos de registro como *A Prometida* (*The Bride*, 1985) uma nova versão do filme *A Noiva de Frankenstein* de 1935, que foi dirigido por Franc Roddam e com roteiro de Lloyd Fonvielle. O Barão von Frankenstein (Sting, astro de rock), insatisfeito com a criação original, constrói uma mulher perfeita para ser companheira da Criatura. O Barão von Frankenstein ao ver sua nova e bela criação, Eva (Jennifer Beals), apaixona-se por ela. A Criatura e

o Barão von Frankenstein brigam pela moça e acabam provocando um incêndio na torre onde ficava o laboratório. O Barão von Frankenstein leva Eva para casa, pois apesar de bonita por dentro ela era uma selvagem; pede para sua governanta, Sr. Baumann (Geraldine Page) para transformar Eva em uma dama. No entanto, para a surpresa do Barão von Frankenstein Eva começa a ter pensamentos e desejos sexuais próprios. Enquanto isso, a Criatura conhece Rinaldo (David Rapaport) um anão que vai trabalhar no circo, a Criatura se torna amiga dele e vai com ele trabalhar no circo com o nome de Victor. Porém, como não consegue esquecer Eva, a Criatura volta, mas a encontra nos braços do Barão von Frankenstein e um outro pretendente, Josef Schoden (Cary Elwes). Em 1990 veio *Frankenstein, o Monstro das Trevas* (*Frankenstein Unbound*) mais uma versão do tema *Frankenstein* dirigido por Roger Corman e um elenco formado por John Hurt, Raul Julia e Bridget Fonda. A história mistura horror com elementos de Ficção Científica onde em 2031 um cientista inventa uma máquina do tempo e usando novos experimentos de implosão, regressa aos dias do Dr. Frankenstein, em uma aldeia suíça, onde encontra a escritora Mary Shelley, Dr. Frankenstein e sua Criatura monstruosa. Num mundo futurista, um cientista, Joseph Buchanan (John Hurt), trabalhando em um projeto militar secreto, cria uma brecha no tempo e por um acidente acaba caindo na época em que o Dr. Frankenstein (Raul Julia) estava para criar sua Criatura. Lá encontra um clima de medo e terror, provocado por uma onda de assassinatos. Assim, este cientista presencia toda a evolução das experiências como também, se envolve com a escritora do livro. Em 1992 foi lançado *Frankenstein, a Verdadeira História* (*Frankenstein*), numa produção inglesa feita para a TV com Patrick Bergin e Randy Quaid contando a história

do cientista e seu monstro. O título é enganoso, pois a história guarda leve semelhança com a obra original de Mary Shelley. Reunida com os amigos, entre eles Lorde Byron (Hugh Grant), Mary Shelley (Lizzy McInnemy), em um castelo está discutindo novas idéias com eles, até que Shelley começa a falar sobre Frankenstein, as coisas começam a se complicar e todos acabam acreditando que o monstro assassino é real e que pode acabar por matá-los. Em 1994, numa produção de Francis Ford Coppola, foi lançado *Frankenstein de Mary Shelley* (*Mary Shelley's Frankenstein*), dirigido e estrelado por Kenneth Branagh, ao lado de Robert De Niro (como o monstro), Ian Holm e Helena Bonham-Carter. É um filme com uma produção, maquiagem, cenários e figurinos de ponta e, talvez, a melhor adaptação do romance homônimo para as telas de cinema, uma das mais fiéis e complexas adaptações da história original, respeitando seus temas principais mesmo que se desviando, aqui e ali, de pontos específicos da trama. Isto não quer dizer que Branagh, responsável pela revisão final, ignore a longa trajetória da Criatura no cinema e é fácil detectar, em vários momentos, referências óbvias ao clássico de 1931 (como o Dr. Frankenstein de Colin Clive, Branagh grita: “Está vivo! Está vivo!”) ou mesmo ao filme *A Noiva de Frankenstein*, de 1935 (o penteado de Helena Bonham Carter remete ao de Elsa Lanchester e vários elementos daquela história foram aqui repetidos). O filme nos apresenta ao jovem estudante de Medicina Victor Frankenstein (Branagh), um cientista curioso pela ciência, egoísta, inseqüente, vaidoso e arrogante, que, determinado a encontrar uma “cura” para a Morte, dá prosseguimento às pesquisas do polêmico professor Waldman (Cleese), empregando o cadáver de um assassino (De Niro) em suas experiências e trazendo-o de volta à vida. Diferente do texto

original, onde a Criatura é trazida à vida através de descarga de raios, no filme são utilizadas enguias elétricas. Chocado com os resultados, porém, Frankenstein retorna à sua cidade natal, Genebra, com o propósito de se casar com sua amada Elizabeth (Bonham Carter) sem saber que a Criatura está determinada a encontrá-lo. Como no romance de Shelley, a Criatura é rejeitada por seu criador e pelas pessoas, por sua aparência monstruosa; no filme também expressa sentimentos de alegria e tristeza e percebendo sua aparência monstruosa e quanto esta causa rejeição de todos, revolta-se contra seu criador, pois todo sentimento de bondade foi reprimido pelas frustrações e rejeições, transformando-se num ressentimento violento. No final do filme, Frankenstein dá vida a sua amada Elizabeth, ela retorna a vida completamente deformada e quando se dá conta disso, não acredita que Frankenstein tenha feito isso com ela, assim, rejeita-o e na sua frente e na frente da Criatura, atea fogo em seu corpo. Uma cena bastante interessante no filme é quando Frankenstein está com a Criatura em uma caverna e esta questiona seu criador:

Eu tenho alma? Ou você se esqueceu desta parte? Quem eram estas pessoas das quais fui constituído? Pessoas boas? Pessoas más? (...) Sabia que eu sei tocar (flauta)? Em que parte de mim residia este conhecimento? Nestas mãos? Nesta mente? Neste coração? E ler? E conversar? Não foram coisas aprendidas, mas...lembradas. (...) Alguma vez você ponderou as conseqüências dos seus atos? (...) Quem sou eu?

Frankenstein confuso, derrotado e exausto, responde ~~para a Criatura~~ “Eu não sei”, ao que a Criatura responde com ironia “E você pensa que eu sou mau”. O filme passa uma mensagem humanista, pois a Criatura, vista inicialmente como um ser irracional e selvagem, acaba tornando-se uma vítima,

que conquista a simpatia do público exibindo uma postura comovente de Fé na Humanidade: “Pela compaixão de um ser vivo eu faria as pazes com todos”. Sua última frase no filme é um protesto de mágoa contida “Estou farto do Homem”.

No início do século XXI, outras produções aumentaram a já extensa filmografia sobre *Frankenstein*. Em 2004, são produzidos dois filmes homônimos, um deles dirigido por Kevin Connor, com Alec Newman (Victor Frankenstein), Luke Goss (Criatura) e Nicole Lewis (Elizabeth). Trata-se de uma das adaptações mais fiéis do romance de Mary Shelley, ao destacar a centralidade dos temas do amor e da imortalidade. O segundo, com direção de Marcus Nispel, mostra acontecimentos ocorridos duzentos anos após Mary Shelley ter escrito *Frankenstein*. A história se passa em Nova Orleans (EUA) em 2004. Vitor Frankenstein conhecido como Victor Helios (Thomas Kretschman), se apresenta com uma aparência jovem e bonita, casado com uma mulher sedutora, Erika Helios (Ivana Milicevic). Helios consegue manter vivos ele próprio e sua Criatura durante 200 anos através de experiências genéticas. O cientista, obcecado pela perfeição, continua suas experiências em trazer vida aos inanimados, porém com técnicas mais aperfeiçoadas que as de Deucalião (Vincent Perez), criação original de Victor Frankenstein. Suas criaturas estão em todos os setores da sociedade, sob o controle do mestre. Uma série de assassinatos horripilantes estão sendo investigados pela detetive O' Connor (Parker Posey). As pistas levam ao médico e sua Criatura, bem como à elucidação do mistério que cerca a dupla ao longo de dois séculos e dos caminhos bons e maus já seguidos pelo criador e sua Criatura. Deucalião aproxima-se da detetive para ajudá-la e conta-lhe as experiências do Dr.

Hélios. Os dois se unem para capturar Hélios e provar seus crimes horríveis. Uma cena marcante no filme mostra Hélios em frente à imagem de “Jesus” crucificado, a quem se dirige com ironia e sarcasmo.

CAPÍTULO IV - DO GÓTICO AO CYBERPUNK

Dyens (2001) define o cyberpunk menos como uma criação da nova ficção científica, surgida nos 80 e mais como um campo de expressão artística contemporânea. A própria ambigüidade terminológica traz em suas raízes uma hibridação entre o clássico (o grego *cyber*, *kubernetes*) e a cultura de massa (*punk* como uma categoria da cultura *pop* utilizada pela mídia). Nessa construção lingüística do signo, temos uma representação do próprio pensamento tecnológico, que insere em um termo (um neologismo) uma carga de ambigüidades e contrapontos típicos do estágio em que a sociedade se encontra.

O enredo geralmente focaliza conflitos entre *hackers*, inteligências artificiais e grandes conglomerados comerciais e industriais. Situados num futuro não muito distante, os romances têm características de distopias pós-industriais, em cenários fictícios marcados pela efervescência cultural e pelo uso avançado da tecnologia, de maneiras nunca previstas pelos próprios criadores. A personagem paradigmática do *cyberpunk* é o solitário marginalizado que vive sob o impacto da rápida mudança tecnológica, em um mundo alucinado por enxurradas de informações computadorizadas, e sujeito a modificações invasivas do corpo humano. A falta de confiança dessas personagens nas instituições sociais e a coincidência entre as categorias de “humano” e “monstro” – que pode ser substituído por robôs, andróides e *ciborgues* – definem o *cyberpunk*. Os protagonistas desta nova onda de ficção científica, ao contrário dos anteriores, possuem perfil de herói solitário, paranóico e angustiado por questões existenciais. São agora contadas histórias, também violentas, mas integradas à tecnologia e inseridas no

cotidiano do indivíduo. Máquinas são introduzidas na vida diária e passam a aterrorizá-lo, como o faziam outros entes sobrenaturais na literatura gótica.

Assim como os fantasmas simbolizavam o medo e a insegurança do indivíduo, na transição para a era industrial, hoje prevalecem os medos despertados pela tecnologia e pela perda da própria identidade humana em meio aos avanços tecnológicos. A questão da imortalidade é retomada a partir de uma angústia existencial que permeia as personagens em suas relações de poder e morte tanto com a sociedade, as instituições e a tecnologia, quanto com outros indivíduos.

A evolução da tecnologia da informação e a expansão dos meios de comunicação eletrônicos construíram as bases do mundo globalizado do século XXI. No que tange à literatura, os recursos aparentemente inesgotáveis da tecnologia da informação já existentes, e/ou aqueles desenvolvidos pela imaginação fértil dos autores, constituem a temática central do cyberpunk. Outros ramos da tecnologia deram origem a sub-subgêneros, a exemplo do *biopunk*, isto é, romances em que a biotecnologia, e não a informática, é o tema dominante, que dominaram o reino da ficção científica desde o início dos anos 90. Nessas histórias, as pessoas sofrem transformações, não por meios mecânicos, mas pela manipulação genética, assunto na ordem do dia da pesquisa científica avançada, que a arte leva às últimas conseqüências. No enredo que se pode dizer padrão, experiências conduzidas por um cientista inescrupuloso produzem seres anormais, *freaks*, construídos especificamente para servir a seus objetivos criminosos.

Ei-nos de volta a Mary Shelley e à sua Criatura: o sobrenatural, a pseudo-ciência e seus experimentos; um ser (seres) monstruoso(s) e

apavorante(s), que foge(m) ao controle de seu criador. A atmosfera sombria, o estranhamento, o sobrenatural e o etéreo; referências a sangue, cadáveres, decomposição de tecidos, mutilação freqüente são características comuns ao *biopunk* do século XXI e ao gótico do século XIX.

O objetivo de explicar a sobrevivência da personagem Frankenstein na mídia de nossos tempos nos conduziu a caminhos que antecipáramos, mas também a correlações essenciais – entre literatura e outras artes, entre racionalidade e fantasia, entre realizações da ciência e os problemas éticos resultantes, entre temas ficcionais e contexto cultural, e, acima de tudo, entre os temas do romance e o significado da vida nos dois séculos de existência da obra de Mary Shelley – que nos surpreenderam. Todas essas questões encontram no romance um modelo que é citado e parodiado até os dias de hoje.

Discutimos, no capítulo anterior, a herança da ficção gótica – especificamente as versões filmicas de Frankenstein – no cinema de Hollywood, onde a heterogeneidade dessa ficção gerou várias formas de representação, principalmente nos anos 30 e 40.

No contexto moderno do *cyberpunk* e da globalização, outros fatores determinam o modo como a figura de Frankenstein é tratada no mundo global, obcecado pela idéia do lucro, em que transformações são comandadas pelo trinômio moda, publicidade e mercado.

Amplia-se, assim, uma gigantesca indústria cultural. que tem difundido protótipos bem-sucedidos da identidade nacional, como empresários, artistas, jogadores de futebol, e outros. Estas representações têm fabricado um hiper-real, algo espetacular, mais interessante do que a própria realidade. “É a

sociedade do espetáculo que tem transformado a atualidade em uma exposição universal. Novas relações inter-humanas estão aí, à espera de análise. Dessa forma, a tradição literária, de que Proust foi paradigma, entra em crise” (VIRNO, 2003, p. 63).

Os meios de representação desse novo fenômeno (a literatura, as artes, dentre outros) se traduzem em contraste, os paradigmas são rompidos e tradições são reinventadas. Novos estilos surgem, dando ênfase à cópia, ao efêmero e ao fugaz. Nesse limiar, o público flutua em um mercado cada vez mais imprevisível e envolvente.

Em meio aos conflitos gerados pela imposição mercadológica, o objeto literário tem se transformado em mais um produto posto em circulação, disputando espaço com um novo lançamento do mercado. Diante disso, a literatura vê-se obrigada a disputar espaços e derrubar fronteiras, optando, na maioria das vezes, em retratar seres que vivem imersos no prazer visual e na fantasmagoria da cultura capitalista.

A indústria cultural vende Cultura. No entanto, para vendê-la, deve seduzir e agradar o consumidor e não o fazer pensar. Nesse sentido, a Cultura é tida como lazer e entretenimento, de modo que o que nas obras de arte e de pensamento significa trabalho da imaginação, da sensibilidade, da reflexão, da inteligência e da crítica não tem interesse, não vende.

Os cânones têm sido transformados pela indústria cultural e os leitores são lançados em um mercado sedutor e imagético. Livros como *Harry Potter*, já adaptados para o cinema, são vendidos cada vez mais. O leitor-massa se sente atraído pela representação do mundo como um “castelo de imagens” e a

vida como um grande desempenho, buscando literaturas que se aproximam dos documentários, do cinema, da televisão e do videogame.

No caso de textos literários canônicos, é necessário alterar o texto original, para que seja apreciado por esse novo público massificado que exige o entretenimento instantâneo. Assim, romances góticos, como *Frankenstein*, são transformados em histórias em quadrinhos, desenhos animados, videogames e outros itens criados pelo mercado, em que a Criatura se distancia cada vez mais de sua Criadora, sujeito a transformações para satisfazer o gosto do público. A lei maior é o lucro. É na análise dessas adaptações que esperamos observar como se deu a transformação do Monstro de pesadelo em herói protetor, ou simplesmente em personagem bizarro, à margem da trama central,

As novas obras têm transmitido valores diversos, oferecendo outros sentidos subjacentes à produção literária. Não se pode ignorar o valor de culto e o valor de troca dos novos tempos, podendo-se avaliar o grau de aceitabilidade de uma obra aliado à sua capacidade de permanência no mercado, ou de ser esquecida.

É no exame de outros veículos de exploração comercial da figura de Frankenstein que procuramos analisar a trajetória do mito até os tempos modernos.

4.1 HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

4.1.1 *A turma do Penadinho*

Se na vida real precisa-se de heróis, na vida imaginária precisa-se de super-heróis, de semideuses. Agora, porém, com a obrigatoriedade de ser

semideuses com a credibilidade avalizada pela genética, pela energia atômica, pela percepção extra-sensorial, e por outros pretextos que, aos olhos do leitor comum, não se distinguem muito da Magia

Na liderança do mercado brasileiro de história em quadrinhos para crianças e jovens, em meados do século XX, chegavam às bancas os personagens do mundo da literatura gótica, transformados de vilões em heróis.

Dentre muitos criadores desses veículos, distingue-se Maurício de Souza, um dos mais famosos cartunistas do Brasil, que atribui à sua experiência como repórter policial a grande inspiração para a *Turma do Penadinho*, cujos personagens vivem suas aventuras em um cemitério. O autor justifica o cenário tétrico, por acreditar que "toda criança adora histórias de monstros".

O personagem principal é um fantasma que se distrai tentando assustar alguém, mas que no fundo é um fantasma legal. Quando vivo, ele era muito alto e, por isso, ganhou o prêmio *As pernas mais bonitas*, porém, ao estacionar um carro num ferro-velho foi esmagado e morto por um ímã e virou um fantasma baixinho.

Dona Morte, também personagem de destaque, é a responsável por trazer os novos moradores para o cemitério. Suas histórias relatam aventuras na caça às pessoas que, obviamente, se recusam a acompanhá-la. As roupas pretas e a indefectível foice, que a identificam, contrastam com suas tiradas de humor negro.

Entre as personagens secundárias - vampiro, múmia, lobisomem, crânio humano destituído de corpo, caveira e fantasmas de crianças e adultos.

- Um monstro artificial pouco inteligente que imita as crianças e foi criado pelo

médico de toda a turma, o doutor Frankstóim. A referência evidente ao cientista Dr. Victor Frankenstein, do romance de Mary Shelley, identifica o caráter paródico das histórias da turma do Penadinho. Cemitério, fantasmas, caveiras e múmias fazem parte do *stock in trade* da narrativa gótica. O monstrinho, ingênuo como uma criança, lembra o caráter de homem natural, não corrompido que Shelley atribui à sua Criatura.

4.1.2 *Pateta faz história como Frankenstein*

Nasceu Dippy Dawg, virou Goofy (pateta em inglês), personagem de animação, conhecido no Brasil como Pateta, estreou no curta-metragem de animação *Mickey's Revue* nas matinês dos Estados Unidos, em 2 de maio de 1932. O personagem coadjuvante atrapalhado, desengonçado e com uma risada diferente e engraçada agradou de imediato ao público infanto-juvenil.

Do curta-metragem para os *comics* foi apenas um passo e o sucesso de suas aventuras e trapalhadas, ao lado dos amigos Mickey Mouse e Pato Donald, foi instantâneo. Pateta encantou e na TV, onde já foram exibidos diversos curtas-metragens em que o cão desengonçado tenta aprender uma atividade ou contracenar com os amigos, sempre em situações muito engraçadas que fazem o público cair na gargalhada.

Nos quadrinhos da aclamada série *Pateta faz história* de 1981, publicada pela Disney, Pateta, o cachorro trapalhão com métodos próprios e hilariantes para qualquer habilidade, faz o papel de figuras históricas, em aventuras repletas de humor. Dos seis títulos que compõem a minissérie, um clássico dos quadrinhos em todos os tempos, – *Beethoven e Tutancâmon, Gutenberg e Mickey Marco Pólo, Leonardo da Vinci e o Rei Midas, O Rei Arthur e Galileu*

Galilei, e *O homem invisível* e *Ulisses*, *Frankenstein* e *Colombo* – este último nos desperta a curiosidade sobre a possível associação entre o monstro e o navegador.

Na edição de *Frankenstein e Colombo*, Pateta e sua turma do curso de cinema fazem uma refilmagem do clássico *Frankenstein*; Pateta, um cientista atrapalhado e maluco chama Mickey, que faz papel de um cientista sério, para ajudá-lo na experiência de criar um ser humano. A cena do momento em que Pateta dá vida à Criatura é em tudo semelhante aos filmes intitulados *Frankenstein*. O texto original de Mary Shelley é lembrado apenas no momento da criação da Criatura, o restante da história é uma paródia bem humorada. A Criatura de Pateta é semelhante a ele na aparência, porém gigantesca, e comporta-se como uma criança. Ainda uma vez, encontramos o reforço da idéia da bondade inata do homem que se conserva bom por não ter contato com a sociedade dos homens.

4.1.3 *Frankenstein*: Marvel Comics nos E.U.A e no Brasil.

Como nas outras artes, as histórias das revistas em quadrinhos também sofreram com as rígidas regras do Comic Code nos anos 40, assim, em suas histórias, estas revistas foram mais brandas no quesito terror. Porém a partir dos anos 70, com o enfraquecimento do Comic Code, as revistas puderam explorar mais os temas de terror e do sobrenatural.

A americana Editora Marvel Comics, de janeiro de 1973 a setembro de 1975, investiu em revistas de terror, o que resultou em títulos como *Motoqueiro Fantasma*, *A Tumba de Drácula*, *A Múmia Viva*, *Frankenstein*, entre outros.

Adolfo Bloch, no Brasil, proprietário da Editora Bloch, voltou seus olhos para o público infanto-juvenil e adquiriu em 1975 os direitos de publicação da Marvel Comics que pertenciam à EBAL e conseqüentemente a linha de HQs de horror, que até então eram desconhecidas no Brasil. Bloch, para especificar as revistas de terror, criou um selo chamado Capitão Mistério. Houve muitos lançamentos na época, como *Sexta-feira 13*, *Lobisomem*, *Aventuras Macabras*, *Frankenstein*. Nas páginas centrais das revistas havia pôster com cenas de filmes de horror, devidamente acompanhados por uma ou mais matérias sobre as novidades dos filmes em cartaz.

A editora incluiu nessas publicações histórias de artistas brasileiros, como Júlio Shimamoto, que foram gradativamente assumindo a produção das revistas, até que todo o material do selo Capitão Mistério ficou sob sua responsabilidade.

Nas revistas intituladas *O Monstro de Frankenstein*, a Criatura é uma personagem fictícia do Universo Marvel, uma Criatura humana composta de múltiplas partes de cadáveres humanos; à semelhança de seu precursor literário do século XIX, porém dotada de poderes sobre humanos e de imortalidade. Embora de aparência cadavérica, a Criatura é imune ao envelhecimento e é dotada de força sobre-humana, pois o processo que lhe deu a vida artificialmente aumentou-lhe a força física a níveis que extrapolam o humano. Resiste a armas de fogo e a forças de impacto e quando ferida, os tecidos se regeneram rapidamente. Tem pontos fracos, porém: é incapaz de regenerar as cicatrizes e a decomposição originais já existentes em seu corpo, e é vulnerável às condições extremas de temperatura. Em virtude de uma experiência traumática logo de sua criação, o Monstro tem pavor irracional do

fogo, embora seu corpo se regenere rapidamente se as chamas forem logo extintas.

O texto original de Shelley é tido aqui como base para as histórias, porém muitos fatos são diferentes e muitos personagens são incluídos nas histórias das revistas em quadrinhos. A Criatura de Victor Frankenstein não possuía nenhum poder sobre humano, mas nas revistas a Criatura é quase sobre humana, com poderes imaginários.

Frankenstein, revista em quadrinhos da Editora Salamandra, lançada no Brasil em 2009 é uma adaptação para os quadrinhos feita por Marion Mousse, pseudônimo de um autor. A história desta revista em quadrinhos se mantém fiel ao tema principal do romance de Mary Shelley, a criação de um ser, ousando em desafiar a Natureza.

A adaptação é próxima do texto original, porém há alguns trechos confusos e em alguns momentos perdem em impacto para o livro, por exemplo; quando Frankenstein destrói o corpo da mulher que estava construindo para a Criatura para ser sua companheira, ele relata que foi com muita raiva, até o total esgotamento que ele a destrói; porém nos quadrinhos vemos apenas uma fogueira e o choro da Criatura.

Encontramos também diferenças na Criatura que nos quadrinhos é apenas um grandalhão verde que não impressiona muito e passa longe da descrição do livro que dá conta de uma Criatura de estatura gigantesca, porém rudimentar e disforme nas proporções, que possuía esta aparência por ser justamente constituída de partes de diferentes cadáveres.

Apesar de alguns deslizes, os acertos foram maiores, fazendo das revistas em quadrinhos um novo meio de expressão artística.

A narração da história não acompanha as desventuras de Victor Frankenstein a partir do momento em que começa a narrar sua tragédia pessoal, mas sim a trilha da Criatura, perseguida por causa de sua aparência, dando destaque a um subtexto sutil da obra original. A narrativa começa com a carta de Robert Walton, matemático a bordo de um navio que rumo para o Pólo Norte, a sua irmã Margareth, na Inglaterra. O encontro com Victor Frankenstein, quase à beira da morte, e a narrativa dos fatos nas cartas para Margareth reproduzem a estrutura e o enredo do romance de Mary Shelley.

4.2 SERIADOS PARA TELEVISÃO

4.2.1 A Família Addams

Charles Addams cria nos anos trinta a caricatura da família Addams que consistia numa série de personagens e que, entre 1964 e 1966 tornou-se seriado para a televisão.

Trata-se de uma família formada por personagens horripilantes, porém encantadores, sarcásticos e hilários. Os personagens passam por todo tipo de aventuras, principalmente, quando recebem visitas que ficam horrorizadas com seus hábitos mórbidos e incomuns.

É preciso ficar claro que os Addams são tão burgueses que não precisam trabalhar; Gomez diverte-se explodindo trens de brinquedo no seu cotidiano, e Morticia, sua esposa, é uma burguesinha que passa boa parte do tempo alimentando suas plantas carnívoras de estimação.

Além do seriado para televisão, desenhos animados produzidos por Hanna-Barbera, filmes e jogos.

Personagens:

Gomez Addams é o chefe da família. Mortícia Addams, sua esposa, tem pele branca como a de um cadáver, cabelos longos e negros como seu vestido. Wednesday é a filha do casal, sádica, com olhar assustador; adora brincar com seu irmão o desmiolado Pugsley, mais conhecido como Feioso, a quem submete a vários tipos de tortura, o pior é que ele adora esta brincadeira. Com a família ainda moram a Vovó Addams que adora fazer porções mágicas, é vidente e cozinheira; tio Fester Addams, mais conhecido como Tio Chico, especialista em explosivos; o mordomo Lurch, um trapalhão conhecido como Tropeço, que se parece muito com o Frankenstein do cinema; e do Thing, conhecido como Mãozinha.

Comentário:

Percebe-se que Tropeço possui a aparência física de Frankenstein, que se encaixa perfeitamente com a aparência dos outros personagens horripilantes.

A relação que se pode estabelecer com o romance de Mary Sheley, além da semelhança física entre Tropeço e a Criatura do Dr. Victor Frnakenstein, está no relacionamento do monstro com a família De Lacey, a quem o serve às ocultas, como se fosse um mordomo, papel desempenhado por Tropeço, junto à família Addams. Além disso, ambos desejam ardentemente uma companheira.

4.2.2 A Família Monstro

Trata-se de um seriado em que uma família formada por criaturas horripilantes, mas de grande coração e muito engraçadas, sentem-se normais

como eles percebem que deveriam ser os humanos. Embora filmada com características para ser assustadora tornou-se um exemplo de humor-negro que não metia medo algum, apenas divertia.

Surgiu em 1963, em cores, utilizando os mesmos cenários de *Psicose*, a obra-prima do suspense de Alfred Hitchcock, tornando-se um grande sucesso, pois, chegava aos lares americanos numa época em que personagens de terror clássico estavam em alta. Em 1964 foi transformado em seriado, apresentando um humor inteligente, às vezes ácido, satirizando o *American way-of-life* e criticando o não-conformismo (que culminaria com os movimentos de contracultura do final dos anos 60).

A série apresenta uma adorável e original família, muito unida, cujos membros são horripilantes aos seus vizinhos. A família Monstro residia numa imponente e assustadora mansão. O patriarca dos Monstros é o simplório e, muitas vezes bobalhão, Herman, cuja figura medonha se assemelha a criatura de Frankenstein descrito no romance de Mary Shelley e caracterizado por Boris Karloff no cinema, mas que na verdade, diferentemente do romance, não é mais uma Criatura isolada e amargurada pela solidão. Ao contrário é devotado à família, bom marido e bom pai. Herman foi criado pelo Dr. Frankenstein e adotado por uma família inglesa de sobrenome Monstro, e para dar um ar ainda mais tenso ao personagem, ele trabalha em uma casa funerária.

Assim, sem problemas emocionais por possuir família ele é um exemplo de bondade e ternura, embora sua aparência continue a mesma.

Tem uma bela mulher de aparência vampiresca, mas que é excelente esposa, dona de casa e mãe, de um menino que mais parece um lobisomem e por isso mesmo não consegue fazer amigos, pois assusta aos colegas de sua

classe. Seu sogro é o próprio conde Drácula transformado em cientista maluco que insiste em ajudar por meio de suas mágicas, mas apenas consegue meter-se em confusões. E para dar o toque de família comum, com eles vive uma sobrinha muito bonita que desperta a piedade de sua família, pois acreditam que não arranja namorado devido a sua aparência considerada por eles “muito feia”, sem desconfiar que eles são a causa do medo nos pretendentes.

Os episódios dos Monstros, geralmente, apresentam as dificuldades dessa família tão diferente tendo que lidar com uma sociedade que os considera assombrosos, horripilantes, onde todos fogem deles como se fossem Criaturas apavorantes e perigosas. Mas na realidade eles são inofensivos, bondosos e só querem ser amigos. Os Monstros agiam como se não fossem diferentes, pois se consideravam "normais". Os outros sim, que eram diferentes.

Os Monstros é uma série similar a outra de sucesso contemporânea: a Família Addams.

As diferenças entre os Addams e a família Monstro são bem nítidas e distintas. Para começar, os Addams não são monstros, são pessoas. Entretanto, são pessoas completamente excêntricas e de apreciação estética totalmente bizarra. São extremamente ricos, refinados, têm uma cultura elitista, e representam a classe burguesa americana. Tem um gosto artístico refinado em relação aquilo que consideram como arte, e o humor é totalmente irônicos e cínicos. No caso dos Adams, é o mundo que tem de se adaptar a eles porque apenas eles estão corretos e dentro da “normalidade”. O Monstros Entretanto, não são receptivos às opiniões do mundo externo, pelo contrário, são bem radicais nesses aspectos.

Algumas outras diferenças entre os Addams e os Monstros é que a residência dos Addams não é propriamente assustadora pela perspectiva externa. Trata-se mais de uma casa enorme de aspecto gótico. O carro dos Addams não chama tanto atenção, exceto pela quantidade de fumaça que exala ao ser ligado. Uma coisa interessante é que se a matriarca em os Monstros não transmite tanta sensualidade ao público, o mesmo não se pode dizer da personagem Morticia que, com seu vestido preto, totalmente justo, e seu corpo muito bem torneado, era extremamente sensual.

Por estas perspectivas, os Addams exalam uma sexualidade que na família Monstro não ocorre.

Fazendo uma ligação com *Frankenstein* de Shelley observa-se que ambos os seriados apresentava um estilo de vida gótico presentes na estética através das roupas, das maquiagens, dos cabelos dos personagens, além da bagagem filosófica. A arquitetura das casas, a música que embala as cenas, são outros diferenciais. Características bastante semelhantes ao romance e, principalmente ao filme de *Frankenstein* de 1931.

Porém observa-se que Herman da família Monstros é muito semelhante à Criatura de Boris Karloff, não por um acaso, pois a idéia foi a de reunir os monstros da década de 30 como uma família normal. Na série observamos que diferente da Criatura original, esta consegue constituir uma família, apesar de viverem em sociedade a família sofre preconceitos devido a aparência, talvez seja até uma crítica ao personagem de Victor Frankenstein que não deu oportunidade para sua Criatura de ter uma companheira.

Na família Addams, Lurck que tem a aparência da Criatura de Boris Karloff, não apresenta muita relação com a Criatura original do romance, mas

podemos comparar a dedicação que Lurce tem com a família, semelhante com que a Criatura de Victor tinha, mesmo que ocultamente, com a De Lancey, e o grande coração que ambos apresentam, que no texto original é corrompido pela rejeição.

4.3 DESENHOS ANIMADOS

4.3.1 *Frankenstein Jr.*



Figura 16 – *Frankenstein Jr.*

Fonte: www.desenhosseriesretro.cineblog.com.br

Desenho produzido pela Hanna-Barbera Productions, apresentado originalmente nos Estados Unidos, pela rede CBS, entre 1966 a 1968, num total de 18 episódios. No Brasil foi exibido pela extinta Rede Manchete. Hoje o desenho pode ser visto no Google vídeos / youtube.com.

Hanna e Barbera transformam Frankenstein em super-herói, que luta pelo bem. Apesar das adaptações para o contexto dos anos 60 e, especificamente, para o mundo infantil, muitos elementos do original estão presentes: o laboratório da família Conroy, por exemplo, está localizado numa

montanha em um lugar desconhecido e sombrio, que somente pode ser alcançado pelo alto, lembrando o cenário secreto das experiências de Victor Frankenstein, no romance de Mary Shelley. No desenho o Monstro é um gigantesco robô dotado de super poderes, pronto para combater os vilões. A história tem início quando um jovem cientista chamado Bob Conroy (um menino dotado de uma grande inteligência) com uma pequena ajuda de seu pai, o famoso cientista Dr. Conroy, resolve construir um enorme robô dotado de super poderes tais como voar através de jatos embutidos em seus pés, emitir raios através dos dedos das mãos, inteligência, entre outros. Em boa parte do tempo ele permanece desligado e escondido dentro do laboratório. Se alguém estiver em perigo, Bob aciona o robô através de um raio emitido por seu anel. Enquanto o garoto voa sobre os ombros do gigante de lata, o Dr. Conroy os monitora e auxilia de seu laboratório Frank, como Bob o chama. Frank tem uma inteligência artificial que lhe dá condições para que ele possa falar e entender as ordens dadas.

Toda vez que Bob necessita de seus serviços, ele aponta um anel em direção ao robô, que na realidade é um controle remoto que ativava Frank, Bob sentava em seu ombro e os dois saíam pela enorme porta do laboratório. Apesar de sua aparência grotesca e monstruosa, Frank possui uma personalidade boa e carinhosa. Bob e Frank se tornam grandes amigos e passam a lutar juntos contra os maldosos e vilões.

As relações de Frankenstein Jr. e a Criatura de Victor Frankenstein do romance de Mary Shelley são poucas, pois no desenho a Criatura é construída apenas para ser acionada quando necessário, para ajudar alguém com problemas. Assim, temos apenas a experiência da construção da Criatura, a

semelhança visual das Criaturas e o sentimento de querer ajudar as pessoas que a Criatura de Victor Frankenstein demonstra inicialmente no romance, antes de ser rejeitada por todos. Então, tecnicamente, esta encarnação não é realmente o monstro de Victor Frankenstein, é apenas tangencialmente ligado ao monstro, como no nome e em sua criação, pois Frankenstein Junior é criado com pedaços de metal para fazer o bem com seus super poderes a ele dado, por um cientista.

4.3.2 O gato *Frankenstein* (Frankenstein' cat)



Figura 17 – O gato *Frankenstein*

Fonte: www.r3netis.com.br

O romance de Mary Shelley, já desfilou em filmes de terror e comédias, quadrinhos e até em contos infantis, como no best-seller de Curtis Jobling que gerou a animação *O gato de Frankenstein*. O bichano do título chama-se Nine.

A história se passa entre dois mundos: o assustador e arrepiante castelo de Frankenstein, com sua cota de habitantes insanos e a pequena vila de Oddsburg, onde Lttie é a única menina, com moradores medrosos e

desconfiados. Nine mora no castelo de seu criador com suas três irmãs feias, que sempre tornam sua vida o mais difícil possível.

O desenho conta a história da primeira criação do Dr. Clive Frankenstein, descendente do Dr. Frankenstein, ele também quer construir um homem e, para tanto, está praticando com bichos de estimação. Completamente insano, mas de natureza boa, ele ama o prazer da invenção e sempre está criando coisas que não se encaixam, incluindo Nine e suas irmãs.

Nine a primeira criação do Dr. Clive, é o horror da vizinhança devido se cheiro desagradável e sua estranha tendência de se desmontar. A única que não se importa com isso é Lottie, que o adotou como seu animal de estimação e não faz nada sem a sua companhia, mesmo que precise passar quase o tempo todo montando os pedaços do corpo que Nine perde pelo caminho.

Lottie, amiga e parceira de Nine em suas aventuras, não consegue se encaixar na vida dos moradores da pequena vila de Oddsburg, onde a história se passa. Um lugar repleto de homens machistas, pessoas medrosas e antiquadas que não gostam de fortes emoções; gostam da tranquilidade, da rotina sob controle do dia-a-dia.

Apenas cinco crianças moram na vila, sendo quatro delas meninos machistas e mandões, a única menina é Lottie, e, apesar de ela ser inteligente e criativa, é excluída pelos meninos de qualquer brincadeira divertida.

Apesar de ser excluída, Lottie não se sente solitária, pois perto da vila, no topo de um penhasco, está o Castelo Frankenstein, onde vive o Dr. Clive Frankenstein, junto com vários personagens excêntricos e, principalmente, com sua primeira criação, o gato Nine um animal todo costurado e desajeitado, com problemas para se adequar à vida.

As pessoas da vila detestam o Dr. Frankenstein e qualquer uma de suas criações, porém Nine sempre consegue se divertir com Lottie na vila, mesmo que tenha que se esconder das pessoas mal humoradas e furiosas, que estão sempre prontos para caçar qualquer criatura estranha que apareça na vila.

Nine não é a única criatura que sai do castelo e visita a vila. Outras criações do Dr. Frankenstein escapam também e vão para a vila, isso causa muita confusão; e para piorar as coisas, as três irmãs (também criação do Dr. Frankenstein) de Nine perseguem-no e fazem de tudo para dificultar a vida dele.

O Dr. Clive tem os mesmos objetivos de seu parente Victor Frankenstein, o da criação, porém o doutor apenas cria animais e os cria com amor, Nine não é rejeitado por seu criador, mas sim pelas pessoas da vila, como seu criador que é rejeitado pelo parentesco que ele tem com Victor Frankenstein.

Na história do desenho a rejeição do diferente está bem presente, pois tanto o gato Nine como Lottie sofrem com ela. Nine por ser um animal construído com partes de outros animais e por sua aparência estranha é rejeitado por todos na Vila; o que ele mais queria era ser tratado como um gato normal e receber todos os cuidados que estes gatos recebem como comida, amor e carinho. Lottie é rejeitada pelos meninos da Vila por ser inteligente e menina; seu grande desejo é ser aceita no grupo dos meninos.

No romance a Criatura de Victor Frankenstein é rejeitada como Nine, porém no romance a Criatura se vinga por essa rejeição tornando-se violenta e assassina, diferente de Nine que encontra Lottie que se torna sua amiga e ao invés de se vingar participa de várias aventuras divertidas com ela.

Jobling se inspira nos temas de criação do cientista e, principalmente, na rejeição das pessoas com o diferente que Shelley apresenta em seu romance.

4.4 DERIVADOS DA CRIATURA

4.4.1 *O Incrível Hulk*

Hulk é um dos personagens mais conhecidos das histórias em quadrinhos, surgiu em 1962, da Marvel Comics. O roteirista Stan Lee e o desenhista Jack Kirby inovaram os quadrinhos, Lee criou uma personagem para solidificar as bases do universo Marvel. Ele queria algo que fosse diferente, pensou num protagonista dotado de força sobre humana, além disso, esperava que o herói lembrasse tanto o monstro de Frankenstein quanto Dr. Jekyll e o Sr. Hyde. Veio então a idéia de um cientista que, de alguma forma, se transformava em monstro. Esse monstro teria que ser grande, forte, não muito esperto e meio desajeitado. Após criar a Criatura, faltava o nome que definisse algo grande, forte e bruto. Assim surge o nome Hulk para a Criatura.

A história do *Incrível Hulk* é uma mistura de aventura e ficção científica que reflete o peso de um trauma na formação de uma personalidade. Filho de união despedaçada pela violência, o Dr. Robert Bruce Banner guarda dentro de si uma mágoa imensa, convertida num distanciamento de mundo. Filho de um cientista que trabalhou anos em pesquisas e que apresentava sintomas de loucura começou a acreditar que, em razão do seu contato com radiação, seu filho só poderia ser um monstro. Então, maltratava-o e acabou ferindo mortalmente sua esposa, mãe de Banner. O menino ainda era vítima das outras crianças que o consideravam fraco.

Até que um dia o Dr. Bruce Banner, é atingido por raios gama enquanto salvava um adolescente durante um teste militar de uma bomba, por ele desenvolvida, capaz de duplicar o que existe em potência no alvo atingido, no caso de Banner, o que havia era um golem verde, o guardião de sua dor. Com isso, Hulk seria uma combinação dos raios gamas com o ódio e a dor que Banner havia passado a vida toda se escondendo. Banner em vez de morrer de queimaduras radiativas (o que aconteceria na vida real), descobre que os raios gama alteraram a química de seu corpo; a partir daí, Banner toda vez que ficava nervoso ou irado, em pânico ou é humilhado despertava em si seu lado mais selvagem, transformando-se em, Hulk, um monstro enorme, forte, verde, sem medo e capaz de saltar distâncias impensáveis para padrões humanos. Rick Jones, o adolescente salvo, tornou-se companheiro de Banner, ajudando-o a manter Hulk sob controle e mantê-lo longe dos ataques dos militares, que viam a Criatura como uma ameaça.

Dr. Banner é um homem cujo poder o transformou em uma verdadeira aberração. Ele não possui controle sobre seus superpoderes, chegando a ser obrigado a tentar conter a própria raiva para não se transformar no monstro quase que irracional o que não o impede de apreciar, até certo ponto, a liberdade e o poder que estes lhe concedem.

Hulk é uma versão moderna de Victor Frankenstein, o mítico personagem do Romantismo. Hulk e Frankenstein podem ser vistos como a encarnação do medo do homem que desafia a Natureza com experiências ousadas e imprudentes.

Após a aparição do personagem Hulk nos quadrinhos, foi adaptado para a televisão em 1977, estreando uma série juvenil de ficção, os episódios

giravam em torno de temas sociais como alcoolismo, abuso, violência, doenças. E em 2003 o gigante verde chega ao cinema.

Hulk inscreve-se na linhagem tradicional dos monstros da ficção científica. Victor Frankenstein e Robert Bruce Banner têm um projeto comum que é realizar melhoramentos na espécie humana, melhorando diretamente o corpo físico do homem. Cientistas que realizam pesquisas tão inconseqüentes acreditam que os fins justificam os meios. A solução individual pela qual o cientista quer curar o homem de sua imperfeição, muitas vezes tendo ele próprio como cobaia, a exemplo de Banner, origina os monstros que acabam se tornando um exemplo perfeito da doença da sociedade.

Hulk ao atualizar Frankenstein, alerta-nos para a necessidade de manter a razão acordada. Ciência com consciência é razão que não se deixa adormecer.

Como previu Francisco Goya (1746-1828), pintor espanhol, em sua gravura de 1799: *O sonho da razão gera monstros*.

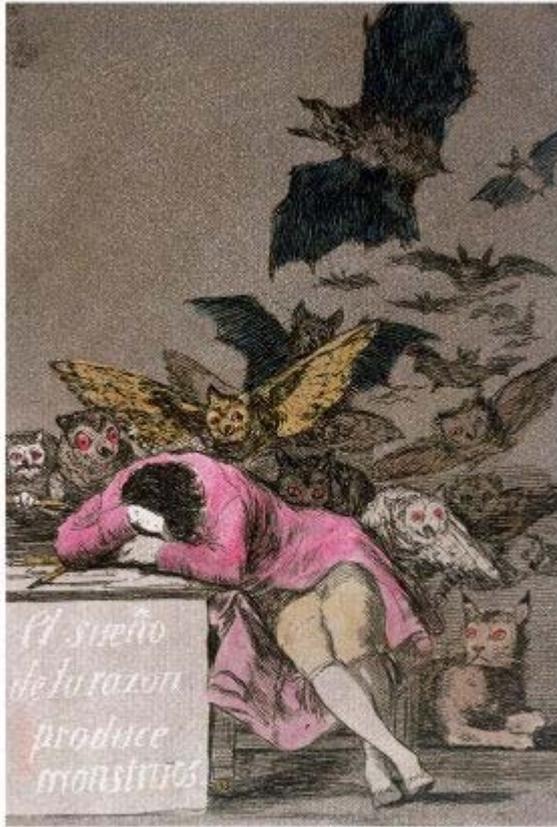


Figura 18 - *O sonho da razão gera monstros*

Fonte: www.gimirandagis451.spaces.live.com

Rouanet 1996 faz uma interpretação relevante desta gravura para a análise da Ciência e da Razão:

A coruja tirânica que quer impor sua vontade ao artista é a razão narcísica do hiper-racionalismo. Os morcegos são as larvas e os fantasmas do irracionalismo. Dois animais deficitários, truncados. O morcego tem uma audição aguda, mas é cego. A coruja enxerga de noite, mas não de dia. Falta um terceiro animal na zoologia de Goya, mais completo. Não, não falta. Ele está no canto direito, enorme, olhando fixamente o espectador. É um gato. O gato ouve tudo e tem uma visão diurna e noturna. Sabe dormir e sabe estar acordado. E sabe relacionar-se com o Outro, sem arrogância, ao contrário do seu primo selvagem, o tigre, e sem servilismo, ao contrário do seu inimigo doméstico, o cão. É a perfeita alegoria da razão dialógica, da razão que despertou do seu sonho, é atenta a todos os sons e todas as imagens, tanto do

mundo de vigília como do mundo onírico, e conversa democraticamente com todas as figuras do Outro, sem insolência e sem humildade. (ROUANET, 1996, p. 298-299)

Em *Frankenstein*, Victor com sua cega ambição ousou com a natureza e criou um monstro. Após dar vida a um ser montado com pedaços de cadáveres, viu sua vida cair em um eterno pesadelo. Semelhante a Victor, Banner, em o *Incrível Hulk*, também transforma sua vida em um pesadelo ao se expor como cobaia em suas experiências. Ambos deixam a razão de lado e prosseguem cegamente com suas experiências para atingir objetivos ousados e perigosos.

4.4.2 Edward Mãos-de-Tesoura (*Edward Scissorhands*)

O filme, *Edward Mãos-de-Tesoura*, escrito por Caroline Thompson, dirigido por Tim Burton e protagonizado por Johnny Depp, Winona Ryder e Dianne West, foi lançado em 1990, nos Estados Unidos. Um filme assumidamente inspirado em histórias clássicas como *Frankenstein*, *A Bela e a Fera* e o *Patinho Feio*, é um filme que fala sobre a rejeição do diferente, da necessidade de o ser humano praticar o exercício da tolerância e de conviver pacificamente com quem são considerados diferentes.

Edward é um jovem que foi criado por um cientista maluco, que tem um ataque cardíaco e morre no momento que iria substituir as lâminas afiadas que Edward tem no lugar das mãos. Após o falecimento de seu criador Edward fica sozinho num velho castelo, com fama de mal-assombrado, na periferia de uma pequena cidade típica dos EUA da década de 1950.

Certo dia uma vendedora de cosméticos, Peg Boggs, bate à porta de Edward e o encontra lá, solitário. Ela se simpatiza por ele, então resolve levá-lo para sua casa. No início ela tenta escondê-lo da vizinhança, porém não obteve sucesso, e suas vizinhas o descobrem; Edward torna-se o centro das atenções e das fofocas, todos queriam conhecê-lo. Edward apaixona-se por Kim Boggs, filha de Peg, seu grande erro, pois ela namorava um rapaz que odiava Edward e que lhe causou muitos problemas. Tantos problemas que Edward teve que sair fugido da vila para não ser morto.

Tim Burton, diretor do filme, considerado grande cineasta, com a influência de Horace Walpole (1717-1797), aristocrata e romancista inglês, pai de um novo gênero literário de ficção, o chamado romance gótico, com a publicação da obra *O Castelo de Otranto* (*The Castle of Otranto*, 1764), que também influenciou Mary Shelley na composição de *Frankenstein*; criou um filme mágico e atemporal. O uso de cores é o detalhe que mais chama a atenção: casas, carros e objetos são pintados em tons monocromáticos e berrantes, dando a impressão de que são brinquedos rústicos. O céu azul-bebê e a falta de sombras (com exceção para as cenas elaboradas dentro do castelo de Edward) contribuem para intensificar o clima onírico. O visual parece, na verdade, uma mistura dos anos 1950 (cercas brancas, jardins verdes, jaquetas de couro) com a década de 1980 (penteados enormes). Isso acentua a impressão de que Burton se esforçou para criar um tempo e um espaço particulares para a sua obra. E conseguiu, com a ajuda providencial de um Johnny Depp, oferecendo sua primeira grande interpretação e sem precisar de muitas palavras para isso. Condensando todos esses elementos numa narrativa ágil e simples, Burton criou um conto de fadas que pode ser

apreciado por crianças e adultos, sem distinção, e que jamais apela para a pieguice em busca de lições de moral.

O filme é um conto de fadas, irreverente e contemporâneo, Edward é um Frankenstein (Criatura) pós-moderno. Ao contrário da Criatura de Victor, Edward salva-se pela arte e pelo amor.

Tim Burton foi bastante audacioso e criativo na criação do figurino e da maquiagem de Edward. Ele possuía um visual gótico, uma das características desse estilo era o cabelo de Edward, a maquiagem branca no rosto, a boca e os olhos escurecidos; em suas roupas de couro haviam diversas fivelas, tachas, rebites, alfinetes, recortes e costuras. Parece que a roupa de Edward assim como seu corpo foi feitos de retalhos. Isso faz com que haja mais coerência ao aspecto Frankenstein (Criatura) de Edward. Suas cicatrizes fazem reiterar essa proposta em conjunto com sua maquiagem, cabelos e roupa. Tal caracterização é facilmente reconhecível e parodiada. O figurino tornou-se imprescindível para a coerência da história narrada, além de não ser estereotipado como um Frankenstein (Criatura) convencional.

Edward deve sua vida a um criador que usou a tecnologia para habilitá-lo a uma existência que iria além do que qualquer ser humano jamais poderia, equipando-o com dispositivos extra-humanos para assim dar a ele a possibilidade de vencer a morte. O pai de Edward criou-o com muito amor para que ele fosse seu filho e seu companheiro, só o deixou por uma fatalidade, a morte. Ao contrário de Victor Frankenstein que abandona sua Criatura por horror e rejeição de sua aparência, sem mesmo lhe dar uma chance.

Como o cientista Frankenstein, o cientista louco arquétipo e inventor, interpretado por Vincent Price, também se esforça para construir um homem. O

cientista deste filme também se encontra afastado em um isolado castelo escuro e assombrado para trabalhar em sua criação, sugerindo que haveria um certo nível de resistência pela sociedade ao seu trabalho.

Diferente da Criatura de Victor Frankenstein que foi de imediato rejeitada e julgada por quase todos e após sofrer tantas maldades a Criatura perde sua inocência e se torna vingativa, violenta e assassina, com essa atitude a Criatura leva todos a quererem matá-la para libertar a sociedade do monstro. Edward é alvo de horror e fascínio, inicialmente, por parte da comunidade, chegando a provar o sabor de se sentir parte pertencente a uma comunidade, os quais estão envolvidos com a novidade. A criatividade de Edward encanta as pessoas que chegam a explorar sua ingenuidade em benefício próprio, ele mantém sua inocência o filme todo. A boa recepção não poderia durar por muito tempo, calúnias são disseminadas e de modo semelhante a Criatura de Vitor Frankenstein ao conviver com a família De Lacey, Edward renuncia ao amor e escolhe o exílio, banido pela comunidade que inicialmente o acolheu e pela qual nutria um sentimento de protecionismo. No final do filme, Edward é mal interpretado, pois quando encosta suas lâminas afiadas (suas mãos) em alguém, sem querer corta-a, assim ele é odiado e culpado pela violência, quando era ele que de fato estava sofrendo a violência, com isto ele é obrigado a se trancar, no castelo, ficando isolado da sociedade novamente. O filme mostra bem a história de uma sociedade preconceituosa e hipócrita que toma o diferente como exótico, explorando-o ao máximo, e depois faz de tudo para excluí-lo.

O cenário e as ações das pessoas são ferramentas que ajudaram a criar o mesmo sentido de a Criatura estar fora de lugar no mundo. *Edward Mãos-*

de- Tesoura é um excelente exemplo de como o tema central de *Frankenstein* é usado para mostrar como as Criaturas que parecem diferentes de nós acabarão por ser criticada com base em sua aparência. As pessoas são imperfeitas assim como as Criaturas são, e esse filme mostra a correlação direta com *Frankenstein* devido à forma como o filme foi apresentado para mostrar a queda de uma Criatura inocente.

Pode se observar como as Criaturas são tratadas de forma diferente dependendo da sociedade, mas no final as pessoas sempre estarão prontas para julgar e condenar aqueles que são diferentes e parecem ser uma ameaça ao menor contratempo. Ambas as histórias sugerem que é a sociedade o maior monstro.

O filme é uma comédia, mas não deixa de ser também um drama. Edward no início é adorado, pois é uma grande novidade, mas depois é odiado e a sua única escapatória foi voltar para sua mansão e se trancar novamente, sem contato social. O filme mostra bem a história de uma sociedade preconceituosa e hipócrita que toma o diferente como exótico, explorando-o ao máximo, e depois faz de tudo para excluí-lo.

Edward Mãos-de-Tesoura é semelhante a *Frankenstein*, de Mary Shelley, na medida em que Edward é um homem criado artificialmente, no entanto as semelhanças com o romance são limitadas (por exemplo: não há conflito entre o criador e a Criatura, em contraste com o tema central de *Frankenstein* de Shelley). Em vez disso, *Edward Mãos-de-Tesoura* segue mais o enredo do filme de *Frankenstein* de 1931, o qual Edward é uma Criatura, por vezes infantil, sem malícia e ingênuo.

4.4.3 O clone

O *Clone* foi uma telenovela de Glória Peres, apresentada entre 1º de outubro de 2001 e 15 de junho de 2002, com direção geral de Jayme Monjardim, teve 221 capítulos.

Glória Perez coloca em pauta uma das maiores aspirações do ser humano, superar o Criador e gerar a vida. Há um claro embate entre a postura assumida pelos pesquisadores e os valores éticos e espirituais que regem a sociedade.

Na abertura da novela já é anunciado o tema que será explorado, é mostrada uma pessoa e seu clone fazendo manobras com o corpo, provocando efeitos visuais para o público, com a marca de DNA em seus corpos. Tudo isso embalado na música *Sob o Sol*, de Sagrado Coração da Terra.

Na telenovela, Lucas (Murilo Benício) tem um irmão gêmeo Diogo (Murilo Benício), os gêmeos são semelhantes apenas fisicamente, porque Lucas é um adolescente romântico, introvertido e cheio de projetos, Diogo por sua vez é descontraído, namorador, alegre e brincalhão. Leônidas (Reginaldo Faria), o pai, tem planos para que Diogo o substitua nos negócios. Porém, Diogo desaprova o relacionamento de seu pai, viúvo, com a extrovertida Yvete (Vera Fischer), a qual teve uma aventura amorosa em Marrocos. Nos primeiros capítulos da novela Diogo morre em um acidente de helicóptero. O cientista Dr. Albieri (Juca de Oliveira), seu padrinho, decide clonar o outro gêmeo, Lucas, para trazer Diogo de volta e realizar um sonho: ser o primeiro cientista a realizar a clonagem de um ser humano. Sem que ninguém tome conhecimento da experiência. Dr. Albieri usa as células de Lucas na formação do embrião e o insere em Deusa (Adriana Lessa), que pensa estar fazendo uma inseminação

artificial comum. Passados 20 anos, o clone Leandro (Murilo Benício), o Léo, vive com a mãe e a avó, e tem o Dr. Albieri como padrinho. Apenas Dr. Albieri sabe da experiência, porém quando Léo descobre a verdade sobre sua vida, passa a viver uma fase de crise, tentando descobrir seu lugar no mundo. No final da história, Dr. Albieri e Léo, criador e Criatura, desaparecem nas dunas do deserto do Saara.

Na época em que a telenovela foi apresentada muito se falou a respeito da clonagem humana, muitas perguntas surgiram como: O clone viveria menos que o original? As semelhanças com o humano clonado seriam apenas físicas? Quem seria sua família? Entre outras.

Na época que o romance *Frankenstein* foi escrito a ciência ainda estava distante de desvendar a estrutura do DNA, mas até hoje o romance demonstra sua atualidade. O romance questiona até que ponto a ciência pode subverter a ética e desafiar os princípios da natureza, subvertendo a ordem natural das coisas.

Há décadas muitas novidades biológicas significativas surgiram e parecem destinadas a mudar o curso da história. Comentamos anteriormente o sucesso de experiências com a clonagem de células de animais que produziram em 1966, a famosa ovelha Dolly; Em 2000 foi a descoberta do seqüenciamento das bases nitrogenadas do genoma humano e em 2001 os relatos sobre os primeiros clones humanos nos deixaram perplexos, curiosos e preocupados.

Governantes dos Estados Unidos e de países europeus tem condenado e proibido que seus laboratórios e universidades se engajem em pesquisas

sobre clonagem; inclusive os católicos têm feito críticas severas a todos aqueles que cogitam realizar tais experimentos.

4.4.4 *Tempos Modernos*

Tempos Modernos, escrita por Bosco Brasil e tem direção-geral de José Luiz Villamarim. Inicialmente o nome da novela seria *Bom Dia Frankenstein*, porém próximo à sua estréia o nome foi alterado. A história se passa em torno de Titã, um edifício que é controlado por Frankenstein (ou somente Frank), um computador que através das câmaras que cercam toda a área do edifício observa tudo que se passa por lá.

Bosco conta a história da vida de Leal (Antonio Fagundes), um homem simples que construiu o maior prédio de São Paulo, o Titã, e está prestes a levantar o segundo edifício Titã II, aborda a relação de Leal com as três filhas, Nelinha (Fernanda Vasconcellos), Gorete (Regiane Alves) e Regiane (Vivianne Pasmanter), e o triângulo amoroso do qual Leal faz parte, com Hélia (Eliane Gardini) e Niemann (Marcos Caruso).

O romance de Mary Shelley, *Frankenstein*, pode ter influenciado a história e composição do personagem Otto Niemann o arquiteto que projetou o prédio e que pode ter criado sua filha Deodora Madureira Niemann (Grazi Massafera).

Deodora é uma mulher quase sem sentimentos, é esperta, desafiadora, fria, durona, domina as artes marciais. Ela na verdade seria um robô criado por Niemann, assim como Victor Frankenstein criou a Criatura. Porém, Niemann teria criado Deodora para praticar o mau, usá-la para suas conquistas materiais e para sua vingança. Diferente de Victor que, apesar de extremamente egoísta

e ambicioso, queria melhorar as condições do ser humano, desafiando assim a Natureza.

Bosco Brasil não confirma e nem nega a versão que Deodora seria uma criação de Niemann. Seria difícil fazer tal afirmação, pois Bosco teve que fazer muitas alterações no enredo da novela para levantar a audiência e cativar o público, como a morte do vilão Albano (Guilherme Weber), parceiro de Deodora, que não mostrava muita virilidade como grande inimigo dos mocinhos. Com isso, muita coisa ainda pode acontecer na novela e uma delas pode ser a revelação de que Deodora é realmente uma criação de Niemann.

4.5 *COMMODITY* DA INDÚSTRIA CULTURAL

A versão fílmica de *Frankenstein*, dirigida por James Whale em 1931 e estrelada por Boris Karloff criou uma imagem tão poderosa para a Criatura de Victor Frankenstein que o público associou para sempre o nome do filme a ele. Até hoje a imagem da Criatura interpretada por Karloff é muito explorada comercialmente com bonecos, estampas em camisetas e selos.

Desde o lançamento do romance, a história contada desperta o interesse e a aceitação do público, porém depois do filme *Frankenstein* de 1931 a Criatura caiu no gosto popular, assim tudo que é produzido levando o nome de Victor Frankenstein (o cientista) ou da Criatura, tem uma boa comercialização. Como:

- a) Bonecos



Figura 19 – Boneco Frankenstein

Fonte: www.toymagazine.com.br



Figura 20 – Boneco Frankenstein

Fonte: www.produtomercadolivre.com.br



Figura 21 - Boneco Smurf Frankenstein

Fonte: www.pasteldeventos.org



Figura 22 - Boneco Mickey Frankenstein

Fonte: www.blogdebrinquedo.com.br

b) Selos



Figura 23 - Selos

Fonte: www.todaoferta.uol.com.br

c) Máscaras



Figura 24 - Máscara de Frankenstein

Fonte: www.mascarilha.pt



Figura 25 - Máscara de Frankenstein

Fonte: www.barbietravassos.wordpress.com

d) Camisetas



Figura 26 - Camiseta

Fonte: www.venvir.net

e) Jogos:



Figura 27 - Pinball fliperama Mary Shelley's Frankenstein

Fonte: www.produto.mercadolivre.com.br

f) Games



Figura 28 - Mary Shelley's Frankenstein Super Nintendo Snes Completo Usa

Fonte: www.brasil.abatata.com.br

g) Discos

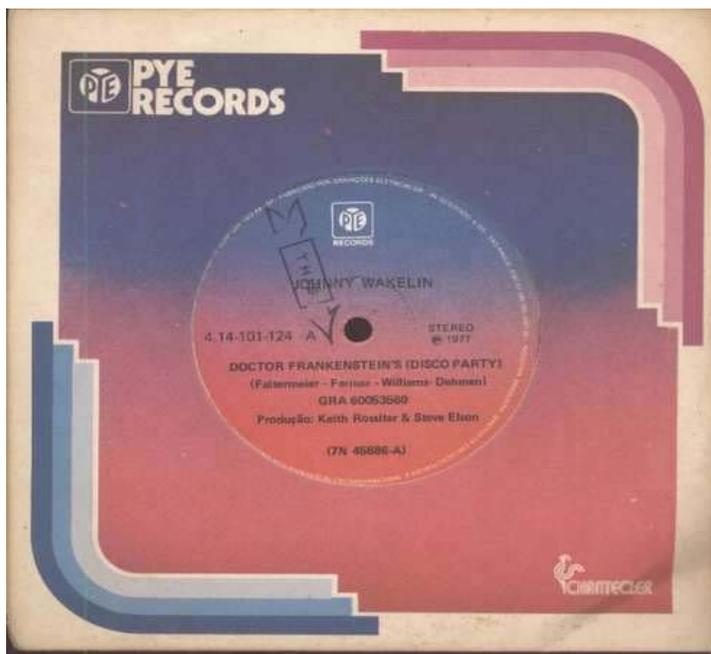


Figura 29 - Disco: Johnny Wakelin Compacto De Vinil Doctor Frankenstein's Disco

Fonte: www.produto.mercadolivre.com.br

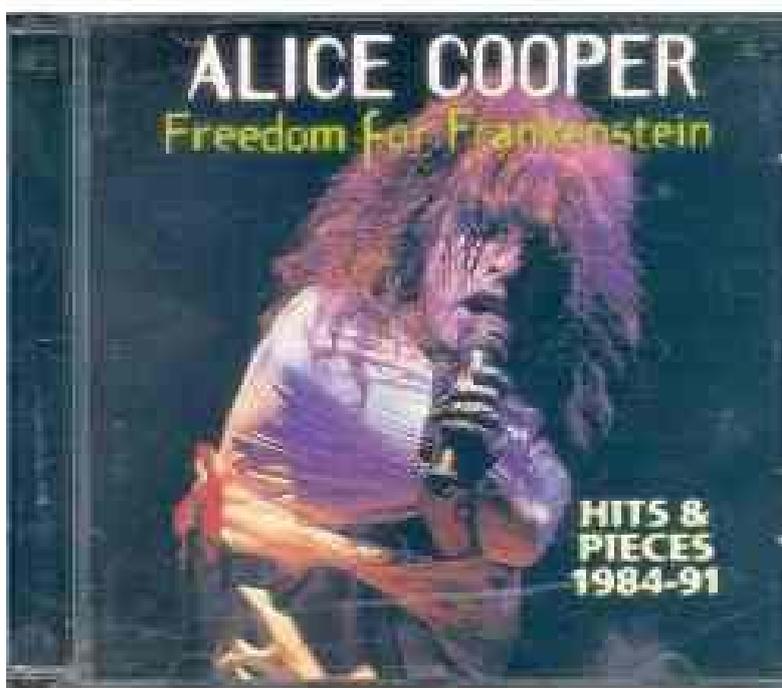


Figura 30 - Disco: Alice Cooper - Freedom For Frankenstein

Fonte: www.artistdirect.com

5. CONCLUSÃO

A sobrevivência, no século XXI, de uma narrativa, escrita há mais de duzentos anos, e de seu personagem Frankenstein, nas diversas mídias do mundo pós-globalização, confere-lhe o caráter mítico de narrativa exemplar. Para investigar os fatores determinantes dessa longevidade, este trabalho de dissertação examina, desde sua origem, o trajeto da Criatura anônima, de aparência monstruosa que, na primeira transferência de mídia – do texto para o palco – usurpa o nome de seu criador. Recupera-se, deste modo, a história do trânsito de Frankenstein pelos diversos contextos em que se transformou gradativamente de monstro assassino de características góticas em herói do público infanto-juvenil.

Examina-se inicialmente o contexto da escritura do romance *Frankenstein* ou *O moderno Prometeu* de Mary Shelley, no início do século XIX, época de profundas transformações sociais, políticas, econômicas e literárias. Assim, o primeiro capítulo recupera brevemente o contexto biográfico da autora, no conjunto histórico cultural do período de transição do século XVIII para o século XIX. Verifica-se a atualidade do texto, na relação com idéias muitas vezes conflitantes sobre ciência, problemas sociais, política e, especialmente, sobre as questões essenciais do homem no mundo.

O convívio íntimo com a elite do pensamento filosófico, científico e estético, e seus avanços no século XVIII tardio, torna compreensível que o fenômeno Mary Shelley tivesse produzido, ainda muito jovem, uma obra estruturalmente complexa, que revela familiaridade com os diversos aspectos do contexto cultural contemporâneo.

O problema social traduz-se no romance especialmente nos efeitos de isolamento, marginalidade e angústia, causados pelo preconceito que rejeita o

diferente, no significado mais amplo do termo – o feio, o miserável, o ignorante, o aleijado – ou como expressa a Criatura, em desabafo apaixonado ao Criador, os que não têm origem nobre nem propriedades: “Um homem só poderia ser respeitado tendo um ou outro desses privilégios, mas sem os dois era considerado, exceto em casos muitos raros, um vagabundo ou um escravo, condenado a empregar suas forças para o proveito da elite de eleitos!” (SHELLEY, 2002, p. 134).

A Criatura desconhece a própria origem, não tem pais, amigos ou companheiros, mas encontra bondade e ternura em um homem simples, que vive junto à natureza e isolado da sociedade. São recursos de Shelley para enfatizar a importância de *parenting* e *nurturing* que se pode traduzir como a presença dos pais e a educação do amor. A referência aos conceitos rousseauianos de educação ideal não significam que a autora os aceite na íntegra. A educação da Criatura, no isolamento da floresta, não é nem superior nem natural, mas o resultado do aprendizado da leitura, em circunstâncias que se podem dizer verossímeis, na medida da boa vontade do leitor.

Estabelecido o contexto do nascimento do romance, partimos para a análise do texto, em que foi posta em destaque a organização da estrutura da narrativa, ou melhor, das três narrativas, do Criador, da Criatura e do escritor do livro. A estrutura de *frame tale* é apropriada para a mitologização de Frankenstein como personagem. Observa-se que o relato da Criatura é mediado por Victor Frankenstein e pelo escritor, o Capitão Walton, com duas conseqüências para as futuras adaptações do texto: a possibilidade de diferentes versões do personagem-monstro, aberta pela confiabilidade dúbia dos relatores de sua história; e, em segundo lugar a de ressuscitar

Frankenstein, na sequência de filmes de Hollywood, uma vez que o final do romance não é conclusivo. Não se esclarece o fim da Criatura que “desaparece na escuridão”. E, ainda mais importante, a última carta de Walton não está assinada.

O estudo do trajeto do personagem na mídia teatral e cinematográfica permitiu comprovar hipóteses levantadas para explicar sua sobrevivência no século XXI: a plasticidade do texto que o torna ideal para a adaptação a diferentes mídias; seu caráter de ficção científica e fantasia, que fornece ao leitor/espectador aquilo de que precisa para enfrentar a realidade a um tempo brutal, insípida e anti-heróica da vida humana no terceiro milênio. Com maior destaque, porém, a comprovação da necessidade inerente do ser humano de manter laços com o mundo ancestral primitivo, que revelem o mistério de sua origem e o caminho para a transcendência da mortalidade.

6. REFERÊNCIAS

ASIMOV, I. *No mundo da ficção científica*. Francisco Alves: Rio de Janeiro, 1984.

- BALDICK, Chris. *In Frankenstein's Shadow: Myth, Monstrosity, and Nineteenth-Century Writing*. Oxford: Oxford University Press, 1990.
- BARTHES, R. *O prazer do texto*. Lisboa: Edições Setenta, 2000.
- BUTLER, M. Mary Shelley. *Frankenstein*. 1818 text. Oxford: Oxford Un. Press, 2008
- CALVINO, Í. *Contos fantásticos do século XIX* (org.). São Paulo: Companhia das Letras, 2004.
- DYENS, O. *Metal and flesh. The evolution of man: technology takes over*. Cambridge, MIT Press, 2001.
- ELIADE, Mircea. *Mito e realidade*. Trad. Pola Civelli. São Paulo: Perspectiva, 1972.
- GILLIE, C. *Longman Companion to English Literature*. London: Longman, 1980.
- LIMA, L. C. (org.). *A literatura e o leitor. Textos da Estética da Recepção*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1979.
- LOVECRAFT, H. P.. *Supernatural Horror in Literature*. Dover Publications, New York, 1945.
- _____. *O horror sobrenatural na literatura*. Rio de Janeiro: Rio de Janeiro, 1987.
- MOYLAN, T. *Scraps of the Untainted Sky: Science Fiction, Utopia, Dystopia*. Westview: Boulder, Colorado, 2000.
- PAUL, G.S. & COX, E. *Beyond humanity. Cyberevolution and future minds*. Rockland, Charles Rivers Media Inc, 1996.
- PLAZA, J. *Arte e Interatividade: Autor-Obra-Recepção*. In: Concinnitas, no. 4. Rio de Janeiro: Universidade do Estado do Rio de Janeiro e Editora 7Letras, mar. 2003.
- RABKIN, Eric. *The Fantastic in Literature*. New Jersey: Princeton Un. Press, 1977.
- ROUSSEAU, Jean-Jacques. *Discurso sobre a origem e os fundamentos da desigualdade entre os homens*. São Paulo: Martins Fontes, 1993.
- ROUANET, S. P. *A deusa razão*. In: NOVAES, Adauto (Org.) *A Crise da Razão*. São Paulo: Companhia das Letras; Brasília, DF: Ministério da Cultura; Rio de Janeiro: Fundação Nacional de Arte, 1996.
- SCHOLES, R. *Structural Fabulation*. University of Notre Dame Press, Indiana, 1975.
- _____. & RABKIN, E. S. *Science Fiction. History. Science. Vision*. New York: Oxford Un. Press, 1977.

SHELLEY, M. *Frankenstein*. Adaptação em português de Cláudia Lopes. São Paulo: Scipione, 2000.

_____. *Frankenstein*. Tradução de Marcos Maffei. São Paulo: Ática, 2002.

SMITH, J. M. (Ed.). *Mary Shelley. Frankenstein*. Boston, New York: Bedford/St. Martin's, 2000.

STAM, R. *A Literatura através do Cinema: Realismo, magia e a arte da adaptação*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2008.

TODOROV, T. *Introdução à literatura fantástica*. São Paulo: Perspectiva, 2004.

FILMOGRAFIA

FRANKENSTEIN. Direção: J. Searle Dawley J. Produção: Thomas Edison.

E.U.A: Edison Manufacturing Company, 1910.

FRANKENSTEIN. Direção: James Whale. Produção: Carl Laemmle Jr.
E.U.A.:Universal Pictures, 1931. Videocassete.

A NOIVA de Frankenstein (The Bride of Frankenstein). Direção: James Whale.
Produção: Carl Laemmle Jr. E.U.A.: Universal Pictures, 1935. Videocassete.

O FILHO de Frankenstein (The Son of Frankenstein). Direção: Rowland V. Lee.
Produção: Rowland V. Lee. E.U.A.: Universal Pictures, 1939. Videocassete.

O FANTASMA de Frankenstein (Ghost of Frankenstein). Direção: Erle C.
Kenton. Produção: George Waggner. E.U.A.: Universal Pictures, 1942.
Videocassete.

FRANKENSTEIN encontra o Lobisomem (Frankenstein Meets The Wolf Man).
Direção: Roy William Neill. Produção: George Waggner. E.U.A.: Universal
Pictures, 1943. Videocassete.

A CASA de Frankenstein (House of Frankenstein). Direção: Erle C. Kenton.
Produção: Paul Malvern. E.U.A.: Universal Pictures, 1944. Videocassete.

A CASA de Drácula (House of Dracula). Direção: Erle C. Kenton. Produção:
Paul Malvern. E.U.A.: Universal Pictures, 1945. Videocassete.

ABBOTT e Costello encontram Frankenstein (Bud Abbott Lou Costello Meet
Frankenstein). Direção: Charles Barton. Produção: Robert Arthur. E.U.A.:
Universal Pictures, 1948. Videocassete.

A MALDIÇÃO de Frankenstein (The Curse of Frankenstein). Direção: Terence
Fisher. Produção: Anthony Hinds, Anthony Nelson Keyes e Max Rosenberg.
Inglaterra: Warner Bros, 1957. Videocassete.

A VINGANÇA de Frankenstein(The revenge of Frankenstein). Direção: Terence
Fisher. Produção: Anthony Hinds e Anthony Nelson Keys. Inglaterra: Columbia
Pictures, 1958. Videocassete.

O MONSTRO de Frankenstein (The Evil of Frankenstein). Direção: Freddie Francis. Produção: Anthony Hinds. Inglaterra: Hammer Film Productions, 1964. Videocassete.

FRANKENSTEIN criou a mulher (Frankenstein Created Woman) 1967. Direção: Terence Fisher. Produção: Hammer Film Productions. Inglaterra: Hammer Film Productions, 1967. Videocassete.

FRANKENSTEIN tem que ser destruído (Frankenstein Must Be Destroyed) 1969. Direção Terence Fisher. Produção: Anthony Nelson Keys. Reino Unido: Warner Home Vídeos, 1969. Videocassete.

HORROR de Frankenstein (Horror of Frankenstein). Direção: Jimmy Sangster. Produção: Jimmy Sangster. Reino Unido: VTI, 1970. Videocassete.

FRANKENSTEIN the monster from hell. Direção: Terence Fisher. Produção: Roy Skeggs. Reino Unido: Paramount Pictures, 1974. Videocassete.

O JOVEM Frankenstein (Young Frankenstein). Direção: Mel Brooks. Produção: Michael Gruskoff. E.U.A.: 20th Century Fox Film Corporation, 1974. Videocassete.

A PROMETIDA (The Bride) 1985. Direção: Franc Roddam. Produção: Victor Drai. E.U.A./Inglaterra: Columbia Pictures, 1985. DVD.

FRANKENSTEIN o monstro das trevas (Frankenstein Unbound). Direção: Roger Corman. Produção: Roger Corman Kobi Jaeger e Thom Mount. E.U.A.: Warner Bros, 1990. DVD.

FRANKENSTEIN, a verdadeira história (Frankenstein, The True Story). Direção: David Wickes. Produção: David Wickes. E.U.A.: Cannes, 1992. DVD.

FRANKENSTEIN de Mary Shelley (Mary Shelley's Frankenstein). Direção: Kenneth Branagh. Produção: Francis Ford Coppola/James V. Hart/ John Veitch. 1994. Distribuidora: LK-Tel Vídeo/Columbia. DVD

FRANKENSTEIN (Frankenstein). Direção: Kevin Connor. Produção: James Wilberger. Alan Caso. Alemanha, Eslováquia, EUA: Hallmark Entertainment/Silverstar Limited/Productions Larry Levinson, 2004. DVD.

FRANKENSTEIN (Frankenstein). Direção: Marcus Nispel. Produção: Larry Levinson. E.U.A.: Playarte, 2004. DVD

SITES VISITADOS

CRONOGRAMA DE *FRANKENSTEIN*. Apresenta a linha do tempo de *Frankenstein no cinema*. Disponível em http://www.google.com.br/search?q=O+MONSTRO+DE+Frankenstein&hl=pt-BR&sa=G&tbs=tl:1&tbo=u&ei=Tw4_TMq5FMuZuAfTsJjDCg&oi=timeline_result&ct=title&resnum=12&ved=0CC4Q5wlwCw. Acesso em 15/09/2008.

<http://www.wikipedia.com.org.br/Frankenstein>. Acesso em 18/09/2008.

HISTÓRIA DO CINEMA: 1830-1899. Apresenta da descoberta da fotografia às imagens em movimento. Disponível em <http://www.chambel.net/?p=38>. Acesso em 25/03/2009.

HISTÓRIA DO CINEMA: 1900-1909. Apresenta os nickelodeons. Disponível em <http://www.chambel.net/?cat=10>. Acesso em 25/03/2009.

HISTÓRIA DO CINEMA: 1910-1919. Apresenta o início da indústria cinematográfica e a influência da I Grande Guerra. Disponível em <http://www.chambel.net/?cat=11>. Acesso em 25/03/2009.

BRINQUEDOS DE FRANKENSTEIN. Apresenta uma loja virtual de brinquedos. Disponível em <http://lista.mercadolivre.com.br/frankenstein>. Acesso em 10/06/2009.

PRESUMPTION. Apresenta a peça de Richard Brinsley Peake. Disponível em <http://www.rc.umd.edu/editions/peake/play/act3.html>. Acesso em 10/06/2009.

PRESUMPTION. Apresenta as características dos personagens da peça teatral de Richard Brinsley Peake. Disponível em <http://www.rc.umd.edu/editions/peake/apparatus/cast-characters.html>. Acesso em 10/06/2009.

PRESUMPTION. Apresenta um artigo sobre a peça de Richard Brinsley Peake. Disponível em <http://www.unl.edu/sbehrend/html/sbsite/texts/Presumption/Intro.htm>. Acesso em 15/06/2009.

FRANKENSTEIN FILMS. Apresenta comentários dos filmes e personagens. Disponível em <http://www.frankensteinfilms.com>. Acesso em 15/06/2009.

MAPA DOS PERSONAGENS. Apresenta a descrição dos personagens do romance. Disponível em www.nubuk.com/literature/frankensteincharacters.pdf. Acesso em 25/07/2009.

FRANKENSTEIN 1910. Apresenta um artigo com comentários do filme. Disponível em <http://www.filmbuffonline.com/Features/EdisonsFrankenstein1.htm>. Acesso em 24/07/2009.

FRANKENSTEIN JUNIOR. Apresenta os desenhos em vídeo. Disponível em <http://www.tvsinopse.kinghost.net/f/frankenstein%20junior>. Acesso em 20/04/2010.

BONECO DE FRANKENSTEIN. Apresenta lançamento. Disponível em <http://blogdebrinquedo.com.br/category/bonecos/page/10/>. Acesso em 03/08/2010.

FRANKENSTEIN. Apresenta artigos góticos. Disponível em <http://www.bokadoinferno.hpg.ig.com.br/romepeige/artigos/frankmal.html>. Acesso em 10/11/2009.

CÓDIGO HAYS. Apresenta um artigo sobre as censuras dos filmes de *Frankenstein*. Disponível em http://mundoestranho.abril.com.br/cultura/pergunta_286175.shtml Acesso em 19/10/2009.

CÓDIGO DE PRODUÇÃO. Apresenta um artigo sobre a censura norte-americana. Disponível em <http://www.chambel.net/?p=96>. Acesso em 19/10/2009.

NOEL ROSA É O FRANKENSTEIN. Apresenta um samba composto por Wilson Batista. Disponível em <http://cifrantiga3.blogspot.com/2006/08/frankenstein-da-vila.html>. Acesso em 10/05/2010.

LOVECRAFT. Apresenta vida e obra do autor. Disponível em
<http://www.sitelovecraft.com>. Acesso em 10/05/2010

**ANEXO – A - INTRODUÇÃO DA AUTORA À EDIÇÃO DAS NOVELAS
MODELARES (1831)**

INTRODUÇÃO DA AUTORA

Ao selecionar *Frankenstein* para uma de suas coleções, os editores demonstraram interesse em que eu lhes fornecesse algum relato sobre a origem da história. Aceitei fazê-lo com a maior disposição, pois assim poderei dar uma resposta geral à pergunta que com tanta freqüência me fazem — como eu, então uma jovem, fui conceber e me dedicar tão longamente a uma idéia assim hedionda. É verdade que sou bastante avessa a me colocar em primeiro plano no que escrevo, mas como esse relato aparecerá apenas como um apêndice a uma obra anterior e se restringirá a tópicos relacionados somente à autoria, dificilmente poderei ser acusada de uma intromissão pessoal.

Nada há de singular em que eu, sendo filha de duas pessoas de renomada celebridade literária, tenha desde cedo pensado em escrever. Quando criança escrevinhava, e meu passatempo favorito nas horas destinadas à recreação era “escrever histórias”. Porém, outro prazer ainda me era mais caro que esse, o da formação de castelos no ar — entregar-se a sonhar acordada —, seguindo linhas de pensamento que tinham como assunto a formação de uma sucessão de incidentes imaginários. Meus sonhos eram ao mesmo tempo mais fantásticos e mais agradáveis que meus escritos. Nesses, eu era estritamente uma imitadora — mais fazendo o que os outros já haviam feito do que pondo no papel as sugestões de minha própria mente. O que escrevia era dirigido no mínimo a mais uma pessoa — minha companheira de infância e amiga; mas meus sonhos

eram só meus; não tinha que dar conta deles a ninguém; eram meu refúgio quando aborrecida — e meu maior prazer quando desocupada.

Quando criança, morei principalmente no campo, e um tempo considerável de minha vida passei na Escócia. Visitei ocasionalmente os pontos mais pitorescos, mas minha residência habitual era nas margens monótonas e desoladas ao norte do Tay, perto de Dundee. É em retrospecto que as chamo de monótonas e desoladas; não o eram para mim então. Eram o ninho altaneiro de minha liberdade, a região aprazível onde eu podia me juntar em paz às criaturas de minha fantasia. Escrevia na época, mas num estilo dos mais banais. Era sob as árvores no terreno de nossa casa, ou nas áridas encostas das montanhas ali perto, que minhas verdadeiras composições, os vãos etéreos de minha imaginação, nasciam e se desenvolviam. Eu não me fazia a heroína de minhas histórias. A vida, no que se referia a mim, parecia não passar de um lugar-comum. Não conseguia imaginar que românticos infortúnios ou eventos maravilhosos pudessem estar a mim destinados; mas eu não estava restrita só à minha identidade e podia ocupar as horas com criações para mim bem mais interessantes naquela idade que as minhas próprias sensações.

Depois disso minha vida ficou mais movimentada, e a realidade se impôs, tomando o lugar da ficção. Meu marido, no entanto, desde o início mostrava-se sempre muito ansioso para que eu me provasse digna de minha família e inscrevesse também meu nome nas páginas da fama. Ele me incentivava o tempo todo a alcançar uma reputação literária, o que então era importante até para mim, embora hoje me deixe infinitamente indiferente. Naquela época ele desejava que eu me pusesse a escrever, não tanto pela idéia de que eu fosse produzir algo digno de nota, mas para que ele pudesse ter como julgar até que ponto eu trazia a promessa de coisas melhores. Ainda assim eu nada fazia. Viajar e cuidar da família ocupavam meu tempo; e estudar, tanto lendo como desenvolvendo minhas idéias por usufruir do contato com seu intelecto muito mais instruído que o meu, isso era toda a ocupação literária a que eu dedicava minha atenção.

No verão de 1816 fomos para a Suíça, onde nos tornamos vizinhos de lorde Byron. A princípio passamos horas agradáveis no lago ou passeando em suas margens; e lorde Byron, então escrevendo o terceiro canto de *Childe Harold*, era o único entre nós a pôr seus pensamentos no pa-

pel. Esses, que ele trazia sucessivamente a nós, revestidos com toda a luz e a harmonia da poesia, pareciam definir como divinas as glórias do céu e da terra, cujos benefícios com ele partilhávamos.

Mas acabou sendo um verão úmido e desagradável, e a chuva incessante com frequência nos confinava por dias em casa. Alguns volumes de histórias de fantasmas, traduzidas do alemão para o francês, vieram parar em nossas mãos. Havia a *História do amante infiel*, o qual, ao pensar estar abraçando a noiva a quem se declarara, se descobria nos braços do fantasma lívido daquela que abandonara. Havia a história do patriarca de uma família que, por seus pecados, tinha como sina miserável dar o beijo da morte em todos os filhos mais jovens de sua dinastia assim que eles chegavam à flor da idade. Seu vulto gigantesco e sombrio, vestido como o fantasma em *Hamlet*, numa armadura inteira, mas com a viseira aberta, era visto à meia-noite, sob a luz incerta do luar, avançando lentamente por uma desolada alameda. O vulto desaparecia na sombra das muralhas do castelo, mas logo o portão se escancarava, passos se ouviam, a porta do quarto se abria, e ele avançava até o leito dos jovens, embalados em saudável sono. Uma tristeza eterna pesava sobre sua face quando ele se inclinava e beijava os meninos na testa, que daquele instante em diante feneciam como flores arrancadas a seus caules. Desde então nunca mais pus os olhos sobre essas histórias, mas seus incidentes permanecem em minha memória tão vívidos como se eu as tivesse lido ontem.

“Cada um de nós escreverá uma história de fantasmas”, disse lord Byron, e a proposta foi por todos aceita. Éramos quatro. O nobre poeta começou uma história, da qual um fragmento apareceria ao fim de seu poema *Mazeppa*. Shelley, mais apto a dar corpo às idéias e aos sentimentos no esplendor de imagens brilhantes e na música do mais melodioso verso a ornar a língua inglesa do que a imaginar a carpintaria de um conto, começou a sua baseando-se em experiências de sua infância. O pobre Polidori teve uma idéia terrível sobre uma dama cuja cabeça fora transformada em caveira como punição por ter olhado pelo buraco de uma fechadura — o que ela vira, esqueci; algo muito chocante e errado, claro; mas quando a reduziu a uma condição pior que a do célebre Tom de Coventry, ficou sem saber bem o que fazer com ela e se viu obrigado a despachá-la para o túmulo dos Capuletos, o único lugar que lhe pareceu

adequado para ela. Também os ilustres poetas, aborrecidos com as trivialidades da prosa, rapidamente abandonaram tarefa tão pouco apropriada.

Eu me ocupei em *pensar uma história* — uma história capaz de rivalizar com as que haviam nos entusiasmado a escrever as nossas. Que fosse capaz de evocar os medos misteriosos de nossa natureza e incutir um horror arrepiante — capaz de fazer o leitor ter medo de olhar em volta, de lhe gelar o sangue, de disparar seu coração. Se eu não conseguisse tudo isso, minha história de fantasma seria indigna desse nome. Pensei e ponderei — em vão. Senti aquela desconcertante incapacidade de inventar, que é a pior desgraça de um autor, quando um obtuso Nada é toda a resposta a suas ansiosas invocações. “Você pensou numa história?”, toda manhã me perguntavam e toda manhã eu me via forçada a responder com uma humilhante negativa.

Tudo precisa ter um começo, para usar uma frase à maneira de Sancho; e esse começo tem de estar ligado a algo que veio antes. Os hindus consideram que o mundo se apóia sobre um elefante, mas fazem com que o elefante fique em cima de uma tartaruga. A invenção, é preciso admitir humildemente, não consiste em criar a partir do vazio, mas a partir do caos; os materiais precisam, antes de mais nada, estar disponíveis; a invenção pode dar forma a substâncias obscuras e informes, mas não pode fazer existir a substância em si. Em tudo o que se refere à descoberta e à invenção, mesmo quanto ao que é do domínio da imaginação, somos continuamente lembrados da história de Colombo e seu ovo. A invenção consiste na capacidade de se apropriar das possibilidades de um assunto e no poder de moldar e dar forma às idéias que ele sugere.

Muitas e longas eram as conversas entre lorde Byron e Shelley das quais eu era uma ouvinte aplicada, embora pouco falasse. Em uma delas, várias doutrinas filosóficas foram discutidas, e entre elas a da natureza do princípio da vida e se existiria a probabilidade de ele ser algum dia descoberto e transmitido. Falavam das experiências do dr. Darwin (refiro-me não ao que o dr. Darwin realmente fez ou disse ter feito, mas, atendo-me a meu propósito aqui, ao que então se comentou que ele teria feito), o qual mantivera num vidro um pedaço de *vermicelli** que, de algum modo extraordinário, começou a se mover por conta própria depois de

* “Pequenos vermes”, em italiano no original (N.E.).

algum tempo. Não seria assim, afinal, que se conferiria a vida. Talvez um cadáver pudesse ser reanimado; o galvanismo sugerira coisas parecidas; talvez as partes que compõem uma criatura pudessem ser fabricadas, montadas e dotadas do calor da vida.

Essa conversa alongou-se noite adentro, e já passara muito da meia-noite quando enfim retiramo-nos para nossos aposentos. Ao pôr a cabeça no travesseiro eu não conseguia dormir, e tampouco se pode dizer que eu estava desperta. Minha imaginação, espontaneamente, me possuiu e me guiou, dotando as imagens que apareceram em sucessão em minha mente de uma vivacidade bem além de seus limites usuais nos sonhos. Eu vi — com os olhos fechados, mas claríssima, a visão de minha imaginação — eu vi o pálido estudante das ciências ocultas de joelhos ao lado da coisa que construía. Vi o espectro horrível de um homem estirado, que então, ao pôr-se em ação uma poderosa máquina, mostra sinais de vida e se agita em movimentos difíceis, só parcialmente vivos. Horrendo, é só o que ele pode ser, pois supremamente horrendo seria o efeito de qualquer esforço humano de caricaturar os estupendos desígnios do Criador. O artista ficaria aterrorizado com seu sucesso; e se precipitaria para longe de sua odiosa proeza, tomado pelo horror. Sua esperança seria a de que, abandonada a si mesma, a débil centelha de vida que ele havia propiciado se desvaneceria, e a coisa que recebera tão imperfeita animação voltaria a ser matéria morta, e ele poderia dormir com a certeza de que o silêncio do túmulo extinguiria para sempre a existência efêmera daquele cadáver hediondo que ele se atrevera a crer que seria o berço da vida. Ele dorme; mas é acordado; abre os olhos; e eis que a coisa horrenda está ao lado de sua cama, abrindo as cortinas e olhando para ele com olhos amarelentos e baços, mas também inquisitivos.

Eu abri os meus com horror. A idéia de tal forma se apoderara de minha mente que um calafrio de terror percorreu meu corpo, e eu quis substituir a horripilante imagem da minha fantasia pela realidade em volta. Vejo-a ainda: aquele mesmo quarto, o assoalho escuro, as persianas fechadas com o luar querendo atravessá-las, e a sensação de que além delas estavam o lago cristalino e os brancos picos dos Alpes. Não me livre assim fácil de meu terrível espectro; ele me assombrava ainda. Precisava tentar pensar em alguma outra coisa. Recorri a minha história de fantasma — minha malsucedida, aborrecida história de fantasma! Ah! Se ao

menos eu pudesse conceber algo que apavorasse o leitor tanto quanto eu ficara apavorada naquele momento!

Rápida como a luz, e tão reconfortante quanto ela, foi a idéia que se revelou a mim. “Encontrei-a! O que me aterrorizou também aos outros aterrorizará; tudo que preciso é descrever o espectro que veio me assombrar à meia-noite.” Na manhã seguinte anunciei ter enfim *pensado numa história*. Comecei naquele dia com as palavras “Foi numa lúgubre noite de novembro”, fazendo apenas uma transcrição dos sinistros horrores do sonho que tivera acordada.

A princípio pensei apenas numas poucas páginas, um conto curto, mas Shelley incitou-me a desenvolver a idéia em algo de maior fôlego. Com certeza não devo a sugestão de um incidente que seja, ou de qualquer seqüência de emoções, a meu marido; ainda assim, não fosse por seu estímulo, essa história jamais teria chegado à forma em que foi apresentada ao mundo. Dessa declaração devo excluir o prefácio. Tanto quanto possa lembrar, foi inteiramente escrito por ele.

E agora, uma vez mais, que minha hedionda criatura parta e prospere. Sinto por ela uma certa afeição, pois foi o produto de dias felizes, quando morte e luto não eram mais que palavras, sem eco verdadeiro em meu coração. São muitas as páginas que evocam mais de uma caminhada, mais de um passeio, mais de uma conversa em que eu não estava sozinha; e meu companheiro era alguém que, neste mundo, jamais voltarei a ver. Mas isso conta só para mim; meus leitores nada têm a ver com essas associações.

Acrescentarei tão-somente uma palavra quanto às alterações que fiz. São principalmente de estilo. Não modifiquei parte alguma da história, nem introduzi qualquer idéia ou circunstância nova. Emendei a linguagem onde ela de tão árida interferia no interesse da narrativa; e essas mudanças ocorreram quase que exclusivamente no começo do volume. Restringem-se, no todo, a detalhes que são meros acessórios à história; sua essência e substância permanecem intocadas.

Londres, 15 de outubro de 1831.

**ANEXO – B - PREFÁCIO SEM ASSINATURA ESCRITO POR PERCY
SHELLEY PARA A EDIÇÃO DE 1818 DE *FRANKENSTEIN***

PREFÁCIO

O evento no qual esta ficção se baseia foi considerado pelo dr. Darwin e por alguns fisiologistas da Alemanha como não sendo impossível de ocorrer. Não se deve imaginar que a uma tal suposição eu seriamente conceda a mínima crença; no entanto, ao tomá-la como base de uma obra fantástica, não me vi tecendo tão-somente uma seqüência de terrores sobrenaturais. O evento do qual depende o interesse da história está isento das desvantagens inerentes a uma mera fábula de espectros e encantamentos. Tem a seu favor a novidade das situações a que dá desenvolvimento, e por mais impossível que seja enquanto fato físico, possibilita que se forme um ponto de vista, para que a imaginação delineie as paixões humanas, com mais abrangência e autoridade do que qualquer outro advindo das relações entre eventos verificáveis.

Assim, tive o empenho de preservar a verdade dos princípios elementares da natureza humana, embora não tenha tido escrúpulos em inovar quanto a suas combinações. *A Ilíada*, a poesia trágica da Grécia, Shakespeare em *A tempestade*, e mais especialmente Milton em *Paríso perdido* obedecem a essa regra; e o mais humilde romancista, que procura proporcionar ou obter entretenimento de seu esforço, pode, sem presunção, aplicar à prosa de ficção uma licença, ou antes uma regra, por cuja adoção tantas combinações singulares de emoções humanas resultaram em exemplos de poesia dos mais elevados.

A circunstância na qual minha história se apóia foi sugerida numa conversa casual. Começou a ser escrita em parte como fonte de diversão, em parte como um expediente para experimentar habilidades mentais ainda não testadas. Outros motivos vieram se misturar a esses ao longo do trabalho. De forma alguma me é indiferente a maneira pela qual quaisquer tendências morais existentes nos sentimentos ou personagens possam afetar o leitor; no entanto, minha maior preocupação a esse respeito foi apenas evitar os efeitos deprimentes dos romances de hoje em dia e demonstrar o que há de agradável nas afeições familiares e o mérito da virtude universal. As opiniões que naturalmente provêm do caráter e da situação do herói de forma alguma devem ser tomadas como se fossem sempre convicções minhas; nem qualquer inferência deve ser feita de que nessas páginas se estariam emitindo juízos sobre doutrinas filosóficas de qualquer espécie.

É do interesse da autora acrescentar também que essa história foi iniciada na região majestosa onde as cenas, em sua maior parte, se passam, e com pessoas cuja companhia foi certamente inesquecível. Passei o verão de 1816 nos arredores de Genebra. O tempo estava frio e chuvoso; à noite nos reuníamos em torno do fogo de uma lareira, e ocorreu de nos divertirmos com algumas histórias alemãs de fantasmas que foram parar em nossas mãos. Esses contos incitaram em nós um desejo jocoso de imitação. Dois amigos (sendo que uma história da pena de um deles seria bem mais aceitável pelo público do que qualquer coisa que eu possa ter a esperança de produzir) e eu mesma concordamos em escrever cada um uma história baseada em alguma ocorrência sobrenatural.

O clima, no entanto, subitamente tornou-se sereno; e meus dois amigos partiram para uma jornada pelos Alpes e deixaram para trás, em meio às vistas magníficas das montanhas, toda a lembrança de suas visões fantasmagóricas. A história que se segue é a única que foi terminada.

Marlow, setembro de 1817.