



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
ESCOLA DE COMUNICAÇÃO

BONS SONHOS OU BONS PESADELOS
os medos e elementos infantis na obra de Stephen King

FLÁVIA NAJAR GONZALES MARIZ

RIO DE JANEIRO

2015

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
ESCOLA DE COMUNICAÇÃO**

**BONS SONHOS OU BONS PESADELOS: os medos e elementos infantis na
obra de Stephen King**

Flávia Najar Gonzales Mariz

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Escola
de Comunicação da Universidade Federal do Rio de
Janeiro, como parte dos requisitos necessários à
obtenção do grau de bacharel em Comunicação
Social com Habilitação em Produção Editorial.

Orientador: Prof. Dr. Mário Feijó Borges Monteiro

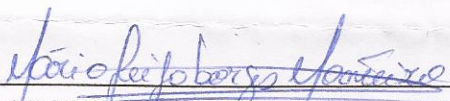
Rio de Janeiro
2015

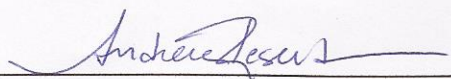
**BONS SONHOS OU BONS PESADELOS: OS MEDOS E ELEMENTOS INFANTIS
NA OBRA DE STEPHEN KING**

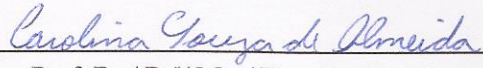
Flávia Najar Gonzales Mariz

Trabalho apresentado à Coordenação de Projetos Experimentais da Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Comunicação Social, Habilitação Produção Editorial

Aprovado por


Prof. Dr./Drª/Ms. / Esp. Mário Feijó Borges Monteiro


Prof. Dr./ Drª/ Ms. / Esp. Andréia Resende


Prof. Dr./ Drª/ Ms. / Esp. Carolina Souza de Almeida

Aprovada em: 9 de Julho de 2015

Grau: 10 (dez)

Rio de Janeiro/RJ

2015

RIO DE JANEIRO

2015

FICHA CATALOGRÁFICA

M343

Mariz, Flavia Najar Gonzales

Bons sonhos ou bons pesadelos: os modos e elementos infantis na obra de Stephen King / Flavia Najar Gonzales Mariz. 2015. 78 f.

Orientador: Prof. Mário Feijó Borges Monteiro

Monografia (graduação) – Universidade Federal do Rio de Janeiro, Escola de Comunicação, Habilitação Produção Editorial, 2015.

1. Crianças – livros e leituras. 2. Contos de terror. 3. Mercado editorial. I. Monteiro, Mário Feijó Borges. II. Universidade Federal do Rio de Janeiro. Escola de Comunicação.

CDD: 070.5

DEDICATÓRIA

Em memória do meu avô Eusébio
que toda a noite me contava histórias
para dormir antes de apagar a luz.

AGRADECIMENTOS

A minha família que me apoiou durante todo esse percurso.

A minha avó Uadyaha que foi a minha primeira professora e a pessoa a quem eu confiei a revisão deste trabalho.

Ao meus queridos e amados amigos JT, que sempre me animam nas horas mais escuras e que me ajudaram a terminar tal trabalho.

A Livia Nasser Saliba e Catharina Suely Barbosa por fazerem parte da minha vida há dezesseis anos.

Ao meu orientador e mestre Mário Feijó.

Ao meus amigos e colegas da ECO que percorreram comigo essa jornada.

As minhas lindas e espetaculosas Paula Drummond, Rosalia Leite e Marina Morett por todas as ligações matinais, doces e pães de queijos durante esses anos de faculdade.

A Leyna Teixeira por me ensinar a sempre tentar manter a calma.

A todos os meus amigos e colegas da Redbox por me entenderem e me apoiarem (em especial aos queridos Pop, Duda e Wallace).

RESUMO

MARIZ, Flávia Najar Gonzales. **Bons sonhos ou bons pesadelos:** os medos e elementos infantis na obra de Stephen King. Orientador: Prof. Dr. Mário Feijó Borges Monteiro. Rio de Janeiro, 2015. Monografia (Graduação em Produção Editorial) — Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2015.

Este trabalho tem como objetivo principal analisar os elementos e os medos infantis presentes nas obras do autor de terror contemporâneo Stephen King tendo como estudo de caso o livro *It: a coisa*. Tais elementos e medos infantis são, na maioria das vezes, medos imaginários e com embasamentos considerados ilógicos pela razão. Todavia, esses medos irrealis podem assombrar mais do que os ditos como reais por mexerem com o medo do ilógico e do desconhecido que o ser humano carrega. O medo do escuro, por exemplo, é um medo embasado principalmente na imaginação humana, porém ele também faz parte do desconhecido pois uma criança tem medo do escuro justamente por não saber o que pode estar escondido em meio as trevas de seu quarto. A literatura de terror trabalha bastante com a linha tênue entre o consciente e o subconsciente humano, brincando com essa noção do que é real e do que irreal, do que é conhecido e do que ainda é desconhecido. E é essa linha que faz com o público de tal gênero seja tão fiel. Além disso, esse trabalho também tem como um de seus objetivos analisar a ligação entre as histórias de terror e os contos de fadas originais, observando o teor assustador e, também, moralista que estes carregam. A moral ensinada às crianças nos contos de fadas é dada pelo medo de que elas sentem de fazerem algo errado e acabarem como uma Bruxa Má. Como fundamentação teórica para tal trabalho são utilizados autores como Bruno Bettelheim, Christophe Andre, Stephen King, o pai da psicanálise Freud, dentre outros.

Palavras-chave:

Stephen King, it, coisa, infantil, medo, contos de fadas, terror, psicanálise, fábulas, mitos, monstros, palhaço, pesadelo, leitor, mercado editorial.

ABSTRACT

MARIZ, Flávia Najjar Gonzales. **Good dreams or good nightmares:** the fears and the childish elements in Stephen King's work. Mentor: Mário Feijó Borges Monteiro. Rio de Janeiro, 2015. Monograph (Bachelor in Editorial Production) – Communication School, Federal University of Rio de Janeiro, 2015.

This paper's main objective is to analyze the elements and the childish fears in the work of the contemporary terror author Stephen King, taking as study case the book *It*. Such elements and childish fears are, most often, imaginary fears, and their sofits are considered illogical by reason. However, these unrealistic fears can haunt more than the ones said as real, by dealing with the fear of the illogical and the unknown that a person carries. The fear of the dark, for example, is a fear based primarily on human imagination, but it is also a part of the unknown, due to the fact that a child is afraid of the dark because it is not known what may be hiding amid the darkness of his/her room. The horror literature works extensively with the thin line between the human conscious and unconscious, playing with the notion of what is real and what is unreal, what is known and what is yet to know. This thin line is what makes the public of this genre to be so faithful to it. Additionally, this paper aims at analyzing the link between horror stories and the original fairytales, studying the scary and moralist content they have. The moral taught to children in fairytales is given by the fear they have to do something wrong and end up being as a Wicked Witch. As theoretical grounds for this paper, we will resort to authors such as Bruno Bettelheim, Christophe Andre, Stephen King, Freud, among others.

Key words:

Stephen King, *it*, thing, childish, fear, fairytale, horror, psychoanalysis, fables, myths, monsters, clown, nightmare, reader, publishing.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	10
2 CONTOS DE FADA: A ORIGEM.....	14
2.1 Evolução dos contos de fadas: a diferença entre mito, fábula e contos de fadas.....	14
2.2 O medo presente nos contos de fadas e o medo como moral	21
3 LITERATURA DE TERROR: A ORIGEM	27
3.1 Evolução da literatura de terror até os dias atuais	27
3.2 O mestre do terror nos dias atuais.....	29
4 STEPHEN KING: OS MEDOS CONTEMPORÂNEOS E OS MEDOS INFANTIS .	34
5 ESTUDO DE CASO: RETOMADA DOS MEDOS INFANTIS COM <i>IT: A COISA</i> .	48
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS	75
REFERÊNCIAS.....	78

1 INTRODUÇÃO

Vamos conversar, você e eu. Vamos conversar sobre o medo.

KING, Stephen

A indústria editorial é dividida por segmentos. Um deles é caracterizado pela fidelidade dos leitores e, conseqüentemente, pela estabilidade comercial. O segmento literatura de terror seduz jovens leitores há muito tempo e costuma manter estes leitores mesmo depois que eles amadurecem/envelhecem. Alguns dos autores do segmento são verdadeiras “marcas comerciais” ou “grifes literárias”. Atualmente, a mais valiosa das marcas para uma editora disposta a investir no segmento é a assinatura de Stephen King.

King é um mestre do medo, por isto se tornou uma máquina de vender livros. O que nos leva à pergunta que norteará esta monografia: por que leitores querem sentir medo?

Desde muito cedo a criança é ensinada a ter medo. Medo de falar com estranhos, medo de se perder, medo de queimar a mão na boca do fogão, medo de magoar os pais, medo de se machucar, etc. São diversos os medos que os pais ensinam aos seus filhos. Muitos desses medos são transmitidos às crianças com o objetivo de protegê-las e, principalmente, educá-las. Por exemplo, uma criança sente muito medo quando seu responsável a manda nunca falar com estranhos pois estes podem sequestrá-la e levá-la para longe dos pais. O temor de ser separado dos progenitores por um estranho é algo extremamente real tanto para a criança quanto para o adulto. Todavia, existem medos transmitidos aos pequenos que beiram mais a imaginação do que a realidade.

Quando um adulto fala para uma criança que “caso ela não o obedeça, o bicho-papão irá pegá-la à noite”, para o pequeno, isso acaba sendo uma mistura de um medo real (ser separado dos pais) e ao mesmo tempo imaginário (não por um estranho, mas por um monstro). Para uma criança, ser sequestrada por um estranho já é um medo terrível. Mas ser sequestrada por um monstro – cuja forma e aparência são desconhecidos – que se esconde no escuro do seu quarto é algo extremamente mais assustador. De acordo com Cristophe Andre (2010), tal atitude dos pais pode vir

a ser traumática para uma criança, podendo ocasionar em problemas psicológicos futuros.

O medo considerado irreal, imaginário e indefeso para os adultos é, na maioria das vezes, muito assustador, real e, principalmente, perigoso para uma criança. Um adulto pode não ter mais medo do bicho-papão morando embaixo de sua cama, mas o pequeno sente um temor real de que ele puxe seu pé à noite e o arraste para as sombras e para o mundo que fica embaixo de sua cama. Os adultos podem ter se esquecido deste mundo sombrio e de pesadelos que se encontra sob a cama. Mas as crianças se lembram todas as vezes em que a hora de dormir chega. Elas *sabem* da sua existência e do poder que tal medo tem sobre elas.

Esses medos infantis provem principalmente das fábulas e dos contos de fadas que são contados antes da hora de dormir e do apagar das luzes. Tais narrativas, como será visto ao longo desse trabalho, transmitem suas lições morais por meio do medo e, além disso, também apresentam passagens bastante assustadoras e horripilantes, como é o caso do conto *A Pequena Sereia* comentado no capítulo destinado aos contos de fadas. Tal narrativa, assim como outras, apresentam um teor tão aterrorizante e tenso que podem ser comparadas com contos do gênero literário de terror. O fato de que existe uma ponte entre os contos infantis clássicos e a literatura de terror contemporânea é uma das hipóteses que serão comprovadas neste estudo.

A literatura de terror, assim como muitos outros gêneros, tem como objeto principal o medo. Todavia, diferente destes demais gêneros, o terror, de acordo com Stephen King (2008), sempre sofreu preconceito ao longo dos tempos. São muitas as pessoas que se questionam o porquê de alguém ler e/ou escrever em um segmento tão violento e medonho em um mundo em que a violência já é enorme. Isso ocorre tanto nos Estados Unidos da América como no Brasil, que é o foco de tal análise. Entretanto, apesar de tal gênero ser um nicho pequeno no Brasil, tem um público extremamente fiel. Como este trabalho está sendo escrito dentro do segmento do mercado editorial, essa relação entre o fã do terror e o gênero é de alta importância porque não são todos os gêneros literários que apresentam um público pequeno com um índice alto de consumo. Uma das questões a serem respondidas por meio deste estudo é justamente como ocorre tal relação entre o fã e o gênero.

Stephen King – escritor considerado o mestre do terror da contemporaneidade – comenta no prefácio de sua obra *Sombras da noite* (2008) que certo alguém lhe

disse que apreciar a literatura de terror é como assistir um acidente de carro em câmera lenta, ou seja, é gostar de presenciar o macabro e o sinistro. Porém, King defende que “muito poucos entre nós conseguem evitar uma espiada nervosa para a sucata cercada por carros de polícia e sinais luminosos na estrada, à noite” (KING, 2008, p.16). É de a natureza humana sentir atração por esses pequenos horrores, mas, também, há repulsa. Muitos não se sentem confortáveis com essa mistura, sentindo-se culpados por tal atração, como se sentem culpados com o despertar sexual (KING, 2008). Fazendo um paralelo entre o sexo e o medo, King explica:

Quando nos tornamos capazes de ter relações sexuais, nosso interesse por essas relações é despertado; o interesse, a menos que de algum modo seja pervertido, tende naturalmente na direção da cópula e da continuidade da espécie. Quando nos damos conta do nosso fim inevitável, também nos damos conta da emoção do medo. E acho que, como a cópula leva à autopreservação, todo o medo leva a uma compreensão de nosso fim derradeiro. (KING, 2008, p.16)

Assistir ao acidente em câmera lenta ou espiá-lo rapidamente pela janela do carro é encarar a morte de perto. Ao mesmo tempo em que o homem teme o seu fim, ele também o anseia por ser um animal curioso.

Apesar do medo e da morte serem também objetos de outros gêneros literários diversos, a literatura de terror e do sobrenatural tocam em um ponto que os demais não ousam.

O medo sempre foi um tema importante. A morte sempre foi um tema importante. São duas das constantes do ser humano. Mas apenas o escritor de terror e do sobrenatural dá ao leitor uma oportunidade para total identificação e catarse. Os que trabalham no gênero com a mínima compreensão que seja do que estão fazendo sabem que todo o território do horror e do sobrenatural é uma espécie de filtro entre o consciente e o subconsciente; a ficção de terror é como uma estação central de metrô na psique humana, entre a linha azul daquilo que conseguimos incorporar com segurança e a linha vermelha daquilo que precisamos nos livrar, de um jeito ou de outro. (KING, 2008, p.18)

Ainda de acordo com King (2008), há autores que preferem lidar com a morte e o medo de forma tradicional e realista, mantendo os seus leitores apenas do lado seguro e racional daquela linha do metrô, representando o mundo externo. Também há outros autores que preferem tratar de tais assuntos de forma totalmente simbólica, trabalhando no território do inconsciente e mantendo o seu público do outro lado do metrô, no lado do mundo interior. Todavia, há autores que preferem mesclar ambas

as duas linhas, formando uma única estação ao mesmo tempo estranha e maravilhosa. É nessa junção em que “temos a estranha sensação de não estarmos totalmente adormecidos ou acordados, o tempo se distende e sai de lado, ouvimos vozes mas não distinguimos as palavras ou o sentido, os sonhos parecem reais e a realidade parece um sonho” (KING, 2008, p.21).

Retomando a questão dos medos infantis e da ligação com a literatura de terror, é importante falar sobre a obra que será discutida no estudo de caso neste trabalho: *It: a coisa* (2014) de Stephen King. Tal livro foi escrito por Stephen King em 1986 (reeditada em 2014) e será utilizada para responder a principal questão deste trabalho: como os medos e elementos infantis se apresentam na obra de Stephen King e como tal medo aproxima o leitor da obra.

It: a coisa trata de um monstro que aterroriza principalmente crianças e que se alimenta do medo delas, sendo muita das vezes invisível para os adultos. Além disso, para assustar as vítimas, esse monstro assume a forma daquilo que mais as aterroriza. É uma obra de 1103 páginas que discorre claramente sobre medos da infância, mas que aterroriza adultos e jovens adultos da mesma forma que a versão de Hans Christian Andersen de *A Pequena Sereia* aterroriza crianças pequenas.

Utilizando textos de Freud, Cristophe Andre, Bruno Bettelheim, Stephen King, Maria Tatar dentre outros, este trabalho tem como objetivo principal responder às questões “por que leitores querem sentir medo?” e “como os medos e elementos infantis se apresentam na obra de Stephen King e como tal medo aproxima o leitor da obra” anteriormente comentada. Tal estudo apresentará o embasamento teórico para responder tal questão e, também, para a confirmação das hipóteses: 1) a literatura de terror contemporânea e a os contos de fadas originais apresentam uma ponte que os une; 2) a moral passada para as crianças por meio dos contos de fadas é dada por meio do medo.

2 CONTOS DE FADA: A ORIGEM

Crianças, ficção é a verdade dentro da mentira, e a verdade desta ficção é bastante simples: a magia existe. KING, Stephen

2.1 Evolução dos contos de fadas: a diferença entre mito, fábula e contos de fadas

Os mitos, as fábulas e os contos de fadas, apesar de inúmeras semelhanças, também apresentam diferenças marcantes. Todas têm como uma de suas principais características – e objetivos – afetar e moldar o comportamento ético e moral das crianças de suas sociedades e culturas em específico. Todavia, apesar da essência ser, até certo ponto, mantida, a forma com que isso se dá sofreu alterações.

Mito, de acordo com a sua definição no dicionário *on-line*¹, é um relato fantástico com personagens fictícias que se dá principalmente por tradição oral. A maioria das nações e sociedades, desde a Antiguidade, têm os seus mitos fundadores, fazendo com que certos elementos se transformem em lendas fundamentais para a sua essência e história. São os ensinamentos e sabedorias de um determinado povo que precisam ser passados adiante para os cidadãos mais novos, como se fossem verdadeiros rituais de passagem.

Um exemplo que podemos citar é o da história *Rei Arthur e a Távola Redonda* e a sua importância para os ingleses. Todavia, por ter como forte característica a narrativa aberta, o mito – e, por consequência, as lendas – acaba por apresentar diversas versões e variações, adaptando-se aos lugares em que será reproduzido. O fato dos mitos serem repassados de forma oral faz com que essa oralidade se transforme em tradição em certas sociedades onde não há uma cultura de registro escrito dessas narrativas. Como se fosse um telefone sem fio, dificilmente a história será contada de forma igual e fiel duas vezes. Ou seja, os mitos são mutáveis e tendem a variar de acordo com a cultura do lugar em que ele está sendo reproduzido, de acordo com o público que o está ouvindo e/ou narrando e, também, de acordo com os problemas da época e dos conflitos interiores de tal ouvinte e/ou narrador.

Um forte exemplo dessa variação devido a oralidade é o caso dos mitos considerados universais. Em sua versão muçulmana, Cinderela não encontra o

¹ Disponível em <http://www.dicio.com.br/mito/> Acesso em 01 de junho de 2015.

príncipe encantado antes do casamento, mas ainda há a procura deste por ela. Apesar de sofrer uma adaptação, a essência da história e a sua moral permanecem, alterando-se apenas a forma com que é apresentada ao público, como já foi comentado anteriormente. Outro exemplo de um mito universal que apresenta muitos conflitos entre si é o do herói mitológico Hércules, pois, para cada aventura que ele completa em seu trajeto, foram narradas e repassadas inúmeras versões. Essa linha de raciocínio tem como fundamento base os estudos do psicólogo infantil e teórico Bettelheim (2014), que afirma:

Algumas histórias folclóricas e de fadas se desenvolveram a partir dos mitos; outras foram a eles incorporadas. Ambas as formas incorporaram a experiência cumulativa de uma determinada sociedade, uma vez que os homens desejavam lembrar a sabedoria passada e transmiti-la às gerações futuras. Esses contos fornecem percepções profundas que sustentaram a humanidade nas longas vicissitudes de sua existência, uma herança que não é revelada às crianças sob nenhuma outra forma de modo tão simples, direto e acessível. (BETTELHEIM, 2014, p.37)

Outra característica marcante dos mitos e que os distancia bastante das fábulas e dos contos de fadas – ambos serão explicados e comentados mais à frente neste trabalho –, são as suas personagens fictícias tomadas como protagonistas. Essas personagens são sempre representadas como seres sobre-humanos, com poderes inimagináveis, divinos, superiores e majestosos; como heróis míticos. Além disso, elas raramente são filhas de personagens sem valor, sendo filhas de outros heróis míticos igualmente conhecidos pela cultura local e, principalmente, poderosos. De acordo com Bettelheim (2014, p.58), “Simplesmente não daria certo chamar o mito de Teseu de ‘O Homem que Matou o Touro’ ou o de Niobe de ‘A Mãe que Teve Sete Filhas e Sete Filhos’”.

Essa característica, além de ser um fator quase que crucial para a aceitação da parte das crianças – pois geralmente são os heróis míticos e os seus grandes feitos e poderes sobrenaturais que fazem com que os pequenos prestem atenção na narrativa – é também um elemento que ajuda na formação do superego² das crianças. Todavia, de acordo com os pensamentos de Bettelheim (2014), apesar dessa ajuda,

² Superego é a “formação inconsciente, consecutiva à identificação da criança com os seus pais, que exerce a função de censura apesar dos impulsos do instinto, dirigindo-os para os objetos substitutivos” de acordo com o dicionário Aurélio *on-line* disponível em <http://dicionariodoaurelio.com/superego> Acesso em 01 de junho de 2015. De acordo com Freud, superego é a representação da moralidade. Disponível em <http://filosofia.cesecceaiaras.com.br/freud-id-ego-e-superego> Acesso em 01 de junho de 2015.

o mito não contribui muito para a formação da personalidade total do ouvinte como fazem os contos de fadas que serão citados mais à frente. Isso ocorre porque as personagens, além de serem inalcançáveis e de difícil identificação devido aos seus poderes sobre-humanos e divinos, participam de narrativas em que a ideia do que é o “certo” perante a sociedade e a cultura do contador e do ouvinte é apresentada à criança de forma bastante direta e que, de acordo com Bettelheim (2014, p.49), “nos diz inequivocamente como devemos escolher”.

O herói mítico é como se fosse a personificação do superego e da consciência. A criança não tem a chance de refletir sobre qual seria a escolha certa e a escolha errada por ela própria. Assim como nas fábulas – que serão explicadas mais à frente –, a criança é quase que coagida a escolher o “certo”.

Um ótimo exemplo – que também é citado por Bettelheim (2014) – é novamente o de Hércules. Em uma de suas aventuras, o herói mítico encontra duas mulheres: uma de aparência modesta e outra de aparência sedutora. A primeira mulher é a representação da Virtude e a segunda é a do Prazer. De acordo com as palavras de Bettelheim (2014, p.48), “cada uma das mulheres faz promessas para o futuro de Hércules caso ele escolha o caminho que ela sugere como seu curso de vida”. Segundo Bettelheim (2014), nesta situação a narrativa revela e deixa claro ao ouvinte o que cada uma das mulheres representa e, embora ambas sejam apresentadas ao Hércules (e ao ouvinte) como alternativas, fica implícito que não o são e que o certo é escolher a representação da Virtude.

A fábula, por sua vez, de acordo com a sua definição literária no dicionário *online*³ é uma narrativa curta, em prosa ou verso, com personagens animais que agem como seres humanos, e que ilustra um preceito moral. De forma semelhante aos mitos, as fábulas também são histórias populares passadas de geração a geração, como rituais de passagem já citados. De acordo com o escritor Samuel Johnson (1823), a fábula é como se fosse uma narrativa com um objetivo forte de instruir moralmente seus ouvintes e que se utiliza de seres que, na realidade, são irracionais e/ou inanimados, mas que na fábula ganham vida; falando e agindo como seres humanos.

Uma das principais características das fábulas é a presença forte e extremamente direta de uma lição de moral vinculada à cultura local de onde tal

³ Disponível em <http://www.dicio.com.br/fabula/> Acesso em 01 de junho de 2015.

história estaria sendo contada – um elemento que as aproxima dos mitos comentados anteriormente. Isso é explicado por Bettelheim que afirma: “Frequentemente santimonial, às vezes divertida, a fábula sempre afirma explicitamente uma verdade moral; não há significado oculto, nada é deixado à nossa imaginação” (BETTELHEIM, 2014, p.62).

Além dessa forte presença do que é o “certo” e do que é “errado”, outro fator relevante que pode ser analisado nas fábulas é o de como a personagem que escolheu seguir o caminho “errado” tem um desfecho assustador e, quase sempre, ligado à morte. Algo que chama bastante atenção sobre isso é que a personagem que tem o final trágico ligado a morte não necessariamente é vista como uma vilã da história – como ocorre em muitos contos de fadas, principalmente os adaptados, que serão mencionadas mais à frente. Seguindo o pensamento de Bettelheim, geralmente essa personagem da fábula é destinada a tal desfecho por ter cometido um pequeno e simples equívoco. Em outras palavras, o ato de errar e, mesmo assim, se dar bem no final da história não é uma opção comum nesse tipo de narrativa. Assim, a lição de moral é passada à criança de forma drástica: ou ela faz o que é considerado “certo” ou ela será condenada a um final terrível e sem volta, visto que só se tem uma chance para acertar.

Uma fábula bastante conhecida que pode ser citada como exemplo, e que também é citada por Bruno Bettelheim (2014), é a da *A Cigarra e a Formiga*. A Cigarra, em vez de guardar comida durante o verão como fez a sua amiga Formiga para o inverno, resolve brincar e cantar o verão inteiro enquanto a Formiga trabalhou arduamente durante tal estação. Quando o inverno chegou, a Cigarra foi até a casa da Formiga implorando por um pouco de comida, o que foi negado pela Formiga. De acordo com o inseto trabalhador, a Cigarra não era merecedora dos alimentos pois brincara e cantara o verão inteiro em vez de trabalhar. O desfecho já é esperado: a Cigarra morre de frio e de fome enquanto a Formiga continua viva e de barriga cheia. A moral dessa história é bem clara – e drástica – para as crianças: ou você não é preguiçoso, esforça-se e faz as suas tarefas ou você morre. A opção “se divertir e se dar bem” não existe e isso para uma criança pequena é realmente assustador. O prazer nunca é recompensado, apenas castigado.

O problema com as fábulas, de acordo com Bettelheim (2014), é que elas não dão esperança às crianças que preferem se divertir a fazer suas tarefas e/ou responsabilidades. Uma criança que se identifica com a Cigarra da história já começa

a pensar que, então, não existe um destino para ela senão se dar mal e ser castigada. “Nada aguarda a cigarra dominada pelo princípio do prazer a não ser a ruína; é uma situação do tipo “ou/ou”, em que uma escolha, uma vez feita, decide as coisas para sempre” (BETTELHEIM, 2014, p.63). E isso, como será visto logo a seguir, é uma das principais diferenças entre fábulas e contos de fadas.

Um conto de fadas igualmente famoso e que pode ser comparado à fábula *A Cigarra e a Formiga*, é o conto de *Os Três Porquinhos*. Ambos têm lições de moral semelhantes (“Não ser preguiçoso”), mas de formas distintas. Na versão de *Os Três Porquinhos* apresentada aos seus leitores por Bettelheim (2014) em sua obra, há uma representatividade do desenvolvimento e do crescimento interior da criança. “Interiormente, as ações dos porquinhos mostram o progresso da personalidade dominada pelo *id*⁴ para a personalidade influenciada pelo superego mas essencialmente controlada pelo ego⁵” (BETTELHEIM, 2014, p.61).

O primeiro porquinho, que é o mais novo dos três, passa muito tempo brincando e pouco tempo trabalhando na sua casinha de palha. O segundo, que é o porquinho do meio, comparado ao caçula, se dedica um pouco mais à construção da sua casinha de gravetos, mas também gasta mais tempo brincando do que trabalhando. O terceiro, que é o mais velho e também o mais inteligente, sabia que deveria passar mais tempo trabalhando que brincando para construir uma casinha direita e boa de tijolos. Quando o Lobo aparece, ele consegue, sem muitos esforços, destruir as casas de palha e de graveto, e comer os dois primeiros porquinhos. Todavia, quando o Lobo tenta fazer o mesmo com o terceiro porquinho, este consegue enganá-lo usando a sua esperteza e, no final do conto, o protagonista, não satisfeito em cozinhar o Lobo ainda vivo, ele o come no jantar.

De acordo com Bettelheim (2014, p.65), este conto é bastante interessante pois “[...] os três porquinhos representam estágios no desenvolvimento do homem”. Por

⁴ *Id* é o “responsável pelos instintos, impulsos orgânicos, e os desejos inconscientes. O *id* não tem contato com a realidade, pode se satisfazer na fantasia mesmo que não realize uma ação concreta referente aquele desejo” de acordo com o site Significados disponível em <http://www.significados.com.br/id/> Acesso em 01 de junho de 2015. De acordo com Freud, “o *id* desconhece o julgamento de valores, o bem e o mal, a moralidade”. Disponível em <http://filosofia.ceseccaieiras.com.br/freud-id-ego-e-superego> Acesso em 01 de junho de 2015.

⁵ Ego é “a personalidade psíquica do indivíduo, de que este está consciente e que exerce a função de controle sobre o seu comportamento” de acordo com o dicionário Aurélio *on-line* disponível em <http://dicionariodoaurelio.com/ego> Acesso em 01 de junho de 2015. De acordo com Freud, “o ego serve como mediador, um facilitador da interação entre o *id* e as circunstâncias do mundo externo. O ego representa a razão ou a racionalidade, ao contrário da paixão insistente e irracional do *id*”. Disponível em <http://filosofia.ceseccaieiras.com.br/freud-id-ego-e-superego> Acesso em 01 de junho de 2015.

eles terem idades diferentes, a criança entende que eles não são três porquinhos separados, e sim parte de um só conjunto/corpo que está em desenvolvimento. Ela entende que tudo bem errar quando ainda se é muito pequena e/ou imatura, pois quando ela crescer ela terá outras chances para tentar novamente. Após tal análise, essa ideia de desenvolvimento e crescimento fica clara: o primeiro, mais novo e imaturo, não sabia dividir o seu tempo e preferiu brincar bem mais do trabalhar em sua casinha, representando, assim, uma fase inicial do desenvolvimento da criança; o segundo, um pouco mais velho, mas não o suficiente para saber das consequências que poderiam ocorrer caso ele não trabalhasse em sua moradia, representando, assim, uma fase do meio de tal desenvolvimento; o terceiro, mais velho e sábio dos três, sabia que precisava sacrificar a maior parte do seu tempo se quisesse construir uma casa decente e forte, representando, então, uma fase final desse desenvolvimento, uma mais madura.

A criança, após ouvir tal conto, não se sente traumatizada ou triste pela morte trágica dos dois primeiros porquinhos – e muito menos pela morte do Lobo porque este era malvado e merecedor de tal desfecho –, pois ela consegue entender essa continuidade entre eles e, principalmente, nela mesma. Assim, como já mencionado, a criança aprende a ter esperança e, também, que não tem problema errar nas primeiras tentativas. Segundo Bettelheim (2014, p.65), “[...] o desaparecimento dos primeiros dois porquinhos não é traumático; a criança compreende inconscientemente que precisamos nos desprender de formas anteriores de existência se quisermos passar para outras mais elevadas”.

Comparando a fábula *A Cigarra e a Formiga* com o conto de fadas *Os Três Porquinhos*, percebe-se que enquanto no primeiro a criança é ensinada a ter medo das consequências que até os seus menores erros podem vir a ter – e que também podem ser fatais, como no caso da Formiga –, no segundo há a alternativa da segunda chance. E essa que é uma das principais diferenças entre as fábulas e os contos de fadas.

“Os Três Porquinhos” orienta a reflexão da criança sobre o seu próprio desenvolvimento sem nunca dizer como este deveria se dar, permitindo-lhe extrair suas próprias conclusões. Somente esse processo provê um verdadeiro amadurecimento, enquanto que o dizer para a criança o que deve fazer apenas substitui o cativo de sua própria imaturidade pelo cativo da obediência aos ditames dos adultos. (BETTELHEIM, 2014, p.65)

Uma outra característica marcante – de acordo com Bettelheim (2014) – dos contos de fadas quando comparados aos mitos, que foram citados anteriormente, é a questão da identificação da parte das crianças com as personagens principais. Enquanto que nos mitos as crianças não conseguem se identificar com os protagonistas por eles serem heróis míticos sobre-humanos com poderes divinos, nos contos de fadas os protagonistas são pessoas comuns geralmente descritas como “uma menina”, “um menino”, “uma princesa”, etc. O uso desse pronome indefinido transforma a personagem em uma igual – até mesmo quando tal personagem não é humana, como é o caso da *Pequena Sereia* –, em um alguém facilmente alcançável. A criança, então, se sente semelhante ao herói e esperançosa de que ela também possa resolver seus problemas e ter um final feliz assim como a personagem.

De acordo com Bettelheim (2014), essa identificação que o pequeno faz com o protagonista está relacionada com o processo de interiorização que, além de fundamental para o desenvolvimento da criança, é bastante presente nos contos de fadas. Esse processo é importante pois é por meio dele que os contos de fadas ajudam a criança a solucionar os seus problemas e conflitos internos. Apesar dos mundos exteriores desses contos geralmente não terem nada a ver com o mundo exterior do ouvinte, essas narrativas têm como objetivo alcançar o interior do ouvinte por meio dos conflitos das próprias personagens. Quando uma criança (menino ou menina) que têm problemas com seus irmãos mais velhos ouve a história de “uma menina que também tem problemas com seus irmãos” (como é o caso de *Cinderela*), ela, inconscientemente, cria uma ponte com essa personagem, identificando-se com ela. Com isso, ao perceber como que o protagonista de tal conto conseguiu lidar com seus problemas e ao ver que, apesar de tudo, ele conquistou um final feliz, a criança, além de gerar a esperança anteriormente citada de também ter um final feliz, ela consegue, aos poucos, resolver os seus conflitos internos.

Outra coisa que é interessante é essa escolha dos contos de fadas por cenários, na maioria das vezes, completamente fantasiosos. Isso ocorre com o objetivo de não confundir os pequenos ouvintes. Se a narrativa se passasse em um tempo muito realista e/ou semelhante à realidade da criança, isso iria confundi-la em vez de ajudá-la. Quando a história se passa “Há muitos anos, em um reino distante”, a criança consegue dividir o que é real da fantasia, pois ela sabe que essa história não teria como acontecer em seu mundo/realidade. Assim, ela extrai basicamente os conflitos – e suas soluções – dessas narrativas.

O conteúdo do conto escolhido geralmente não tem nada a ver com a vida exterior do paciente, mas muito a ver com seus problemas interiores, que parecem incompreensíveis e portanto insolúveis. O conto de fadas claramente não se refere ao mundo exterior, embora possa começar de forma bastante realista e ter traços do cotidiano inscritos nele. A natureza irreal desses contos (à qual objetam os racionalistas de mente estreita) é um artifício importante, porque torna evidente que o que interessa aos contos de fadas não é a informação útil sobre o mundo exterior, mas os processos interiores que têm lugar no indivíduo. (BETTELHEIM, 2014, p.36)

Outro fator que distancia bastante os contos de fadas dos mitos e das fábulas, ainda seguindo os pensamentos de Bettelheim (2014), é a forma como o “certo” e o “errado” são apresentados à criança durante a narrativa. Enquanto que nos dois últimos a criança é quase que coagida a escolher o certo, pois ambas as opções são dadas de formas extremamente diretas e explícitas ao ouvinte/leitor; nos contos de fadas o pequeno é guiado de forma mais sutil escolher o “certo”.

Todavia, apesar da criança não ser coagida de forma tão direta nos contos de fadas da contemporaneidade, ainda existe um elemento nessas narrativas que funcionam como um “fazedor de moral”, que nem ocorria nas fábulas: os finais nunca agradáveis dos vilões. Até os dias de atuais, nas versões animadas e adaptadas dos contos de fadas realizadas pela Disney, os vilões apresentam mortes e desfechos terríveis, e isso não é uma mera coincidência. O medo que uma criança sente de acabar como o vilão é um medo real e que está conectado à moral da história. Essa questão do medo será tratada logo a seguir, no próximo subitem deste capítulo.

2.2 O medo presente nos contos de fadas e o medo como moral

As narrativas originais dos contos de fadas não poderiam ser consideradas histórias infantis atualmente, pois, além da preocupação com a criança e sua infância terem surgido no séc. XIX, elas apresentavam um teor extremamente assustador e até traumático, contendo cenas de canibalismo, incesto, adultério e mortes extremamente violentas (SCHNEIDER; TOROSSIAN, 2009). Nos contos apresentados por Perrault (1628-1703), que foi o primeiro a dar um acabamento literário aos contos de fadas reunindo as narrativas que costumava ouvir de sua mãe na infância em um livro, esse teor assustador e violento ainda prevalece em alguns contos como em *Chapeuzinho Vermelho* onde, no final da história, o lobo sai vitorioso. Nem sempre havia um final feliz e esperançoso aguardando no final do conto.

Já com os alemães Jacob Grimm (1785-1863) e Wilhelm Grimm (1786-1859), mundialmente conhecidos como os Irmãos Grimm (que apresentam versões dos contos de fadas que se assemelham com as conhecidas da atualidade), a ideia de um final esperançoso para o leitor passou a ficar mais evidente. Apesar de ainda apresentarem alguns pontos agressivos e violentos como a Bruxa e o Lobo Mau, o desfecho era feliz e apresentava uma solução para o problema da trama. De acordo com Maria Tatar (2004), tanto os Irmãos Grimm como Perrault tentaram eliminar os elementos extremamente grotescos encontrados nas versões originais e orais dos camponeses. Por exemplo, existe uma versão de *Chapeuzinho Vermelho* em que o Lobo Mau faz com que a Chapeuzinho se alimente do sangue e da carne da avó e que, além disso, faça um show de *strip-tease* para ele.

Outra história incrivelmente assustadora que, com o passar dos anos, sofreu uma série de alterações, é a *Pequena Sereia* do autor Hans Christian Andersen (1805-1875). Nesta versão, são encontradas passagens aterrorizantes para o público-alvo como na parte em que a Pequena Sereia vai ao encontro da Bruxa do Mar para lhe pedir a ajuda e o autor descreve o ambiente de tal bruxa como um lugar onde:

Esqueletos brancos de seres humanos que haviam morrido no mar e afundado até as águas profundas olhavam dos braços dos pólipos. Lemes e arcas de navios estavam fortemente apertados em seus braços, junto com esqueletos de animais da terra e – o mais horripilante de tudo – uma sereiazinha, que eles haviam agarrado e estrangulado. (ANDERSEN, *In*: MACHADO, Ana Maria, 2010, p.230)

Além disso, há outras passagens marcadas pelo terror como, por exemplo: quando a Pequena Sereia – em vez de ficar apenas muda temporariamente como ocorre na versão mais atual – tem a língua decepada pela Bruxa do Mar como forma de pagamento, e também quando a protagonista toma a poção que lhe fará ter pernas, mesmo sabendo que a cada passo que desse a faria sentir “como se estivesse pisando em uma faca afiada, o bastante para fazer os seus pés sangrarem”. (ANDERSEN, *In*: MACHADO, Ana Maria, 2010, p.232)

Todavia, o que mais assusta no conto de fadas de *Pequena Sereia* é o seu desfecho. Nesta versão as condições da poção mágica que transforma a sereia em humana são bem claras e rígidas: caso o príncipe, que era o amado da Pequena Sereia, se casasse com outra pessoa que não fosse a “ex-sereia”, esta morreria (se transformando em espuma do mar) no dia seguinte ao casamento de seu querido

príncipe. Infelizmente, foi exatamente este o desenrolar da história: o príncipe se casou com outra garota que não era a Pequena Sereia, partindo o seu coração. Porém, pouco antes do nascer do sol do dia seguinte ao do casamento, as irmãs da Pequena Sereia vão visitá-la e lhe entregam uma faca que poderia salvar sua vida. Tudo o que ela precisava fazer era cravar a faca no coração do príncipe e, com o sangue ainda quente, banhar as suas pernas de humana. Assim, ela voltaria a ser sereia e poderia voltar para a família que abandonara para ficar com o amado príncipe. Entretanto, a “ex-sereia” não é capaz de cometer tal atrocidade, transformando-se em espuma do mar. Porém, não foi bem isso que aconteceu. Após virar espuma, a Pequena Sereia abriu os olhos e descobriu que ela, na verdade, se transformara em uma irmã do ar, que é como se fosse um espírito que vaga pelo mundo dos humanos tentando lhes trazer consolo. Quando ela completasse trezentos anos de boas ações, a Pequena Sereia conquistaria uma alma imortal. Os principais alvos desses espíritos são as crianças. E para cada criança boa e educada que elas encontram, um ano desses trezentos é reduzido. Porém, para cada lágrima que eles derramarem por encontrarem crianças mal-educadas, é aumentado um ano.

Neste conto, além de ensinar as crianças a não trocarem o amor que tem pelos seus pais por terceiros (pois para se transformar em humana a Pequena Sereia precisaria amar mais o príncipe do que aos seus próprios familiares), ainda funciona como uma tática dos pais para controlarem o comportamento de seus filhos. Basta falar que se ele (a) for mal-educado, a Pequena Sereia irá sofrer cada vez mais. E a maioria das crianças pequenas se importa e se preocupa em magoar um ser imaginário como a Pequena Sereia.

Retomando a questão das formas dos contos de fadas, apesar delas serem apresentadas de maneiras diferentes conforme as gerações, o conteúdo e a essência é mantido. Não só a essência e o conteúdo são mantidos, como parte desse teor assustador também sobreviveu ao longo das gerações. Até os dias atuais encontramos elementos assustadores como, por exemplo, no clássico *Branca de Neve e os Sete Anões* da Disney onde a bruxa é morta esmagada por uma pedra enorme ou em *João e Maria* onde a bruxa é queimada viva dentro de um forno. Esse teor assustador é essencial para transmitir a moral da história aos leitores, como explica Bruno Bettelheim (2014) e como será considerado logo a seguir. A criança, ao assistir, ouvir ou ler essa história, irá perceber que o bom é premiado por suas ações ao passo que o mau é severamente punido. Todavia, o medo geralmente fala mais

alto do que a recompensa. Ou seja, é mais fácil entender e obedecer por medo do que por interesse (BETTELHEIM, 2014).

A moral encontrada nos contos de fadas é transmitida por meio do medo. De acordo com Bettelheim (2014, p.13), “[...] essas histórias falam ao ego que desabrocha e encorajam o seu desenvolvimento, ao mesmo tempo em que aliviam pressões pré-conscientes e inconscientes as crianças”. Ele defende que é a literatura que canaliza melhor a herança cultural transmitida por nossa sociedade à criança, principalmente aquela que é considerada “pequena”. A criação dos pais e a introdução da literatura na vida da criança são essenciais para que esta consiga entender o que é moral e desenvolver a capacidade de encontrar significado em sua vida. Elas precisam estar em contato com os contos de fadas pois eles ajudam na construção da personalidade e caráter delas.

Ainda seguindo os pensamentos de Bettelheim (2014), a literatura infantil atual não estimula a busca do significado da vida, e sim a informação e o entretenimento. Com isso, o autor afirma que “a aquisição de habilidades, inclusive a de ler, fica destituída de valor quando o que se aprendeu a ler não acrescenta nada de importante à nossa vida” (2014, p.11). A criança aprende algo muito superficial, não explorando o seu interior.

Além disso, Bettelhem também afirma que nada é mais enriquecedor do que os contos de fadas populares. Mesmo com as suas características antigas e não ensinando sobre as condições específicas da vida na moderna sociedade de massa, eles ajudam as crianças a entenderem melhor sobre os problemas íntimos do homem e sobre as melhores e mais aceitas socialmente soluções para determinadas dificuldades e situações encontradas na trajetória da vida. Em outras palavras, ensinam questões éticas e morais que não mudaram ao longo do tempo como a questão de sempre obedecer aos seus pais (bastante focado em *Chapeuzinho Vermelho*), de que mentir é algo errado e mal visto pela sociedade (como em *O Menino e o Lobo* em que o menino que sempre mentia para enganar os outros acabou perdendo todo o seu rebanho por mentir demais), de que a ajuda sempre virá para aquele que sempre teve boas intenções e bom coração (*Branca de Neve e os Sete Anões* quando ela é salva pelos anões e poupada pelo caçador) e de que o bem sempre prevalece sobre o mal (encontrado na maioria dos contos clássicos de fadas).

Nos contos de fadas a questão da recompensa e da punição aparecem de forma bem marcada. O herói da história termina com a recompensa ao passo que o

vilão com a punição. O bem ganha, o mal perde. Em *Branca de Neve e os Sete Anões*, por exemplo, a princesa termina casada com o príncipe encantado enquanto a madrasta malvada acaba morta. É por meio dessa relação que a maior lição de moral da narrativa se constrói.

Em outras palavras, para Bettelheim, o medo é um meio mais eficiente de se passar a lição de moral da história do que a recompensa e do que a virtude. Essas narrativas tendem a colocar o medo como o principal motivo para que a criança escolha seguir o exemplo do herói / da princesa do que do vilão. Elas temem o castigo e a punição que podem sofrer caso imitem as ações ou pensamentos dos ditos como malvados e errados. Um exemplo clássico disso é a famosa história *Chapeuzinho Vermelho* (versão dos Irmãos Grimm, que é a mais conhecida atualmente). A menina preferiu ir para a casa de sua avó pelo caminho mais curto, porém perigoso, quando a sua mãe havia lhe dito para seguir o caminho mais longo, porém seguro. Com isso, Chapeuzinho acaba encontrando-se com o Lobo Mau que, por sua vez, a engana e devora a avó da menina. Ou seja, se ela não tivesse desobedecido a sua mãe, nada disso lhe teria acontecido.

Outra pesquisadora que também defende esse ponto e que concorda com os pensamentos de Bettelheim sobre a premiação do bem e punição do mal é a Eleusa Jendiroba Guimarães (2010).

Os contos populares serviam de recurso pedagógico ao serem narrados de maneira a impor o medo aos leitores. Por meio da simbologia e do coletivo, o objetivo era levar o ouvinte a interiorizar a ideia de ser premiado pelo bem ou ter um destino cruel caso escolhesse outro caminho. O ímpeto de se aventurar por novas descobertas precisava ser contido; para isso, o medo refletido na narração nas histórias era uma ferramenta importante. (GUIMARÃES, 2010, p.86)

A lição apresentada é, basicamente, que o medo é uma ferramenta muito eficaz quando o objetivo é a educação de uma criança. Esse é um fato, aliás, que se observa até mesmo fora da literatura. Muitos monstros também foram inventados ao longo da história da humanidade justamente para ensinar algo às crianças. Falas como “não faça isso, senão o bicho papão irá te pegar” e “o homem do saco vai te levar embora caso continue sendo malcriado” fazem parte do cotidiano de muitas crianças e funcionam para que elas, de fato, obedeçam aos seus responsáveis.

Com isso, percebe-se que a moral (uma das características principais dos contos de fadas) e o medo estão interligados. O medo, de acordo com Christophe Andre (2010), apresenta uma definição inicialmente simples: é uma resposta natural do corpo na eminência de alguma ameaça, transformando-se assim em algo essencial para a sobrevivência do ser humano.

Cristophe Andre, em sua análise, também discorre sobre o “aprendizado do medo” onde os filhos herdariam os medos passados e/ou apresentados a eles pelos os seus pais, podendo causar traumas à criança. Um pai ou uma mãe precisam tomar cuidado na hora que forem transmitir uma lição de moral para o seu filho ou de contarem a ele uma história de dormir com esse mesmo intuito de educar moralmente. Por muitas das vezes, essas lições de moral proverem do medo, a criança pode acabar ficando assustada e, dependendo do grau que o medo pode afetar o seu psicológico, traumatizada. É importante notar que esta questão é um ponto crucial para o estudo de caso desse trabalho, que será a obra *it: a coisa* do Stephen King, pois parte da sua narrativa ocorre durante a infância das personagens.

Outro fundamento teórico importante é o que aparece no ensaio *O Estranho* (FREUD, 2010). De acordo com o pai da psicanálise, a estranheza que o ser humano sente acaba por gerar medo. O medo ocorre, pois, essa estranheza é algo muito profundo e íntimo no homem, sendo ao mesmo tempo levemente conhecido (por fazer parte do ser humano) e desconhecido (por ser algo extremamente íntimo e profundo na psique. Seguindo a teoria freudiana, há a explicação de fenômenos naturais por meio dos sobrenaturais. Todavia, como a sociedade atual vive em um momento em que a maioria dos fatos são explicados cientificamente, quando o homem se depara com algo que a ciência não é capaz de dar uma explicação inteiramente lógica, o medo vem à tona.

Ainda sobre o referido ensaio de Freud, o pensador afirma que muitas das vezes a criança traumatizada/amedrontada, quando chega a fase adulta, pode vir a relembrar esses traumas e a encará-los. Isso, na obra do Stephen King que será analisada, é outro fator essencial pois as crianças protagonistas, que enfrentam o um monstro terrível na infância, devem enfrentá-lo novamente quando adultas. É justamente esse retorno aos momentos de horror na infância que Freud discorre em seu ensaio.

3 LITERATURA DE TERROR: A ORIGEM

Você não pode subestimar o poder do medo.
NIXON, Patricia

3.1 Evolução da literatura de terror até os dias atuais

Um dos primeiros clássicos desse gênero surgiu no período conhecido como Terror Gótico do Século XVIII. Foi o romance *O Castelo de Otranto* de Horace Walpole (1717-1797) – publicado com o pseudônimo de William Marshal – que em vez de abordar o realismo, como os outros romances da época, apresentava foco no sobrenatural. Após o seu lançamento em 1764, outras obras seguindo o mesmo segmento sobrenatural começaram a ser publicadas, dando margem ao crescimento do gênero – que, atualmente, é considerado um gênero de peso para o mercado editorial por apresentar um público extremamente fiel e apaixonado, como será visto mais à frente.

Esse movimento literário ganhou forças no século XVIII devido ao contexto da época. Neste século houve um resgate do estilo gótico – primeiramente na arquitetura e, mais tarde, na literatura – que antes prevalecia no período medieval. De acordo com o *E-dicionário de termos literários* de Carlos Ceia⁶, o movimento literário romântico refletia justamente o oposto àquilo considerado clássico que os autores e artistas da época estavam tentando retomar. Ao passo que o Romantismo transmitia sentimentos como felicidade, paixão e apreciação da natureza, o movimento literário gótico apresentava um fascínio pelo grotesco, pelo sobrenatural, por aquilo que trazia o mistério e o suspense à tona. Ainda seguindo o *E-dicionário de termos literários* de Carlos Ceia, compreende-se que o romance gótico surgiu por meio da união de tais elementos. O romance gótico de Horace Walpole foi visto como um impulso para os demais autores do século XVIII que também desejavam investir e utilizar elementos macabros e aterrorizantes como outra alternativa para a criação de ficções.

Um ponto importante a ser observado sobre essa retomada do gótico antes mais comum na Idade Média é que os contos de fadas (orais) também foram

⁶ Disponível em http://www.edtl.com.pt/index.php?option=com_mtree&link_id=926:literatura-gotica&task=viewlink Acesso em 18 de junho de 2015

originados por volta dessa época. Ou seja, os primeiros contos do gênero de terror provieram da mesma fonte que os contos de fadas de antigamente, que, como já foi mencionado anteriormente, eram narrativas normativas carregadas de perversidade e situações aterrorizantes para a maioria das crianças.

Os clássicos como *Drácula* de Bram Stoker (1847-1912), *Frankenstein* de Mary Shelley (1797-1851) e os contos de Edgar Allan Poe (1809-1849) também são considerados romances góticos, mas compondo o Terror Gótico do Século XIX. Nota-se que monstros como o Drácula e o Frankenstein são mundialmente conhecidos até os dias atuais e já ganharam inúmeras releituras e adaptações (tanto na literatura como no cinema) ao longo dos anos. Isso mostra que o peso adquirido por tal gênero nesse período é mantido até os dias atuais.

Já no Terror Gótico do Século XX, o renomado autor Howard Phillips Lovecraft (1890-1937) ficou conhecido por ter revolucionado o gênero atribuindo-lhe aspectos e elementos fantásticos. Ele foi o pioneiro do terror classificado como cósmico e tinha como outra característica marcante o fato de inspirar os seus contos perturbadores em seus próprios pesadelos.

Lovecraft teve um peso homérico dentro desse gênero e, assim como Bram Stoker, Mary Shelley e Edgar Allan Poe, suas obras influenciam adaptações cinematográficas, releituras e jogos até hoje. Um exemplo bastante contemporâneo dessa influência de Lovecraft é um jogo de tabuleiro chamado *Eldritch Horror* que foi lançado no Brasil pela empresa de jogos Galápagos Jogos em 2014. A narrativa desse jogo cooperativo consiste em os jogadores (que controlam investigadores) se unirem contra o tabuleiro (que controla os monstros) em busca de pistas que irão ajudá-los a desvendar mistérios e, assim, destruir tais monstros que querem acabar com a humanidade. A relação de tal jogo com Lovecraft é evidente: todos os monstros e mistérios encontrados ao longo do jogo são baseados nas histórias e contos de Howard Phillips Lovecraft. Já foram lançadas três expansões para tal jogo, porém apenas uma foi no Brasil (a expansão *Conhecimento Perdido*). As outras ainda não têm uma previsão de quando chegarão ao Brasil, mas já são esperadas por inúmeros fãs.

Além disso, em 2005 houve uma produção independente de uma adaptação cinematográfica de uma das obras de mais peso de Lovecraft: *The Call Of Cthulhu* (traduzida como *O Chamado de Chtulhu*). Apesar de ter sido feita já no século XXI, imita o estilo dos filmes clássicos do final da década de 20.

Na contemporaneidade, um dos maiores e mais renomados autores do gênero de terror é o Stephen King – autor de enorme peso no mercado editorial no momento e também autor da obra que será utilizada como estudo de caso e explicada posteriormente. King também revolucionou a literatura de terror pois em vez de só utilizar em suas obras monstros clássicos ou completamente fantasiosos, resolveu focar também em medos reais da própria atualidade (como a loucura, vírus e doenças que afetam a população inteira) assim como em medos completamente abstratos (como demônios e forças sobrenaturais). Ou seja, ele apresenta contos e livros que vão desde o terror clássico (agrupando monstros como vampiros e lobisomens) até um terror contemporâneo (abordando loucura coletiva e o fim do mundo por meio de doenças ou catástrofes).

3.2 O mestre do terror nos dias atuais

Como mencionado anteriormente, Stephen King é um dos principais autores de terror da contemporaneidade, tendo mais de cinquenta títulos já lançados (fora outros ainda não lançados) e também inúmeras adaptações de suas obras para o cinema. Por conta desses elementos, Stephen King é um dos autores com mais importância dentro de seu gênero literário no mercado editorial. Isso inclui o mercado editorial brasileiro, tendo em vista que o escritor apresenta um público extremamente fiel no Brasil.

Antes de focarmos completamente na literatura de terror no Brasil, é interessante comentar o peso de tal narrativa no país de origem de Stephen King, os Estados Unidos da América. No prefácio de sua obra *Sombras da noite*, ele comenta sobre perguntas que recebe de pessoas diante grupos de interesse sobre a literatura e/ou a escrita. A pergunta “Por que as pessoas leem essas coisas? O que faz com que vendam?” nunca é esquecida. De acordo com King (2008, pg. 14-15): “Essa pergunta leva consigo uma suposição oculta, e é a suposição de que gostar de histórias sobre o medo, sobre o terror, não é lá muito saudável”. Como se o gênero sofresse certo preconceito por abordar uma temática tão grotesca, perturbadora e, é claro, que na maioria das vezes remete a morte.

Stephen King, no mesmo prefácio, afirma que o ramo da literatura de terror nunca foi muito respeitado, pois:

[...] durante muitos anos os únicos amigos que Poe e Lovecraft tinham eram os franceses, que de algum modo chegaram a um acordo tanto com o sexo quanto com a morte, um acordo para o qual os compatriotas americanos de Poe e Lovecraft não tiveram paciência. Os americanos estavam ocupados construindo ferrovias, e Poe e Lovecraft morreram pobres. A fantasia de Tolkien sobre a Terra Média vagou a esmo durante vinte anos antes de obter sucesso fora do nicho da contracultura, e Kurt Vonnegut, cujos livros geralmente lidam com a ideia do ensaio para a morte, tem enfrentado uma onda constante de críticas, a maioria delas chegando às raias da histeria. Talvez isso se dê porque o autor de histórias de terror sempre traz más notícias: você vai morrer, ele fala; diz para você não dar importância a Oral Roberts⁷ e seu “algo de *bom* vai acontecer com *você*”, porque algo de *ruim* também vai acontecer com *você*, e talvez seja câncer, ou talvez seja um ataque cardíaco, ou talvez seja um acidente de carro, mas vai acontecer”. (KING, 2008, p.18)

Ou seja, muitas pessoas têm preconceito com isso por acreditarem que em um mundo violento em que vivem, não necessitam de mais violência vindo de livros e filmes. Todavia, não é só a violência que as apavora, pois violência e morte não são temas exclusivos da literatura de terror. A diferença desses outros gêneros e o de terror é que este consegue caminhar entre o consciente e o subconsciente, servindo como uma espécie de filtro entre os dois (KING, 2008). “[...] a ficção de terror é como uma estação central de metrô na psique humana, entre a linha azul daquilo que conseguimos incorporar com segurança e a linha vermelha daquilo de que precisamos nos livrar, de um jeito ou de outro”. (KING, 2008, p.18)

Entretanto, apesar de existirem muitas pessoas com medo de entrarem nesse mundo e experimentarem a tal caminhada nessa estação central de metrô, há muitos que simplesmente amam essa experiência. São essas pessoas, esse pequeno nicho, que compõem o público fiel e apaixonado da literatura de terror e do Stephen King.

Retomando o foco ao Brasil, percebe-se que apesar da literatura de terror não ser um gênero amplo com muitos autores conhecidos e muitos leitores no Brasil (como é o caso de gêneros como por exemplo *young adult*, romances, eróticos, dramas, etc.), tem algo de muito valor: um público fiel ao gênero e, principalmente, ao autor que, no momento, é o principal em seu meio. Em outras palavras, a literatura de terror no Brasil é um nicho relativamente pequeno quando comparado aos outros gêneros literários, mas com um público não muito grande que está sempre comprando e consumindo os novos lançamentos e as reedições. É um público pequeno, mas com um índice de compra alto. Isso ocorre principalmente por conta do próprio Stephen King, que também é conhecido como “Mestre do Terror” atualmente.

⁷ Tele evangelista norte-americano.

Por exemplo, se Stephen King indicar algum outro autor dentro da literatura de terror em alguma entrevista ou em alguma de suas redes sociais, é muito provável que os seus fãs fiéis passem um tempo consumindo as obras e as adaptações do autor indicado pelo fato de ser algo do segmento de terror, mas principalmente por ter sido algo indicado pelo próprio King. Outra situação que não é incomum é quando uma editora avalia um original de terror cujo estilo remete ao de Stephen King. Quando isso acontece, é comum tais editoras apostarem em tal obra devido à semelhança com Stephen King e porque é muito provável que agrade aos fãs do mestre do terror.

Outro fator bastante interessante que é observado na atualidade é o de como a internet aproximou os fãs entre si e também do próprio autor. Stephen King utiliza bastante as redes *Facebook*⁸ e *Twitter*⁹ tendo 4,2 milhões de curtidas em sua página oficial da primeira rede citada e cerca de 739 mil seguidores na segunda. Por essas redes, os fãs podem mandar mensagens para o autor e muitas das vezes são respondidos por ele. Além disso, a sua página oficial no *Facebook* no Brasil¹⁰ (que é a página que o selo Suma das Letras da editora Objetiva fez exclusivamente para comentar e publicar apenas informações relacionadas aos livros de Stephen King publicados por tal selo no Brasil) tem, até o momento, 100 mil curtidas.

Nessa página brasileira nota-se a enorme interação dos fãs entre si e entre a editora. Nela, os fãs brasileiros tiram dúvidas sobre os lançamentos e/ou reedições e dão sugestões que muitas das vezes são atendidas. É bastante interessante notar como que a opinião dos fãs tem peso nesse segmento editorial e como a editora tenta ser atenciosa com eles. A editora quase sempre tenta levar em consideração os pedidos dos fãs quanto a capas e traduções. Quando por algum motivo não consegue atender tais pedidos, os fãs costumam a reclamar na página do *Facebook* ou por e-mails. Por exemplo, uma tradução que os fãs não gostaram e sobre a qual houve certa repercussão na internet foi a da obra *Doctor Sleep*, publicada no Brasil como *Doutor Sono*. Essa tradução gerou atrito entre os fãs e a editora pois aqueles costumam pedir para que as capas e títulos sejam os mais fiéis possíveis aos da versão original. Lidar com fãs tão fiéis como os de Stephen King e do gênero terror é algo extremamente delicado pois é realmente necessário agradar para que haja um retorno financeiro e boas indicações.

⁸ Disponível em <https://www.facebook.com/OfficialStephenKing?fref=ts> Acesso em 18 de junho de 2015

⁹ Disponível em <https://twitter.com/StephenKing> Acesso em 18 de junho de 2015

¹⁰ Disponível em <https://www.facebook.com/StephenKing.SumaBR?fref=ts> Acesso em 18 de junho de 2015

Ainda sobre a questão da internet e dos fãs, outro fato que é bastante comum atualmente entre os fãs é o do compartilhamento e da publicação na própria internet de *fanfics*. As *fanfics* são histórias feitas pelos fãs baseadas em narrativas já existentes (podem ser baseadas em jogos, obras literárias, *animes*, desenhos, filmes, séries, etc.). Nessas novas histórias os fãs têm a liberdade de, por exemplo, inventar novos finais para as suas personagens favoritas ou usar tais personagens para criar histórias totalmente novas. Existem grupos no *Facebook* (há cerca de dez anos, em 2005, tais grupos eram comuns na rede social, já falida, *Orkut*) dedicados a fãs que gostam de escrever *fanfics* sobre as obras de Stephen King e semelhantes. Isso mostra como que atualmente tal gênero e tal autor de peso estão sendo representados em vários meios de comunicação.

Além de ter conquistado um espaço de peso no segmento editorial e na internet na contemporaneidade, desde o final do século XX até os dias atuais, as histórias e os contos de Stephen King conquistaram, também, um espaço nos cinemas e na televisão. Sua primeira adaptação cinematográfica foi justamente da sua primeira obra literária publicada: *Carrie, a estranha*. O livro foi publicado em 1974 e a primeira adaptação cinematográfica foi estreada no cinema em 1976, tendo uma versão mais recente e melhorada lançada em 2013. Em sua primeira adaptação, *Carrie, a estranha* recebeu duas indicações ao Oscar: melhor atriz (Sissy Spacek) e melhor atriz coadjuvante (Piper Laurie).

Outra grande adaptação cinematográfica de uma obra de Stephen King e que revolucionou o cinema de terror na época foi a do livro *O Iluminado*. A obra foi a sua terceira, sendo publicada em 1977, e foi o seu primeiro *best-seller* em capa dura. O filme foi lançado em 1980, mas apesar de ter tido uma boa aceitação dos fãs na época, King recentemente revelou em uma entrevista¹¹ que não gostou dessa adaptação dirigida pelo Stanley Kubrick.

Mais uma adaptação do mestre do terror para o cinema e que, assim como as demais, foi um sucesso de bilheteria e, além disso, é uma de suas obras com mais peso em sua carreira, é a obra *It: a coisa*. O livro foi publicado em 1986 e o filme lançado em 1990. Para a época, os efeitos especiais encontrados em *it: a coisa* receberam inúmeras críticas positivas, assim como tal obra também recebe diversos

¹¹ Disponível em <http://rollingstone.uol.com.br/noticia/stephen-king-abre-o-jogo-sobre-io-iluminadoi-de-stanley-kubrick-e-tao-misogino/#imagem0> Acesso em 18 de junho de 2015

elogios até hoje. Em janeiro de 2015 começou a surgir um boato entre os fãs sobre um possível *remake* de tal obra para o cinema, prometendo ser mais aterrorizante do que a original (que, apesar dos efeitos ditos como ultrapassados atualmente, ainda consegue amedrontar o público). Tal informação já foi confirmada e os fãs já estão ansiosos para a estreia do filme daqui uns anos.

King tem inúmeras adaptações de suas obras literárias para o cinema ou para séries e mini séries, sendo a maioria dessas adaptações aclamadas pela crítica e pela maioria dos fãs. Apenas uma ou outra recebem críticas negativas em massa, mas não é o mais comum. Isso mostra, novamente, como que Stephen King é um escritor de peso e de grande importância para a literatura de terror como um segmento editorial dentro do mercado.

Todavia, Stephen King não é importante apenas por ter seus livros em lugares de destaques na maioria das livrarias. Como foi mencionado anteriormente, no início desse subitem, King utiliza na maioria de suas obras seres, medos e monstros diferentes daqueles que faziam sucesso nos séculos anteriores. Em vez de escrever apenas histórias com monstros clássicos como Vampiros e Lobisomens, King explora um universo extremamente mais amplo: o universo do cotidiano e dos medos contemporâneos. Stephen King, muitas das vezes, escreve sobre coisas antes consideradas banais como, por exemplo, uma máquina de passar roupa. Ele se apropria de objetos e fatos que não deveriam dar medo e consegue fazer com que algo antes banal, simples e aleatório aterrorize os sonhos de seus fiéis leitores. Ele também recolhe medos ditos como contemporâneos (como medo de vírus, doenças, apocalipse, doença coletiva, etc.) e os transforma em verdadeiros pesadelos em uma capa bonita (brochura ou *hardcover*). Essa questão dos medos explorados pelo Stephen King será aprofundada mais à frente.

Além do universo cotidiano e dos medos contemporâneos, King tem outra característica marcante. Em muitas de suas obras ele narra, também, sobre medos estritamente infantis. Por exemplo, King lançou desde pequenos contos sobre o bicho papão até um verdadeiro romance de 1103 páginas cujo monstro-protagonista é uma figura que mais marca e representa a infância: o palhaço.

4 STEPHEN KING: OS MEDOS CONTEMPORÂNEOS E OS MEDOS INFANTIS

O horror visível tem menos poder sobre a alma do que o horror imaginado.

SHAKESPEARE, William

Como foi mencionado no capítulo anterior, duas das características mais marcantes do mestre de terror da atualidade são a exploração dos medos contemporâneos e a exploração dos medos infantis. Todavia, antes de adentrar em ambos os assuntos nas obras do Stephen King, é preciso discorrer sobre tais temas separada e respectivamente.

De acordo com os pensadores Déborah Danowski e Eduardo Viveiros de Castro, um dos principais medos da contemporaneidade é o do fim do mundo. Em sua obra *Há um mundo por vir? Ensaio sobre os medos e os fins* eles citam uma famosa frase de Lévi-Strauss (1955: 477-478) que diz: “o mundo começou sem o homem e terminará sem ele”. O homem contemporâneo tem total consciência desse fato. Afinal, é a própria espécie humana que vem causando fenômenos ao longo do tempo que vem colaborando com o fim do mundo lentamente. Fenômenos como o aquecimento global, por exemplo, foram ocasionados devido ao homem e não graças a natureza ou a forças transcendentais. Porém, ter total consciência disso é algo que, para o ser humano, o assusta e amedronta.

Os homens sabem que é esse o destino de sua raça, mas eles não esperam que esse desfecho ocorra justo em suas gerações. “Uma coisa, em outras palavras, é saber teoricamente que vamos morrer; outra é receber de nosso médico a notícia de que estamos com uma doença gravíssima, com provas radiológicas e outras à mão” (CASTRO; DANOWSKI, 2014, p.29). Ou seja, o ser humano não está apto a aceitar que o fim do mundo tão prometido ocorra com ele. Porém, o fato disso ter se transformado em um medo e uma possibilidade real, faz com que o homem tenha mais ansiedade e medo quanto ao fim.

Ainda discorrendo sobre a questão do fim do mundo de acordo com Castro e Danowski, pode-se afirmar que o homem teme imensamente por esse final trágico não apenas por ter medo da morte em si, mas também por temer o desconhecido. Ainda não foram encontradas respostas cientificamente comprovadas para as perguntas como: “o que irá acontecer logo após o fim do mundo? Como será o fim do mundo propriamente dito? Como isso irá ocorrer? A população humana será

totalmente dizimada juntamente com o mundo que a humanidade conhece ou irão existir sobreviventes em um mundo que não pode mais ser chamado de mundo? ”. A maioria dessas perguntas foram respondidas baseadas em suposições e achismos. Não há como a população humana na Terra ter certeza do que lhes aguarda e de que forma isso vai acontecer. O próprio H.P. Lovecraft propõe que a mais antiga e intensa emoção experimentava pelo ser humano é a sensação do medo e que a sua forma mais antiga e intensa é justamente a do medo do desconhecido.

De acordo com Castro e Danowski, o homem está mais propenso a aceitar um fim do mundo em que a raça humana inteira, sem exceções, é dizimada – Castro e Danowski se referem a tal desfecho como um “mundo sem nós” –, do que um final em que o mundo humano é dizimado, mas a raça humana não – os autores se referem a esse desfecho como um “nós sem mundo”. Isso ocorre porque o primeiro fim é uma situação que já existiu enquanto que o segundo é algo totalmente novo e desconhecido. Um “mundo sem nós” é um quadro que já ocorreu na história terrestre nos primórdios da Terra, quando não havia vida humana no planeta. É como se o mundo tivesse um botão de *restart*. Já um “nós sem mundo” é um quadro novo pois a humanidade, até o atual momento, ainda não vivenciou uma situação onde o mundo inteiro, que ela conhece e a que está habituada, simplesmente some da noite para o dia. O ser humano tem medo de pensar e aceitar tal possibilidade. É preferível desaparecer a viver em *um* mundo que não é o mundo ao qual ele está acostumado.

O fim do mundo retroprojeta um início do mundo; no mesmo passo, o destino futuro da humanidade nos transporta para a sua emergência. A existência do “mundo antes de nós”, embora seja considerada por alguns como um desafio filosófico [...], não parece um estado de coisas de difícil figuração para o homem comum. Mas uma possibilidade de um “nós antes do mundo”, a preexistência ontocosmológica do humano ao mundo, é uma figura menos usual na vulgata mitológica ocidental. (CASTRO, DANOWSKI, 2014, p.34)

Essa questão do “nós sem mundo” é bastante explorada atualmente. Muitos são os que criam hipóteses para o pós-fim do mundo e, além disso, que também criam obras literárias, filmes, séries de televisão, vídeo games, etc. baseados nessas hipóteses. Stephen King é uma dessas pessoas que se aproveita de um medo contemporâneo e compartilhado por muitos outros indivíduos para se inspirar e escrever inúmeras obras sobre tal assunto.

Uma das obras de Stephen King que trabalha bastante a questão do início de um “nós sem mundo”, é o livro *Celular*, que foi lançado em 2006. Tal livro narra a

história da busca de Clay Riddell, um escritor de histórias em quadrinhos, por seu filho, Johnny, de onze anos, após um fenômeno chamado “Pulso”. O livro começa com Clay indo comprar uma casquinha de sorvete para comemorar o lançamento do seu livro de quadrinhos. Porém, enquanto ele estava na fila do caminhão de sorvete, coisas muito estranhas começaram a acontecer. Em menos de um minuto, Clay presenciou cenas inimagináveis e completamente surreais para a mente humana, como: uma mulher de terninho (chamada pelo autor de “Mulher do Terninho de Poderosa”), que estava falando no celular antes do surto, atacar o vendedor de sorvete (chamada pelo autor de “Cara do Mister Softee”) e uma menina de cabelo claro (chamada pelo autor de “Cabelinho Claro”), que estava dividindo o celular com a sua amiga de cabelo escuro (chamada pelo autor de “Cabelinho Escuro”), atacar a mulher de terninho a dentadas enquanto a menina de cabelo escuro gritava confusa sem saber onde ela estava e quem era ela, como se tivesse perdido a memória. O objeto em comum nas situações citadas era o celular. A mulher do cãozinho estava no celular antes de surtar, assim com as duas garotas dividiam o aparelho antes de uma ficar violenta e a outra perder a memória (o motivo desta ter apenas perdido a memória em vez de surtar será explicado mais a frente).

As duas meninas tinham o mesmíssimo corte de cabelo sobre os fones de ouvido de seus iPods, mas a do celular cor de hortelã era loura e a amiga era morena; eram a Cabelinho Claro e a Cabelinho Escuro. A Cabelinho Claro deixou o telefone cair na calçada, onde ele se despedaçou, e agarrou a Mulher do Terninho de Poderosa pela cintura. Clay supôs (da melhor maneira que era possível supor algo naqueles instantes) que ela queria impedir a Mulher do Terninho de Poderosa ou de ir atrás do Cara do Mister Softee de novo ou de sair correndo para a rua atrás do cachorro. Uma parte de sua mente chegou a aplaudir a presença de espírito da menina. A amiga dela, a Cabelinho Escuro, estava se afastando dali mãozinhas juntas entre os seios, olhos arregalados.

Clay largou seus próprios itens, um de cada lado, e deu um passo à frente para ajudar a Cabelinho Claro. Do outro lado da rua – viu isso apenas de soslaio – um carro perdeu a direção e disparou pela calçada em frente ao Four Seasons, fazendo o porteiro sair correndo do caminho. Gritos vieram do pátio do hotel. E, antes que Clay pudesse começar a ajudar a Cabelinho Claro com a Mulher do Terninho de Poderosa, a garota jogou o rostinho bonito para frente com a velocidade de uma cobra, mostrou os dentes jovens e sem dúvida fortes e os fincou no pescoço da mulher. Um enorme jato de sangue apareceu. (KING, 2007, p.18-19)

O fim do mundo, nesta obra, começou devido a uma espécie de onda emitida pelos celulares que reiniciava o cérebro como se este fosse comparado a um computador. Após o cérebro ser reiniciado, as pessoas perdiam qualquer noção de

consciente e de viver civilizadamente, como se fossem controladas apenas pelo *id*. O superego e ego delas foram destruídos, deixando-as somente com os seus instintos primitivos da espécie humana. Todavia, só foram atingidos por tal onda aqueles que, no momento do “Pulso”, estavam falando no celular. A menina que só perdeu a memória em vez de perder parte das suas forças psíquicas, como as demais pessoas, não estava em contato completo com o telefone celular. Por ela estar dividindo o celular com a amiga e, provavelmente, não tão perto do celular quanto a outra, não foi exposta à onda da mesma forma que a amiga.

Após presenciar tais cenas, Clay decide que precisa encontrar o seu filho Johnny (que tinha acabado de ganhar de aniversário um celular novo e vermelho) e torcer para que ele não tivesse sido atingido pelo “Pulso”. Porém, havia um problema: Johnny estava em outra cidade e Clay precisava atravessá-la o mais rápido possível em meio a um apocalipse com humanos largados aos seus instintos e extremamente violentos.

Conforme a narrativa vai se desenvolvendo, é revelado ao leitor (e a Clay) que os humanos atingidos no momento do “Pulso”, após alguns dias, começaram a ficar extremamente inteligentes e a se unir em grupos. Quando os seus cérebros foram “reiniciados”, no primeiro momento eles respondiam apenas ao *id*. Porém, após alguns dias, os seus cérebros – que antes do “Pulso” eram utilizados em apenas 10%, no máximo – começaram a se desenvolver rapidamente, ultrapassando os 10%. Eles utilizavam quase 100% do cérebro, tendo a capacidade de se comunicar telepaticamente e de flutuar. Em outras palavras, eles criaram novos egos e superegos baseados naquela nova sociedade pós-apocalíptica, transformando-se em seres quase sobre-humanos e muito mais perigosos.

Celular foi uma obra que explorou bastante a questão do fim do mundo, com foco no momento exato de tal evento. No final da obra, Stephen King dá a entender que, muito provavelmente, a raça humana será representada apenas por estes “sobre-humanos”, dando, assim, uma dica de como seria o futuro desse “nós sem mundo” citado anteriormente por Castro e Danowski.

Outra obra do mestre de terror que trabalha e explora essa mesma questão de um mundo pós-apocalíptico é a *Dança da Morte*. Além disso, ela também trabalha a questão do *id* e do instinto de sobrevivência do ser humano quando a sociedade e o mundo que ele conhecia são destruídos e quando todos os valores que tal sociedade pregava se perdem e deixam de ser seguidos de uma hora para a outra.

Dança da Morte (2013a) foi publicada originalmente em 1978 e, em 1994, recebeu uma adaptação para uma minissérie de televisão pela rede norte-americana ABC. A narrativa dessa obra, assim como *Celular*, trabalha com a questão “mundo pós-apolítico”. Todavia, *Dança da Morte*, não discorre sobre o fim do mundo por meio de ondas capazes de reiniciar o cérebro e transmitidas pelos aparelhos celulares, mas por meio de um vírus que, após dizimar a maior parte dos seres-humanos na Terra, é o responsável pela criação de facções e de lutas pela sobrevivência. Outro fator que diferencia sutilmente tais obras é o fato de que enquanto *Celular* se passa durante o momento crucial do “Pulso”, *Dança da Morte* narra também sobre um tempo após esse acontecimento e de como a população restante está se adaptando a isso.

A narrativa tem início quando um vírus extremamente perigoso e letal é acidentalmente liberado, contaminando a maior parte da população mundial. Após isso, os sobreviventes separam-se em grupos e, mais tarde, quando os grupos tomam consciência um dos outros, enfrentam-se como se fosse em uma batalha em vez de se unirem. O homem nesse mundo pós-apocalíptico é extremamente desconfiado, temendo principalmente os outros homens, pois todos são vistos como possíveis ameaças.

Além dos medos contemporâneos, os elementos e medos infantis também têm uma presença homérica nas obras do King. De acordo com a definição de medo dada por Cristophe Andre (2010) anteriormente citada no capítulo 2 *Contos de fada: a origem* desta monografia, o medo nada mais é do que uma resposta natural do homem quando este se sente em perigo ou ameaçado. Os medos que as crianças sentem – principalmente aqueles ligados ao imaginário e que, na maioria das vezes, são considerados pelos pais sem embasamento lógico como, por exemplo, medo do escuro e medo de monstros embaixo da cama – podem não ter de fato um princípio lógico, porém, para a criança, são medos reais. A criança realmente acredita que, caso ela olhe embaixo da cama durante a madrugada, será atacada por um monstro ou, caso os pais a deixem no escuro, coisas ruins irão acontecer assim que os progenitores saírem do quarto e a deixarem sozinha jogada à própria sorte no escuro.

Por serem situações possíveis aos olhos de uma criança, logo ela sente-se ameaçada e, por isso, com medo. O mesmo vale para as lições de moral – também citadas anteriormente no capítulo 2 *Contos de fada: a origem* – ensinadas às crianças por meio do medo. Quando um adulto repreende a criança falando que, caso ela não coma todos os seus vegetais, será pega pelo bicho papão na hora de dormir, esta leva

tal ameaça a sério e passa a acreditar fielmente que se por algum motivo ela não fizer o que os seus pais mandaram, virará comida de um monstro horrível e assustador. Isso pode proporcionar traumas futuros na vida dessa criança, pois, ao contrário do que muitos pensam, traumas não são resultados apenas de situações extremamente drásticas e perigosas. Também podem provir de pequenas atitudes e situações não tão impactantes que aos olhos dos pais parecem inofensivas, mas que com o tempo vão arrastando-se e aumentando, podendo causar sofrimento psicológico sério na criança (ANDRE, 2010).

Existem inúmeras obras de King que trabalham esse lado do medo infantil e do medo daquilo que é considerado desconhecido e ilógico, todavia apenas algumas serão apresentadas para exemplificar tal recorrência e preferência do autor sobre tal ponto em suas obras. A principal delas – *It: a coisa* – será comentada brevemente no final deste capítulo e, após isso, terá um inteiramente dedicado à sua análise visto que tal obra é o estudo de caso.

A primeira obra que será comentada é um conto presente no livro *Sombras da Noite* (2008) chamado *O Bicho-Papão*. O conto se passa dentro de um consultório de psicanálise e tem como protagonista o homem Lester Billings que se encontra deitado em um divã dentro de tal consultório. Lester Billings procura o médico, o Dr. Harper, pois sente a necessidade de conversar com alguém sobre os estranhos e medonhos eventos que ele vivenciou nos últimos anos. Lester contou ao Dr. Harper que ele matou os seus três filhos (que morreram um atrás do outro, quando ainda eram bebês). De acordo com seu depoimento no médico, Lester foi o responsável pelas mortes das crianças pois não fez nada para impedir que o Bicho-Papão que morava dentro do armário os pegasse no escuro da noite.

A morte das três crianças, dadas em momentos diferentes da história, são todas aterrorizantes e agoniantes. O primeiro filho, Denny, foi encontrado da seguinte forma:

Levantei e fui até lá. O garoto estava deitado de costas, morto. Branco feito farinha, exceto nos lugares onde o sangue havia... havia molhado. Na parte de trás das pernas, na cabeça, na b... nas nádegas. Seus olhos estavam abertos [...]. Olhos arregalados vidrados, como os olhos de uma cabeça de alce que algum sujeito pendurou sobre sua lareira. (KING, 2008, p.138)

Pouco antes de Denny morrer, Lester encontrou o filho chorando no quarto escuro e gritando algo sobre um bicho-papão no armário. Todavia, ele não fez nada para impedir.

A morte de Shirl, a segunda filha do casal, aconteceu cerca de um ano após a morte de Denny, mas foi tão traumatizante para Lester e sua esposa quanto a do primeiro filho.

Quando ela morreu, eu a encontrei, entende? E ela estava preta. Toda preta. Tinha engolido a própria língua e estava tão preta quanto um ator pintado de negro em uma comédia e olhava fixamente para mim. Seus olhos se pareciam com os que a gente vê em animais empalhado, brilhantes e medonhos, como mármore, e me diziam ele me pegou, pai, você deixou ele me pegar, você me matou, você o ajudou a me matar. (KING, 2008, p.141-142)

Assim como ocorreu com o irmão, Lester também encontrou Shirl gritando sobre um bicho-papão no armário algum tempo antes da morte da menina. Além disso, em ambas as situações, Lester encontrava o armário aberto, apenas com uma fresta, após a morte das crianças. Mas ele tinha certeza que havia trancado o armário. Outra semelhança entre a morte de Denny e Shirl é o fato de que os dois morreram com os olhos abertos e arregalados. Embora os laudos médicos tenham acusado morte de berço no primeiro caso e convulsão cerebral no segundo, o leitor entende, assim como o Lester entendeu, que não foi isso que matou as crianças, e sim Bicho-Papão. Não só o Bicho-Papão em si, mas principalmente o medo que elas sentiram ao encará-lo. Os olhos abertos e paralisados na morte podem transformar o rosto humano em uma verdadeira máscara de horror. É como se elas tivessem sido assassinadas pelo próprio medo, pela personificação do medo – coisa que, de fato, irá acontecer na obra *It: a coisa que será vista mais à frente*.

Cerca de um ano após a morte de Shirl, o casal dá à luz a um terceiro filho. Um menino chamado Andy. Não muito após o nascimento de Andy, eles resolveram se mudar, pois aquela casa tinha muitas lembranças ruins. Tudo parecia correr bem, até que Lester conta ao psicanalista que o Bicho-Papão os seguiu.

Comecei a pensar, compreende, que a coisa havia perdido o nosso rastro por algum tempo quando nos mudamos. Teve que nos caçar, movendo-se furtivamente pelas ruas de noite e talvez se arrastando pela rede de esgoto. Buscando o nosso cheiro. Custou-lhe um ano, mas nos encontrou. Estava de volta. Queria Andy e a mim também. (KING, 2008, p.145)

E foi exatamente isso que se procedeu. Coisas estranhas começaram a acontecer na casa, mas só quando Lester e Andy se encontravam sozinhos. As portas dos armários amanheciam escancaradas e, certa manhã, Lester encontrou um rastro de lama enorme que vinha da porta da frente até um dos armários embutidos, mas ele não sabia dizer se era um rastro de algo entrando na casa ou saindo. Até então, Andy dormia no quarto com ele e a esposa, porém, quando o medo daquilo que lhe era completamente desconhecido e ilógico começou a tomar conta de Lester, esse resolveu mudar Andy de quarto pois ele sabia que o Bicho-Papão iria atrás do filho primeiro.

Você acordava às três da manhã e olhava para a escuridão e a princípio pensava “É só o relógio”. Mas podia ouvir alguma coisa se movendo lá embaixo, discretamente. Mas não discretamente demais porque queria que você ouvisse. Um som escorregadio e úmido, como alguma coisa no ralo da cozinha. Ou um estalo, como garras arrastando-se de leve sobre o corrimão da escada. E você fechava os olhos sabendo que ouvir aquilo era ruim, mas que se visse...

E o tempo todo você ficava com medo de que os sons se interrompessem durante algum tempo, e que em seguida fosse ouvir uma risada bem diante do seu rosto e sentir um bafo de repolho podre no seu rosto, e depois mãos na sua garganta. [...]

Então eu o transferi para o quarto. Sabia que a coisa iria atrás dele, entende? Porque ele era mais fraco. E foi o que aconteceu. (KING, 2008, p.146)

Antes de comentar a morte de Andy, é importante destacar essa menção ao medo daquilo que é desconhecido ao ser humano presente nesse conto e nessa citação em destaque. Sentir medo de que uma coisa possa lhe pegar e lhe fazer mal no meio da noite quando se está sozinho, e sentir medo de abrir os olhos no meio da escuridão e perceber que tal coisa encontra-se na sua frente, lhe encarando, são medos considerados ilógicos e, principalmente, infantis. O medo do escuro e das coisas que podem se esconder nas sombras do quarto e dentro do armário são receios principalmente infantis, mas que, pelo visto, podem vir à tona novamente na fase adulta. Como se fosse um medo adormecido apenas esperando a hora, o lugar e o momento certo para acordar e tornar-se real novamente. Isso será tratado mais à frente no estudo de caso quando a obra *It: a coisa* for explorada a fundo.

Comecei a achar que talvez se você pensar numa determinada coisa por tempo suficiente e acreditar nela, ela se torna real. Talvez todos os monstros que tínhamos medo quando éramos crianças, Frankenstein e o lobisomem e a múmia, talvez eles fossem reais. Reais o suficiente para matar crianças que caíram em poços, ou se afogaram em lagos, ou simplesmente nunca foram encontradas. (KING, 2008, p.145)

Voltando agora para a morte de Andy, pode-se dizer que esta, comparada às dos dois irmãos mais velhos, foi a pior dos três. Andy morreu na mesma noite que Lester Billings o transferiu de quarto, na noite em que Lester já sabia que o Bicho-Papão apareceria e pegaria um dos dois. Foi no meio da madrugada que o pai acordou com os gritos do filho, mas, quando ele entrou no quarto, já era tarde.

[...] a coisa o havia apanhado; sacudia o garoto, como um cachorro sacode um pedaço de pano, e eu pude ver algo com ombros horrivelmente caídos e uma cabeça de espantalho, e pude sentir o cheiro semelhante ao de um rato morto numa garrafa de refrigerante, e ouvi... – ele se interrompeu e então sua voz retomou o timbre de adulto. – Ouvi quando o pescoço de Andy se partiu – a voz de Billings era fria e inexpressiva. – Fez um som como gelo quebrando quando você está patinando num lago no interior, no inverno. (KING, 2008, p.147)

Após isso, Lester correu para uma lanchonete 24 horas, tomou seis xícaras de café e só voltou ao amanhecer, quando finalmente pode encarar o que o monstro havia feito com o seu filho. “Ele estava deitado no chão, olhando para mim. Me acusando. Uma quantidade bem pequena de sangue havia escorrido de um ouvido. Na verdade, apenas uma gota. E a porta do armário estava aberta... mas só uma fresta” (KING, 2008, p.147). Assim como Denny e Shirl, Andy morreu de olhos abertos, paralisados em uma expressão eterna de horror e medo.

Quando a consulta com o psicanalista chega ao fim, este fala que Lester precisa marcar novas consultas para que consiga se livrar do sentimento de culpa que carrega pela morte dos três filhos. O Dr. Harper pede para que Lester vá falar com a enfermeira na outra sala para já marcar os próximos encontros. Ele sai do consultório, mas retorna para avisar ao médico que a enfermeira não se encontra na outra sala. Entretanto, o Dr. Harper também havia sumido. O consultório estava vazio e a porta do armário embutido, que antes estava trancada – Lester havia pedido para o Dr. Harper trancar o armário logo no início da consulta –, encontrava-se aberta, mas só uma fresta. Lester fica paralisado de medo quando vê o Bicho-Papão saindo do armário segurando em suas enormes mãos podres com garras afiadas a máscara do Dr. Harper. E este é o fim do conto *O Bicho-Papão*.

A relação dessa narrativa com a questão dos elementos e medos infantis tratado é muito aparente. O monstro que aterroriza a família Billings é justamente um

dos monstros que a maioria das crianças têm medo: o bicho-papão que vive no armário e que pega as crianças quando elas estão dormindo.

A próxima obra de King analisada é *Duma Key* (2009). Este livro é narrado em primeira pessoa pelo protagonista Edgar Freemantle que sofreu um terrível acidente em um canteiro de obras em um contexto atual, perdendo o braço direito (por sorte, ele sempre foi canhoto) e tendo parte da memória danificada pois parte do seu crânio rachou no ocorrido. Porém, existem capítulos escritos em itálico e denominados como: *Como fazer um desenho (I)* sendo que o algarismo romano entre parênteses vai seguindo em ordem crescente conforme os esses capítulos diferenciados vão surgindo na narrativa. Tais capítulos apresentam uma narrativa na terceira pessoa e contam a história de uma menina, chamada Elizabeth, em um contexto que se passa na década de 20 que, após cair de um cavalo ainda muito pequena começou a ter problemas no cérebro e na fala, assim como Edgar Freemantle. Porém, no caso de Elizabeth, ela não conseguia pronunciar a maioria das palavras, enquanto que Edgar apenas esquecia a existência de algumas e trocava outras.

A relação entre os dois personagens é que ambos adquiriram o dom do desenho após terem sofrido seus respectivos acidentes. Elizabeth foi taxada como um gênio prodígio para a sua época enquanto Edgar conseguiu até expor suas obras em uma galeria. Além disso, ambos descobriram sua genialidade na estranha e calma ilha Duma Key.

Voltando o foco para Edgar, após o acidente a sua esposa divorciou-se dele, pois, o evento o havia mudado muito, deixando-o extremamente violento e agressivo. Assim, Edgar mudou-se sozinho para a região norte da ilha Duma Key no Maine para começar uma nova terapia baseada na paz, na tranquilidade e na natureza do local. Quando Edgar se mudou para Duma Key, seu médico sugeriu que encontrar um *hobby* ajudaria bastante na terapia e na sua recuperação. Assim, Edgar retomou um hábito antigo e sobre que há muitos anos não pensava: desenhar. Como já foi mencionado, Edgar perdeu o seu braço direito no acidente, porém, para a sua sorte, ele sempre fora canhoto.

Inicialmente, os seus desenhos eram simples e feitos apenas a lápis de cor. Ele desenhava pores do sol na praia vistos da janela de sua casa (carinhosamente chamada de “Casarão Rosa” pelo narrador). Todavia, não eram pores do sol normais. Edgar sempre colocava algum elemento em seus desenhos que destoavam do pôr do sol, como luvas de borracha para se fazer limpeza em casa e bolas de tênis. Ele

mesmo não entendia o porquê de desenhar essas coisas e nem da onde tais ideias vinham, mas estava gostando do resultado. Pelo menos até um certo momento.

Não demorou muito para que Edgar trocasse os lápis por tintas e quadros de verdade. Porém, os quadros começaram a ficar cada vez mais estranhos, fugindo dos clássicos pores de sol. Certa noite ele pintou, por puro impulso, um quadro que mostrava a sua ex-esposa, Pam, na cama com um ex-funcionário seu, Tom, indicando que os dois estariam tendo um caso. Edgar, após pintar isso, ligou para a sua ex-esposa, que confirmou. Não muito tempo depois desse quadro, ele pintou outro que mostrava Tom mutilado, como se fosse um aviso. Edgar ligou imediatamente para a casa de Tom, mas ninguém respondeu. Ele e o irmão haviam viajado. Pouco tempo depois, Edgar descobriu que o ex-funcionário havia cometido suicídio. Os quadros pareciam ter o poder de prever o futuro.

Sempre que Edgar começava a sentir coceiras fantasmas no seu braço direito (que não estava mais lá desde o acidente), ele começava a desenhar com a mão esquerda e sentia que os pinceis se moviam sozinhos, só entendendo o que havia criado após a obra estar pronta.

Estava tomado por aquela febre novamente, aquela fome. Ela era repentina e violenta como meus acessos de raiva. Se os detectores de fumaça tivessem disparado no andar de baixo, anunciando que a casa estava em chamas, eu não teria dado atenção. Arranquei o celofane de um pincel novo em folha, o mergulhei no preto e comecei a pintar.

Como com o desenho que batizei de *O Fim do Jogo*, não me lembro bem da criação de *Amizades Coloridas*. A única coisa que sei é que a pintura se deu em uma explosão violenta – e não tinha nada a ver com pores de sol. Ela era basicamente preta e azul – a cor dos hematomas – e, quando terminei, meu braço esquerdo doía por conta do esforço. Minha mão estava manchada de tinta até o punho. (KING, 2009, p.128-129)

Em Duma Key, Edgar faz amizade com Wireman, um homem que trabalhava como cuidador de uma senhora com Alzheimer chamada Elizabeth – é nesse momento em que o leitor faz a seguinte ligação: os capítulos em itálico e em terceira pessoa chamados *Como fazer um desenho* são sobre essa senhora quando ela ainda era uma criança. Elizabeth é dona de praticamente todas as propriedades da ilha (herança de seu pai) e mora com Wireman em um verdadeiro palácio na região norte da ilha.

No desenrolar da história, Edgar descobre que Elizabeth já foi uma artista também e que vários membros da família dela sofreram acidentes terríveis em Duma

Key quando ela era apenas uma menina. Os acidentes foram todos relacionados aos desenhos que ela fazia e isso estava se repetindo com Edgar, pois quando alguns dos seus familiares ganharam desenhos e quadros dele, logo em seguida sofreram acidentes terríveis levando a morte.

Em um certo momento, Elizabeth recupera a sua lucidez e começa a tentar explicar a Edgar e a Wireman sobre uma espécie de monstro que vivia em uma boneca de porcelana que tinha três olhos e se chamava Perse que seu pai, um mergulhador, certa vez encontrara no fundo do mar. Essa boneca falava dentro da cabeça dela após o seu acidente e a induzia a fazer desenhos que tinham como consequência coisas ruins, como a morte de suas irmãs mais velhas. Porém, Elizabeth morre antes de poder contar o final da história e como ela conseguiu parar a Perse. Edgar e Wireman acreditam que Perse foi a responsável por sua morte. Porém, após a morte da senhora, Edgar começa a ter visões sobre o que aconteceu quando Elizabeth era apenas uma criança e começa a desenhá-las. Esses desenhos começam a guiar Edgar e Wireman a descobrir a verdade sobre o monstro que estava na boneca Perse.

Edgar e Wireman descobriram que Perse era um demônio que veio do mar, ou seja, a água salgada fazia parte da sua essência. Mas a água doce não fazia. Por meio de uma série de desenhos que, de acordo com Edgar, eram guiados pelos olhos da pequena Elizabeth, os dois homens descobriram que Elizabeth, com a ajuda de sua babá, conseguiu trancar a boneca Perse em pequeno barril cheio de água e tacá-lo dentro da cisterna da antiga mansão na região Sul da ilha em que a família de Elizabeth morava. A região sul da ilha, no momento atual, encontra-se tomada por um mato quase impenetrável. Um mato que não existia antes de Perse voltar a vida. Certa vez, logo no início da narrativa, Wireman e Edgar tentaram adentrar em tal mato e, com o aproximar do anoitecer, começaram a passar incrivelmente mal, como se aquela região da ilha fosse envenenada na parte da noite.

Os eventos estranhos voltaram a ocorrer na ilha e com Edgar pois Perse havia voltado a vida. Eles ainda não sabiam o porquê, mas precisavam visitar a antiga mansão da região sul de Duma Key para descobrir e, assim, trancá-la novamente. Quando eles chegaram no mato, notam que o céu da região é completamente diferente de um céu comum. Era colorido, como se fosse um desenho de criança. Além disso, naquele mato habitavam criaturas como sapos e ratos gigantes, e garças cor-de-rosa violentas e que voavam de cabeça para baixo. Elementos que pareciam

ter saído de um desenho infantil. E de fato saíram. Aquela região da ilha já estava totalmente tomada por Perse e pelos desenhos e criações antigas de Elizabeth.

Após finalmente terem chegado à mansão antiga e já destruída pelo tempo, e depois de enfrentarem outras criaturas como ratos gigantes e até um anão de jardim, Edgar e Wireman encontram a porta da cisterna. A mesma cisterna que Elizabeth usou como túmulo de Perse. Todavia, ao abrirem a porta, eles notaram que a cisterna, com o passar dos anos, já se encontrava seca. E o barril apresentava rachaduras, ou seja, não havia mais uma gota de água doce que mantivesse Perse adormecida. Para fazê-la dormir novamente, Edgar e Wireman tinham um plano. Eles traziam consigo uma lanterna de metal vazia e duas garrafas de água doce. Pretendiam colocar Perse dentro do cilindro metálico e enchê-lo com água antes do cair da noite.

Já dentro da cisterna, Edgar conseguiu quebrar o que restava do barril em que Perse, agora, encontrava-se totalmente acordada. Ele viu a pequena estatueta de três olhos e, rapidamente, a enfiou no bolso da camisa e começou a retirar a tampa da lanterna. Todavia, foi exatamente nesse momento em que a noite tomou conta de Duma Key. E foi a partir daí que os verdadeiros monstros de Perse apareceram.

Edgar sentiu que o pequeno bibelô de porcelana em seu bolso ganhou vida e começou a rasgá-lo a dentadas indo da camisa até o músculo, como se quisesse chegar ao seu coração.

Eu quase derrubei a segunda garrafa d'água antes de conseguir pegá-la. Isso aconteceu em grande parte por surpresa, mas havia bastante dor envolvida também, e ela me fez gritar. Senti sangue fresco começar a correr, dessa vez descendo por dentro da minha camisa até a dobra entre o torso e a barriga. Ela se contorcia no meu bolso, se *debatia* nele, enfiando os dentes em mim, mordendo, *dilacerando* e cavando cada vez mais fundo. Tive que arrancá-la, rasgando um bom pedaço de camisa manchada de sangue e pele junto com ela. A estatueta tinha perdido sua textura macia e fria. Estava quente e retorcia-se na minha mão. (KING, 2009, p.634)

Enquanto Edgar lutava com Perse dentro da cisterna, ele podia ouvir que, lá em cima, Wireman gritava com o que pareciam ser fantasmas de crianças, as irmãs mais velhas de Elizabeth. Após conseguir colocar Perse dentro da lanterna, houve um resultado imediato: “acima de mim, as risadas furiosas das crianças se transformaram em gritos surpresos de horror” (KING, 2009, p.635). Em seguida, houve silêncio. Eles haviam conseguido parar Perse, mas ainda precisavam fechar a lanterna. Assim, Wireman desceu até a cisterna, encontrou a tampa que até então havia se perdido no escuro e fecharam o novo túmulo de Perse.

A volta para casa foi tranquila, mas eles combinaram que deveriam comprar um cilindro de metal bem espesso para guardar o pequeno cilindro da lanterna. Após conseguirem isso, Edgar e Wireman foram até um enorme lago, pegaram um esquite e, quando chegaram bem no centro do lago, jogaram o cilindro espesso. Agora Perse estava presa em uma enorme prisão de água doce e não poderia mais retornar. E pelo menos foi assim que eles desejaram.

Não muito diferente do conto *O Bicho-Papão*, a obra *Duma Key* tem como monstro protagonista algo que remete à infância. No caso de *O Bicho-Papão*, a criatura é justamente a que aterroriza o sonho de muitas crianças. Já em *Duma Key*, o demônio Perse, inicialmente, se aproveitou da criatividade e da inocência de uma criança (Elizabeth), transformando o seu mundo infantil e os seus desenhos em verdadeiros pesadelos. *Duma Key* faz parte dessa análise devido a essa transformação do infantil em algo aterrorizante. Coisas como garças coloridas e bibelôs de porcelana deixaram adultos com calafrios.

A próxima obra analisada sobre os medos e elementos infantis será também a última neste capítulo, pois terá um aprofundamento e uma análise maior no estudo de caso. *It: a coisa* (2014) é a obra de King que mais brinca com a questão dos medos e elementos infantis em uma literatura com um público majoritariamente adulto e jovem adulto.

Stephen King conseguiu unir em uma obra de terror voltada para o público adulto os seguintes elementos: crianças como protagonistas e heroínas que salvam o dia; um vilão que, além de ser a representação em essência do medo, assume a forma de um palhaço; e, depois, a volta dessas crianças já adultas à cidade em que passaram a infância para encarar mais uma vez aquilo que as aterrorizou há vinte e sete anos. Apesar do teor e da sinopse “infantil” da obra, o autor aterrorizou e ainda aterroriza a maior parte dos fãs que leem tal livro utilizando apenas um palhaço e balões como elementos principais.

Tendo em vista o público-alvo do autor, tal obra é no mínimo curiosa, assim como o sucesso adquirido desde a época de seu lançamento até hoje em dia, em que foi relançada pela editora Objetiva (selo Suma das Letras). No próximo capítulo, o do estudo de caso, essa questão será discutida mais a fundo juntamente com uma análise mais profunda da obra em si e de suas passagens.

5 ESTUDO DE CASO: RETOMADA DOS MEDOS INFANTIS COM *IT: A COISA*

Um a um, eles passaram pela porta de contos de fadas e entraram no lar da Coisa.

KING, Stephen

Apesar do bicho papão e do homem do saco serem medos claramente infantis, eles não estão limitados a aterrorizar e assombrar apenas as crianças malcriadas. Pelo menos não mais. O maior autor de terror da contemporaneidade, como citado anteriormente, tem como uma de suas características mais marcantes a utilização em suas narrativas de personagens e monstros que antes eram mais comuns em histórias voltadas para o público infantil. Stephen King aproveita esses medos infantis para assustar e angustiar os adultos que são fãs de suas obras.

Um dos maiores exemplos a ser citado neste trabalho é uma das obras com mais peso do autor. *It: a coisa* já foi adaptada para filme em 1990 e foi reeditada em 2014 pela editora Objetiva (selo Suma das Letras) no Brasil contendo exatamente 1103 páginas.

A história é narrada em dois tempos diferentes: no passado (no verão de 1958) e no presente (no verão de 1985, exatamente vinte e sete anos depois). O verão de 1958 não foi exatamente quando a Coisa – que é como se fosse a representação em essência do medo – começou a agir naquele período, e sim quando um grupo de sete crianças – que se autodenominavam como Clube dos Otários – conseguiram matar a Coisa, ou pelo menos foi isso que eles acharam pois, na verdade, o que elas fizeram foi deixar a Coisa adormecida. Já o verão de 1985 foi quando os membros do Clube dos Otários – quase completo e formado por adultos – tiveram que retornar à cidade natal para enfrentar novamente a Coisa e, também, os seus medos de infância. Mas antes de entrar nos detalhes de ambas as batalhas travadas entre o Clube de Otários e a Coisa e de como eles conseguiram derrotá-la de fato, é preciso primeiramente discorrer sobre o contexto da história, sobre a origem da Coisa e sobre as crianças que compunham tal clube.

A narrativa se passa em Derry, uma cidade fictícia no Maine, um dos cinquenta Estados Unidos, que além de servir de cenário para *It: a coisa*, também é citada em inúmeras obras de King, como se o autor fizesse uma brincadeira e/ou uma ponte entre algumas de suas obras. Apesar de aparecerem em contextos diferentes, Derry sempre tem um ponto semelhante em todas as obras em que é citada: há uma aura

em Derry, uma espécie de poder e energia que faz com que a cidade seja estranha, beirando ao bizarro. Uma energia que faz com que as coisas na cidade deem errado na maioria das vezes. Uma força que enlouquece as pessoas, fazendo com que certas atitudes insanas sejam consideradas normais em Derry. Por exemplo, um pai de família assassinar os quatro filhos e a esposa a machadadas na noite do dia das bruxas – como ocorre na obra *Novembro de 63* de Stephen King (2013b) –, em Derry, não é algo considerado hediondo e nem que vire manchete no Maine inteiro. Apenas acontece.

Em *It: a coisa* quando várias crianças começaram a ser assassinadas de formas extremamente violentas em 1957 (incluindo crianças encontradas desmembradas, sem a cabeça ou com as tripas para fora), nenhuma delas teve um grande foco nos noticiários. Como se simplesmente acontecesse, como se a cidade estivesse acostumada a enfrentar tais eventos, e de fato Derry estava. Esta energia, este poder é, na realidade, transmitido pelo monstro protagonista da obra: o monstro ora chamado de Coisa ora chamado de Pennywise.

Pennywise é uma espécie de energia, “uma coisa que era pura luz insana” (KING, 2014, p.1020). Ela foi criada em um outro universo e veio para a Terra para se alimentar dos medos das pessoas. Quando ela veio para a Terra, antes mesmo de existirem seres humanos, se instalou aonde seria Derry futuramente. Ou seja, essa cidade insana foi construída bem em cima dessa energia, dessa força igualmente insana e medonha. Todavia, Pennywise não se alimenta o tempo inteiro, ficando adormecida por um determinado tempo e, depois, acordando para se alimentar. Em outras palavras, a Coisa funciona de acordo com dois ciclos: o em que se encontra adormecida e o que se alimenta, trazendo mais caos a Derry.

O período de hibernação da Coisa varia cerca de vinte e sete anos, enquanto o de alimentação não tem um tempo exato, podendo durar alguns meses como anos. O período em que ela espalha o caos e se alimenta do medo das pessoas é geralmente caracterizado por um aumento homérico na onda de violência da cidade. Derry já é uma cidade estranha e hostil por natureza, mas nos períodos em que a Coisa se encontra acordada o índice é extremamente maior, principalmente por conta do final do ciclo que sempre é marcado por um acidente ou um massacre ou uma catástrofe que, é claro, só são lembrados pelos membros mais velhos da cidade, pois não receberam muita atenção dos jornais na época.

Certa vez o final do ciclo foi marcado por uma explosão inexplicável de uma siderúrgica que estava cheia de crianças buscando ovos de páscoa. Nenhum dos anciões de Derry sabia explicar o porquê de isso ter acontecido, tendo em vista que a siderúrgica estava desativada para o evento da páscoa. Praticamente todas as crianças e funcionários do local morreram. Em outro momento, o ciclo foi fechado com um enorme tiroteio que matou quase todos os envolvidos. Também houve outro em que os membros da Ku Klux Klan de Derry colocaram fogo em um bar de soldados negros matando dezenas de militares e civis que estavam lá dentro se divertindo.

Mesmo acontecendo em contextos e épocas diferentes, os acidentes que fechavam o ciclo da Coisa tinham certos pontos em comum. Primeiramente, eles sempre continham um número alto de vítimas. Segundo, sempre eram tratados com aquela típica indiferença fria de Derry. Terceiro, os anciões que presenciaram tais catástrofes (e sobreviveram) sempre lembravam de terem visto um homem cômico em meio as confusões. Um homem com o rosto pintado de branco e usando uma roupa prateada com pompons laranjas. Como se fosse um palhaço.

Apesar da Coisa ser uma luz insana que vive em Derry e que representa a essência do medo, ela também tem o poder de assumir formas físicas. Mas não são formas quaisquer, e sim formas que remetem o medo das suas vítimas ou que servem para atraí-las. No caso da forma do palhaço, a Coisa a utiliza para seduzir as crianças, pois “Os medos das crianças costumavam ser invocados com um único rosto... e se fosse preciso suar isca, ora, que criança não adorava um palhaço?” (KING, 2014, p.986). Como já foi mencionado, a Coisa se alimenta dos medos. Quanto mais medo ela absorver, mais forte ficará. E quanto mais forte ela fica, maior é o poder dela sobre a cidade de Derry. Ou seja, a insanidade coletiva dos seus moradores o *grand finale* do ciclo também ficam mais fortes.

Voltando a questão das formas que a Coisa adquire, ao longo da obra ela também assume a figura de uma múmia, de um pássaro gigante, de uma estátua de um lenhador, de um mendigo leproso, de um lobisomem, etc. Todas relacionadas aos medos dos protagonistas de 1958 (que eram apenas crianças). Todavia, a primeira morte apresentada no livro, que também foi a morte responsável pela união do Clube dos Otários naquele verão, foi causada justamente pela forma de palhaço.

Após uma grande enchente em 1957 – um ano antes do clube enfrentar a Coisa –, George, um menino de seis anos, pediu para o seu irmão mais velho de dez anos, Bill, lhe fazer um barquinho de papel para que ele pudesse brincar nas últimas poças

e sarjetas cheias de água deixadas pela chuva. Bill estava muito gripado e doente para acompanhar o irmãozinho na brincadeira pela rua, mas atendeu ao pedido deste. Então, Bill pediu para que George, fosse até o porão da casa pegar parafina para que o barquinho de papel não molhasse e afundasse com facilidade, mas George morria de medo do porão pois achava que alguma *coisa* vivia lá embaixo no escuro. Nessa cena, o leitor presencia uma das primeiras passagens que exploram o medo infantil e o que ele é para a criança.

Ele não gostava do porão e não gostava de descer a escada do porão, porque sempre imaginava que havia alguma coisa lá embaixo no escuro. Era bobagem, é claro, o pai e a mãe sempre diziam, e, mais importante de tudo, *Bill* dizia que era bobagem, mas mesmo assim...

Ele não gostava nem de abrir a porta para acender a luz porque sempre pensava (era uma coisa tão idiota que ele não ousava contar para ninguém) que, enquanto estivesse tateando atrás do interruptor, uma garra horrível pousaria de leve sobre o pulso dele... e o puxaria para baixo, para a escuridão com cheiro de terra e umidade e legumes podres.

Idiotice! Não existiam coisas com garras, peludas e cheias de ódio assassino. De vez em quando alguém ficava louco e matava muita gente (às vezes Chet Huntley contava sobre coisas assim no noticiário noturno), e é claro que existiam comunistas, mas não existia nenhum monstro estranho morando no porão. Mesmo assim, a ideia não sumia. Naqueles momentos intermináveis em que ele procurava o interruptor com a mão direita (com o braço esquerdo segurando a maçaneta com força total), aquele cheiro do porão parecia se intensificar até encher o mundo. Aromas de terras e umidade e de legumes estragado se misturavam com o aroma inconfundível e inescapável, o cheiro do monstro, a apoteose de todos os monstros. Era o cheiro de uma coisa para a qual ele não tinha nome: o cheiro da Coisa, agachada, espreitando e pronta para atacar. Uma criatura que comeria qualquer coisa, mas que estava particularmente faminta por carne de garoto. (KING, 2014, p.16)

O medo do desconhecido, como foi mencionado no capítulo anterior, é um dos maiores medos do homem e, também, da criança. A criança teme o escuro por não saber o que pode estar ali escondido, espreitando e esperando o momento certo para atacar. Nessa citação percebe-se o medo do pequeno George de apenas esticar a mão direita para o interruptor. O medo é tão grande que ele sente a necessidade de manter a sua mão esquerda em contato com a maçaneta da porta, como se fosse uma ligação segura com o mundo “real”, o mundo da “luz”, enquanto o porão fosse o lugar em que o “irreal” tinha vez, como se a escuridão de lá representasse o mundo das “trevas”.

Apesar do medo, George conseguiu ir e voltar do porão em segurança, trazendo a parafina que Bill havia pedido. Com a missão uma vez cumprida, o medo foi embora rapidamente, mas:

O medo já tinha ido embora; fugiu dele tão facilmente quanto um pesadelo desaparece para o homem que acorda com pele fria e ofegante; que sente o corpo e olha aos arredores para ter certeza de que nada aconteceu, e então começa a esquecer. Metade já sumiu quando os pés tocam o chão; três quartos quando ele sai do chuveiro e começa a se secar; tudo quando ele termina o café da manhã. Tudo some... até a próxima vez, quando, durante o pesadelo, todos os medos serão lembrados. (KING, 2014, p.18)

No fundo, George sabia que sentiria aquela mesma sensação tomar conta de seu corpo na próxima vez que visitasse o porão, assim como na próxima e na próxima. Ele sabia disso como uma criança pequena também sabe que sempre que os seus pais lhe darem um beijo de boa noite e apagarem as luzes, ela vai sentir o coração batendo forte no peito, esperando que as sombras no quarto se transformem em garras e a peguem. Não importa se ela vai acordar segura (e viva) no dia seguinte e se vai achar graça do medo bobo e sem fundamento da noite anterior, pois quando anoitecer novamente e quando os seus pais apagarem as luzes, esse mesmo processo irá se repetir. Como se fosse um ciclo de medo, que vai embora com o nascer do sol e reaparece na hora do beijo de boa noite e dos “bons sonhos”.

Depois que Bill passou a parafina no barquinho, George saiu correndo para a rua. Lá, George colocou o barquinho em uma das sarjetas de uma rua quieta e vazia de Derry e começou a correr atrás dele. O barquinho ia bem rápido seguindo a “correnteza”. Porém, logo a frente, o menino viu que a água estava caindo em um bueiro ainda aberto. George tentou correr mais rápido para pegar o barquinho parafinado antes que este caísse no bueiro, mas ele não conseguiu. Decepcionado, George foi até a boca do bueiro para olhar lá dentro, na esperança de que ainda conseguisse resgatar o barquinho. Ao olhar lá embaixo, ele se deparou com um palhaço de rosto branco, sorriso vermelho, olhos azuis, roupa prateada e pompons laranjas que estava segurando o seu barquinho em uma mão e vários balões coloridos na outra. Era Pennywise.

George gostou quando o palhaço lhe disse que poderia devolver o seu barquinho e ainda lhe dar alguns balões de presente. Porém, quando o menino esticou a mão para dentro do bueiro, ele viu que o palhaço se transformou em uma espécie de palhaço assassino típico de um filme de terror. George foi puxado pelo braço e morto ali mesmo. A Coisa havia arrancado um dos braços do menino que, de acordo com os médicos, morreu pela perda de sangue. Todavia, pela expressão em seu rosto, podia-se dizer que ele morreu de medo por ter encarado a Coisa tão de perto.

A ligação entre a morte do pequeno George e o Clube dos Otários é clara: Bill, o irmão mais velho de George, viria a ser o líder de tal clube dali alguns meses. Bill era a criança escolhida para guiar as outras seis naquela batalha que, no final, durou mais de vinte anos.

O Clube dos Otários era composto por sete crianças: Bill, Beverly (apelidada de Bev), Richie, Ben, Eddie, Stan e Mike. Apesar de serem bastante diferentes entre si, elas apresentavam uma forte característica em comum: os sete eram crianças que sofriam maus-tratos na escola e/ou na família. Bill era gago, sendo constantemente ridicularizado pelos colegas de classe. Além disso, após a morte de seu irmãozinho George, seus pais entraram em depressão profunda e começaram a tratar Bill com uma indiferença quase que congelante, como se ele fosse invisível. Beverly morava em um bairro muito pobre e só usava roupas de campanhas de doação, sendo motivo de brincadeiras entre os colegas por conta disso. Beverly era a única menina do clube e, das sete crianças, era a que mais sofria de maus-tratos dentro da sua própria casa por sempre apanhar do pai. Richie era o clássico “quatro olhos” da turma. Seus óculos além de espessos viviam remendados com fita de tanto que ele apanhava dos colegas mais velhos. Richie também era conhecido como “Boca de Lixo” por nunca medir suas palavras em uma discussão e porque ele tinha como *hobbie* praticar ventriloquismo e imitar diferentes vozes de pessoas. Ele se referia a esse talento como “usar as Vozes”. Ben tinha onze anos e já era obeso, sendo extremamente ridicularizado por conta disso. Seus amigos o chamavam de “Monte de Feno”. Eddie, por sua vez, era filho de uma mulher viúva muito protetora e rígida. Sua mãe tinha tanto medo de que ele se machucasse que conseguiu convencer Eddie de que ele tinha asma, uma doença que o afastaria de qualquer tipo de brincadeira perigosa. A doença de Eddie era tão psicológica que ele só tinha crise de falta de ar quando se lembrava da mãe. Eddie também era motivo de chacota entre seus colegas por carregar a bombinha de asma para todos os lugares. Stan sofria preconceito em sua escola por estar sempre arrumado, por adorar observar os pássaros e, principalmente, porque ele era judeu. Por último há o sétimo membro do clube, Mike, que era vítima de racismo por ser uma das poucas crianças negras em uma cidade majoritariamente branca nos Estados Unidos da América no final da década de 50. Todavia, não era só essa característica em comum que os unia. Quando os sete ficaram juntos pela primeira vez, eles sentiram que um poder extremamente forte os circulava, como se eles já soubessem desde a primeira vez que precisavam ficar juntos para enfrentar o que estava por vir.

Como se eles já se amassem mais do que tudo desde o início. Uma das cenas que pode explicar tal sensação é a que narra quando Bill, Beverly, Eddie, Ben, Stan e Richie se reúnem com Mike pela primeira vez.

Bill olhou de Mike para Richie. Richie olhou nos olhos dele. E Bill pareceu quase ouvir um clique, uma parte final se encaixando perfeitamente a uma máquina de objetivo desconhecido. Ele sentiu lascas de gelo se espalharem por suas costas. *Estamos todos juntos agora*, pensou ele, e a ideia foi tão forte, tão certa, que por um momento ele achou que tinha falado em voz alta; ele conseguia ver nos olhos de Richie, de Ben, de Eddie, de Beverly, de Stan. (KING, 2014, p.678)

A primeira luta que seria travada entre o Clube dos Otários e a Coisa começou em uma das primeiras tardes daquele longo verão quando Bill, Stan, Eddie, Richie e Ben estavam descansando no Barrens, que era um local afastado do centro de Derry, cercado de mato e que tinha um pequeno riacho que, na realidade, era um dos escoamentos do esgoto da cidade. O clube sempre se reunia lá, como se fosse a sede oficial deles. Nesta tarde, Bill resolveu desabafar com os amigos um acontecimento estranho que ele havia passado no quarto de seu falecido irmão. Bill estava olhando o álbum de George e, quando chegou na última foto que era a da ex-turma do irmãozinho na escola, percebeu que o pequeno George da fotografia o encarou. Não só o encarou como também teve o sorriso artificial da foto transformado em um esgar horrível. Bill jogou o álbum longe contra a parede, mas as coisas só pioraram:

O álbum bateu na parede e caiu no chão aberto. As páginas viraram, apesar de não ter corrente de ar. O álbum se abriu naquela foto terrível de novo, a foto que dizia AMIGOS DA ESCOLA 1957-58 embaixo. Sangue começou a jorrar da foto. (KING, 2014, p.243)

Após contar isso para Stan, Eddie, Richie e Ben (naquele dia, nem Mike e nem Beverly estavam presentes), Bill se surpreendeu quando Ben e Eddie revelaram que também haviam passado por eventos estranhos e incrivelmente assustadores. Ben contou que certa noite, quando estava voltando para a casa, viu um palhaço parado no meio da ponte do parque segurando vários balões que pareciam flutuar contra a direção do vento. Ele entrou em transe e já estava indo pegar os balões quando não muito longe dali soaram um apito e isso o despertou. O palhaço pareceu irritado com isso e Ben viu que aquela coisa tinha se transformado em uma espécie de múmia-palhaço cheia de ataduras. Ben correu o mais rápido que pode até chegar em casa,

conseguindo escapar da criatura. Eddie também tinha passado por uma experiência parecida, só que com ele o monstro não era uma múmia-palhaço, e sim um leproso vestindo uma roupa que lembrava a de um palhaço. Eddie contou que certa vez, quando ele foi atraído para a casa 29 da rua Neibolt (uma rua já abandonada e vazia de Derry) viu um homem leproso saindo de baixo da varanda. O homem parecia estar em decomposição e, quando se arrastou para o jardim abandonado da casa, deixou um rastro de vegetação morta, como se apenas o toque dele fosse mortal. Por sorte, Eddie conseguiu correr e escapar do homem-leproso-palhaço, apesar de ouvir a voz do monstro falando em sua mente que “correr desta maneira certamente faria mal para a sua asma”.

Alguns dias depois, em outra reunião do clube, Mike, Stan, Beverly e Richie também compartilharam experiências assustadoras. Mike contou que certo dia, enquanto visitava o terreno da antiga siderúrgica que havia explodido misteriosamente há muitos anos, foi atacado por um pássaro preto gigante. A sorte de Mike foi que ele conseguiu acertar os olhos do pássaro-monstro com pedras e escapar enquanto o monstro ficava desorientado com a dor. Já Stan contou quando foi observar pássaros perto da Torre d'Água da cidade e como que se sentiu atraído a explorar o local. Ao entrar no prédio, foi atacado por monstros que pareciam crianças zumbis. A porta de saída parecia travada, como se alguém (ou algo) a estivesse segurando pelo lado de fora. Porém, Stan conseguiu escapar de uma maneira muito curiosa. Alguma coisa dentro dele fez com que tivesse a ideia de começar a falar em voz alta o nome das espécies de pássaros que ele já havia observado. Ao fazer isso, os zumbis começaram a se afastar e a porta foi ficando cada vez mais leve.

Beverly, por sua vez, teve o seu primeiro contato com a Coisa no banheiro de sua casa. Ela estava escovando os dentes à noite quando começou a ouvir vozes de crianças vindo do ralo da pia. Quando ela se aproximou, muito sangue começou a jorrar de dentro do ralo, sujando o banheiro inteiro. Porém, nenhum adulto conseguia enxergar as manchas de sangue, só as crianças viam. Beverly teve que pedir ajuda aos outros membros do Clube dos Otários para poder deixar o banheiro limpo novamente. Para Richie, a Coisa apareceu com a forma de um lobisomem também na casa 29 da rua Neibolt. Ele e Bill foram até lá procurar o leproso visto por Eddie, mas acabaram quase perdendo as vidas enfrentando a Coisa-lobisomem. Richie foi quem conseguiu salvá-los pois, assim como Stan na Torre d'Água, sentiu algo dentro de si o aconselhando a usar em alto e bom som as suas Vozes. Quando fez isso, o

monstro começou a recuar, dando espaço para que Richie e Bill conseguissem escapar por pouco. Assim como inúmeras crianças naquele ano, todos os sete tiveram experiências distintas com a Coisa. A diferença é que eles sobreviveram não apenas por sorte, mas porque havia de fato uma força maior tomando conta deles, os protegendo e guiando.

Após todos os relatos, os protagonistas chegaram à conclusão de que todos os monstros que eles viram eram, na realidade, um só: o palhaço que assumia a forma do medo pessoal de cada um. Por exemplo, Bill viu a foto de seu irmãozinho sangrar porque, naquele momento, o que ele mais temia era que o fantasma de George o assombrasse. Richie viu o lobisomem porque ele havia assistido a um filme de terror sobre um lobisomem adolescente pouco antes de seu encontro com a Coisa. Eddie viu um leproso porque sua mãe transferiu para ele o medo de doenças. Mike viu um pássaro-monstro porque quando ele ainda era um bebê foi atacado por um corvo. Ou seja, a Coisa assumiu um trauma de infância para atormentar Mike e um medo recente para atormentar Richie e Bill, por exemplo. Pennywise se alimenta de todo e qualquer medo, não importando se ele está adormecido no subconsciente (como seria o caso de Mike) ou se ainda está fresco (como no caso de Richie e Bill).

— E-E-Era o palhaço — disse ele. — E-Era o p-palhaço fingindo ser Gi-Gi-George.
 — Isso mesmo — disse Richie. — Assim como era o palhaço fingindo ser a múmia quando Ben viu. Como era o palhaço fingindo ser o mendigo doente quando Eddie viu.
 — O le-le-leproso.
 — Isso.
 — Mas é m-mesmo um p-p-palhaço?
 — É um monstro — disse Richie com voz séria. — Algum tipo de monstro. Algum tipo de monstro bem aqui em Derry. E está matando crianças. (KING, 2014, p.333)

Esse mesmo monstro era o responsável pela morte das outras crianças, incluindo George. Com isso, os membros do Clube dos Otários decidiram que precisavam encontrar um jeito de pará-lo antes que ele as matasse.

No verão de 1958, a Coisa e o Clube dos Otários se confrontaram duas vezes. A primeira delas foi na casa 29 da rua Neibolt. Como a Coisa havia assumido a forma de Lobisomem para dois deles (Bill e Richie) naquele mesmo lugar, eles pensaram que poderiam derrotá-la como no filme que Richie virá: com uma bala de prata. Então eles pegaram duas moedas de prata, derreteram e fizeram duas bolinhas de prata

para serem usadas em um estilingue. As duas bolinhas foram entregues a Beverly que, dos sete amigos, era a que tinha a melhor mira.

Eles entraram na casa pelo porão e depois passaram para a parte de cima, procurando a Coisa pelos quartos. Não demorou muito para eles perceberem que aquela casa não era normal, como se algo tomasse conta dela ou até a controlasse. Era como se aquela casa fosse a Coisa, e de fato era. Eles podiam senti-la nas paredes e no piso. Mais tarde eles descobririam que não só aquela casa era a Coisa, como Derry inteira.

Essa casa era um lugar especial, uma espécie de estação, um dos locais de Derry, um de muitos, talvez, pelo qual a Coisa conseguia chegar ao mundo externo. Essa casa fedida e podre onde tudo era meio errado. Não era só que ela parecia grande demais; os ângulos eram errados, a perspectiva era maluca. Ben se encontrava depois da porta entre a sala e o corredor, e os outros estavam se afastando dele por um espaço que agora parecia do tamanho do Parque Bassey... mas conforme eles se afastavam, pareciam ficar maiores em vez de menores. O piso parecia se inclinar, e...

Mike se virou.

— Ben! — gritou ele, e Ben viu alarme no rosto dele. — Vem! Estamos perdendo você! — Ele mal conseguiu ouvir a última palavra. Ela se apagou como se os outros estivessem sendo levados por um trem veloz.

Apavorado de repente, ele começou a correr. A porta atrás dele se fechou com um baque surdo. Ele gritou... e alguma coisa pareceu passar voando pelo ar atrás dele e fazer sua camisa tremer. Ele olhou para trás, mas não havia nada. Mas isso não mudou a certeza dele de que houve alguma coisa. Ele alcançou os outros. Estava ofegante, sem ar, e teria jurado que correu pelo menos um quilômetro... mas, quando olhou para trás, a parede da sala estava a menos de 3 metros.

Mike segurou o ombro dele com força suficiente para machucar.

— Você me assustou, cara — disse ele. Richie, Stan e Eddie estavam olhando para Mike sem entender. — Ele estava pequeno — disse Mike. — Como se estivesse a mais de um quilômetro de distância. (KING, 2014, p.836)

A Coisa queria que eles se separassem e o Clube dos Otários sabia disso. Eles já tinham percebido que a principal arma para derrotar Pennywise não era só o estilingue carregado com bolinhas de prata, e sim a união deles. Se a Coisa conseguisse separá-los, poderia ser o fim.

Pennywise continuou tentando separá-los ora usando monstros-elfos para causar pânico (que desapareceram depois de Bill gritar para todos manterem a calma porque esses elfos não eram reais) e ora usando um *mooseblower*¹² escondido atrás

¹² *Mooselower* é uma lata sem as duas extremidades. Um pedaço de barbante bem encerado e resinado é amarrado com força no centro da lata, e quando o vento sopra por ele, faz um som alto e apavorante. É algo utilizado para espantar pássaros e corvos em plantações.

de uma porta. Mike foi quem descobriu isso porque ele e o seu pai usavam *mooseblower* para espantar os corvos e pássaros da fazenda deles.

Mike andou até ela e deu um chute forte. O zumbido parou quando a lata caiu no canto.

— Só um *mooseblower* — disse ele para os outros, como se pedindo desculpas. — Colocamos uns desses nos espantalhos. Não é nada. Só um truque barato. Mas eu não sou corvo. — Ele olhou para Bill, não mais rindo, mas ainda sorrindo. — Ainda tenho medo da Coisa, acho que todos nós temos, mas a Coisa também tem medo de nós. Pra falar a verdade, acho que a Coisa está com muito medo.

Bill assentiu.

— T-Também acho — disse ele. (KING, 2014, p.840)

Após olharem em todos os quartos da casa, as sete crianças chegaram a última porta. Eles sabiam que dentro daquele cômodo encontrariam a Coisa de fato. “O cheiro estava pior agora, e aquela sensação atormentada de duas forças opostas girando ao redor deles estava bem mais forte” (KING, 2014, p.841). O cômodo era um banheiro imundo sem o vaso sanitário, que parecia que tinha explodido. No lugar do vaso havia um buraco enorme, revelando o cano de noventa centímetros de diâmetro. Foi olhando para esse cano que Bill descobriu que era dali que a Coisa tinha saído: dos esgotos.

Não demorou muito para a Coisa pular em cima deles de dentro do cano. Assim como eles esperavam, ela tinha assumido a forma do lobisomem de Richie. A batalha entre eles foi extremamente tensa. Beverly errou o primeiro tiro com a bolinha de prata pois não conseguia parar de tremer e a Coisa estava quase arrancando as tripas de Ben. Porém, na hora de dar o segundo e último tiro, Beverly sentiu-se tomada por uma coragem que não parecia ser a dela. Como se uma força, um poder, tivesse entrado nela e a acalmado. Ela disparou a bolinha de prata no olho direito do lobisomem fazendo-o urrar de dor, surpresa, raiva e medo. Eles não tinham mais munição, mas a Coisa não sabia disso.

Bill e Beverly foram para cima do Lobisomem e, atrás deles, Richie gritou histericamente:

— Dispara de novo, Beverly! Mata a Coisa!

— Mata a Coisa! — gritou Mike.

— Isso mesmo, mata a Coisa! — disse Eddie.

— *Mata a Coisa!* — gritou Bill, com a boca repuxada e trêmula. Havia uma mancha branco-amarelada de pó de gesso no cabelo dele. — *Mata a Coisa, Beverly, não deixa ela fugir!*

Não tem mais munição, pensou Ben com incoerência, *estamos sem bolinhas. Como assim, matar a Coisa?* Mas ele olhou para Beverly e entendeu. Se o coração dele já não fosse dela antes daquele momento, teria passado a ser.

Ela puxou o estilingue de novo. Os dedos estavam fechados sobre o elástico, escondendo o fato de que estava vazio.

— Mata a Coisa! — gritou Ben, e virou desajeitado pela beirada da banheira. A calça jeans e a cueca estavam encharcadas de sangue e grudadas na pele. Ele não fazia ideia se estava muito ferido ou não. Depois do ardor inicial, não houve muita dor, mas havia uma quantidade absurda de sangue.

Os olhos esverdeados do Lobisomem brilharam entre eles, agora tomados de incerteza, assim como dor. Sangue jorrava na frente da jaqueta.

Bill Denbrough sorriu. Foi um sorriso gentil e um tanto adorável... mas não chegou aos seus olhos.

— Você não devia ter começado com meu irmão — disse ele. — Manda o merda pro inferno, Beverly.

A dúvida sumiu dos olhos da criatura; ela acreditou. Com graça delicada e leve, ela se virou e mergulhou no cano. Quando começou a se deslocar, ela mudou. A jaqueta da Derry High derreteu sobre o pelo e a cor sumiu dos dois. A forma do crânio da Coisa se alongou, como se ela fosse feita de cera e agora estivesse amolecendo e começando a escorrer. A forma da Coisa mudou. Por um instante, Ben acreditou quase ter visto a forma verdadeira da Coisa, e seu coração congelou no peito, deixando-o ofegante.

— *Vou matar todos vocês!* — rugiu uma voz de dentro do cano. Era grave, selvagem, nem um pouco humana. — *Matar todos vocês... matar todos vocês... matar todos vocês...* — As palavras foram sumindo, diminuindo, desaparecendo, ficando distantes... e por fim juntaram-se ao latejar baixo do maquinário de bombeamento que se ouvia pelos canos. (KING, 2014, p.845-846)

Quando a Coisa fugiu, eles sentiram a casa 29 da rua Neibolt encolher, como se a magia que estava reinando ali tivesse ido embora junto com o Pennywise. Mais tarde, eles perceberiam que as bolinhas de prata só tiveram poder sobre a Coisa porque eles *acreditaram* que teria. Os sete fizeram as bolinhas pensando e acreditando que encontrariam a Coisa sob a forma de lobisomem. “A bolinha de prata funcionou porque os sete estavam unificados na crença de que funcionaria. Mas não matou a Coisa. E, na próxima vez, a Coisa viria em outra forma, ou uma forma sobre a qual a prata não tinha poder” (KING, 2014, p.850).

O outro encontro com a Coisa ocorreu duas semanas após o evento da casa 29 da rua Neibolt, só que desta vez foi nos esgotos. O dia estava extremamente tranquilo, nem carros e nem pessoas se encontravam nas ruas, como se todos estivessem dormindo em casa ou como se tivessem desaparecido. O Clube dos Otários foi parar no sistema de esgotos da cidade porque estavam fugindo de um grupo de meninos mais velhos que, devido a força e ao poder da Coisa, iriam matá-los.

Dentro dos esgotos, eles sentiram novamente aquele poder que dominava a casa 29 da rua Neibolt, só que desta vez parecia mais forte. O momento da batalha “final” havia chegado e eles precisavam derrotar a Coisa. Durante o percurso do esgoto, as sete crianças se depararam com algumas criaturas, mas conseguiram

derrotá-las usando a mesma crença que já haviam usado antes. Por exemplo, em certo momento Eddie conseguiu matar uma criatura ao usar sua bombinha de asma nela. O produto que tinha na bombinha derreteu o monstro pois Eddie estava crente de que tinha ácido em vez de remédio de asma dentro do aparelho. Era o poder do acreditar que iria ajudá-los.

Finalmente eles chegaram a uma porta com aparência mágica que dava para o ninho da Coisa. Lá dentro, Pennywise já os aguardava com a forma de uma aranha gigante e nojenta. Para derrotá-la, Bill teve que entrar em uma batalha mental. Ele e Pennywise entraram em transe e Bill se viu flutuando em um universo enquanto ouvia a voz da Coisa em sua cabeça. Era como se a Coisa estivesse levando o seu espírito para uma outra dimensão, um lugar que ficava atrás de uma enorme barreira, uma dimensão totalmente dominada pela força da Coisa e por sua luz insana. Aquela luz assustadora que era a sua real forma. Porém, em um determinado momento, uma outra voz surgiu na mente de Bill. Ele olhou para o lado naquele imenso universo e viu um casco de tartaruga enorme flutuando não muito longe dele. A voz vinha de dentro do casco, de uma entidade chamada Tartaruga. Essa Tartaruga veio à Terra bem antes da Coisa, era mais antiga e mais poderosa. Bill, então, percebeu que a força que rondava ele e os seus amigos quando estavam juntos provia daquela velha entidade.

A Tartaruga lhe contou que para derrotar a Coisa ele precisava realizar o ritual de Chüd¹³ e, além disso, precisava “socar postes de montão e insistir que vê assombração”. Bill no início não entendeu, mas depois recordou-se que essa frase havia sido ensinada a ele por sua mãe, como exercício para combater a gagueira, antes do assassinato de George, quando a sua família era feliz e quando ele era amado por seus pais. Sua mãe pedia sempre para que ele repetisse tal frase sem gaguejar. Se ele conseguisse falar perfeitamente, sua gagueira melhoraria. Bill então se imaginou mordendo a língua da Coisa e começou a gritar mentalmente “ele soca postes de montão e insiste que vê assombração”. Ele sentiu a Coisa gritar como no dia da bolinha de prata. De alguma forma, gritar a frase ensinada por sua mãe para vencer a gagueira estava funcionando. Talvez porque ele acreditava na época em que a frase foi ensinada que a gagueira de fato seria vencida ou talvez porque após a

¹³ Chüd é um ritual onde duas entidades mordem a língua uma da outra, ficando presas. Após isso, ambas as partes começam a contar piadas e charadas. A primeira que rir, perde. Todavia, esse ritual é mais psicológico e mental do que físico. É basicamente uma batalha mental entre duas forças.

morte de George, Bill achava que se conseguisse falar tal frase sem gaguejar para a mãe, esta voltaria a amá-lo como antes. O fato é que estava funcionando e o poder de *acreditar* era responsável por isso.

(Chüd, este Chüd, mantenha-se firme, seja corajoso, seja verdadeiro, suporte por seu irmão, por seus amigos; acredite, acredite em todas as coisas que você sempre acreditou, acredite que se você disser a um policial que você está perdido, ele vai cuidar para que você chegue em casa em segurança, que existe uma Fada do Dente que mora em um enorme castelo esmaltado e um Papai Noel no Polo Norte, fazendo brinquedos com seu grupo de elfos, e que o Captain Midnight poderia ser real, sim, ele poderia ser, apesar de Carlton, o irmão mais velho de Calvin e Cissy Clark, dizer que era um monte de baboseira de bebê, acredite que sua mãe e seu pai vão amar você de novo, que a coragem é possível e as palavras virão tranquilamente todas as vezes; chega de Otários, chega de se esconder em um buraco no chão e chamar de clube, chega de chorar no quarto de Georgie porque você não pôde salvá-lo e não sabia, acredite em você mesmo, acredite no calor daquele desejo)

Ele de repente começou a gargalhar na escuridão, não de histeria, mas com espanto puro e alegre.

— AH MERDA, EU ACREDITO EM TODAS ESSAS COISAS! — gritou ele, e era verdade; mesmo aos 11 anos, ele tinha observado que as coisas davam certo em uma quantidade absurda de vezes. A luz se acendeu ao redor dele. Ele ergueu os braços acima da cabeça. Virou o rosto para cima e sentiu subitamente o poder entrar nele todo.

Ele ouviu a Coisa gritar de novo... e de repente estava sendo puxado de volta pelo caminho que tinha percorrido, ainda sustentando aquela imagem dos dentes enfiados na carne estranha da língua da Coisa, dos dentes trancados como a morte. Ele voou pela escuridão, com as pernas atrás do corpo, as pontas dos cadarços sujos de lama voando como bandeiras, o vento do local vazio soprando em seus ouvidos. (KING, 2014, p.1026)

A voz da Tartaruga foi diminuindo enquanto a Coisa gritava em sofrimento. Bill podia jurar que ela estava morrendo. De repente, Bill percebeu que havia voltado para o seu corpo, para o ninho da Coisa e para os seus amigos. O local parecia estar desmoronando e, apesar de Bill ainda ouvir dentro da sua cabeça um choro da Coisa, esta havia sumido. As sete crianças tiveram que sair correndo do ninho antes que se machucassem. Algumas delas tinham certeza absoluta de que aquele foi o fim definitivo da Coisa, mas Beverly e Stan apresentavam uma sombra de dúvida no olhar. A verdade é que a Coisa não foi morta, ela apenas ficou machucada e teve o seu ciclo encerrado mais cedo. Mas ela retornaria.

Já estava anoitecendo quando eles saíram dos esgotos. Quando chegaram ao Barrens, Stan quebrou uma garrafa de vidro e, com o caco, cortou as palmas das mãos de cada um dos membros do Clube dos Otários. Eles deram as mãos ensanguentadas e, em círculo, juraram que caso a Coisa voltasse, eles também voltariam para matá-la de uma vez por todas. Esta foi a última vez que os sete ficaram

juntos. Ao longo daquele verão eles ainda se encontraram, mas nunca os sete ao mesmo tempo. Conforme os meses foram se passando, eles começaram a se esquecer dos acontecimentos e até um dos outros (apenas Mike se lembrava). Cada um deles seguiu a própria vida, todos (com exceção de Mike) se mudaram de Derry. Esses meses foram se passando até que se transformaram em vinte e sete anos.

Vinte e sete anos após o Clube dos Otários pensar ter derrotado o Pennywise, a cidade de Derry começou a ser palco novamente de uma onda de assassinatos extremamente violentos. A maioria envolvendo crianças. Por conta disso, Mike, o único que se lembrava dos eventos passados por ter não ter se mudado de Derry, ligou para os outros seis membros do Clube para lembrá-los da promessa feita no Barrens. A maioria deles não se lembrou de tudo o que havia acontecido naquele verão no momento da ligação, mas a maioria se lembrava da promessa e da sua importância.

No dia seguinte ao da ligação, o Clube dos Otários se reuniu em um restaurante novo de Derry. Estavam todos ali, todos com a exceção de Stan que, na noite em que recebeu o telefonema de Mike, cometeu suicídio. Os outros membros acreditavam que isso aconteceu porque ao contrário de Bill, Beverly, Ben, Richie e Eddie; Stan se lembrou de tudo muito rápido e acabou não suportando tais lembranças. O clube não estava completo, mas eles ainda podiam sentir aquela força e energia que os rodeava.

A primeira ação de Pennywise contra o Clube dos Otários em 1985 ocorreu durante o almoço de reencontro. O restaurante era chinês e cada um deles recebeu um biscoito da sorte. Todavia, quando os seis abriram os biscoitos ao mesmo tempo, saíram criaturas estranhas e nojentas de cada um deles em vez do típico bilhete. Por exemplo, o de Richie continha um olho ensanguentado, do de Beverly saiu um jorro de sangue que sujou quase que a mesa inteira, o de Eddie tinha um inseto gigante e gosmento. Porém, só eles enxergavam tais criaturas e sangue. Como havia acontecido com o banheiro de Beverly há vinte e sete anos, ninguém além deles via os rastros deixados por Pennywise.

Após isso, Mike sugeriu que cada um visitasse um lugar de Derry com o intuito de eles irem lembrando aos poucos dos acontecimentos de 1958. Parte das lembranças já haviam retornado durante o reencontro da tarde, mas eles precisavam se lembrar de tudo se quisessem derrotar a Coisa. Eles passariam o resto da tarde visitando locais que pareciam ter sido importantes para eles no passado e, à noite, se encontrariam na biblioteca (local de trabalho de Mike) para compartilhar o que teriam

visto (porque com certeza todos veriam coisas estranhas) e do que haviam se lembrado. Assim, cada um visitou um local específico de Derry e, como já era de se esperar, a maioria deles recebeu uma breve visita do Pennywise.

Ben visitou a biblioteca porque antes de conhecer seus amigos era lá que ele se escondia dos meninos mais velhos. Enquanto caminhava, Ben deparou-se com o palhaço-múmia da infância em uma das escadas da biblioteca. Apesar da biblioteca não estar vazia, ninguém parecia notar a presença de um monstro no alto de uma das escadas. Só Ben era capaz de vê-lo. Nesta cena, nota-se que Pennywise assumiu a forma de um medo infantil do Ben. Provavelmente a versão adulta desta personagem tinha adquirido outros medos ao longo da vida, mas a Coisa optou por mostrar-se como múmia, fazendo com que Ben se recordasse do seu antigo medo. Apesar de apavorante, o encontro foi breve. Pennywise queria apenas dar um aviso e, se possível, fazer com que algum deles também cometesse suicídio ou abandonasse a cidade.

Beverly foi até a sua antiga casa. Sua mãe já havia falecido há muitos anos, mas ela não sabia se o pai, com quem ela cortou relações, estava vivo ou não. Ela tocou a campainha de sua antiga casa e foi surpreendida quando uma senhora muito bem vestida abriu a porta. A idosa lhe contou que o pai estava morto e a convidou para tomar um chá. Beverly aproveitou para dar uma olhada no antigo lar enquanto o chá não ficava pronto e, com isso, algumas lembranças voltaram. Porém, quando Beverly sentou-se com a senhora para tomar o chá as coisas começaram a ficar estranhas. A velhinha, antes arrumada, parecia ter envelhecido vinte anos em apenas cinco minutos. Suas roupas, antes alegres e coloridas, foram substituídas por um vestido negro. A casa toda estava sendo tomada por um cheiro de doce nauseante e os objetos também estavam se transformando em doces. A velhinha, por sua vez, começou a se transformar em uma bruxa. Mas não era qualquer bruxa, e sim a de *João e Maria* que era o conto de fadas que mais assustava Beverly quando criança. Em seguida, a bruxa mudou de forma novamente, transformando-se no pai violento de Beverly, só que em vez de usar as roupas costumeiras do pai, ele estava usando uma roupa de palhaço. Quando Beverly conseguiu escapar da casa, ela notou que o lugar em que entrara estava há muito tempo abandonado e com tábuas cobrindo as janelas. Porém, ela sabia que isso não era uma ilusão. Assim como aconteceu com Ben, a Coisa assumiu dois medos significativos para a infância de Beverly: a bruxa de *João e Maria* e o seu pai.

Eddie, por sua vez, visitou um terreno perto do parque onde as crianças costumavam jogar beisebol. Como sua mãe não o deixava jogar por ser um esporte perigoso demais, Eddie ia para lá assistir as outras crianças se divertindo enquanto ele segurava sua bombinha de asma. O terreno estava completamente vazio e silencioso até que, de repente, Pennywise apareceu para Eddie assumindo a forma do mendigo leproso que o perseguira quando criança na casa 29 da rua Neibolt. Mais uma vez, percebe-se a preferência de Pennywise por assumir formas de medos antigos das personagens. A Coisa o ficou encarando por um tempo e depois simplesmente desapareceu. Poderia ter sido uma ilusão, mas ele sabia que não era porque “Eddie ouviu um som que confirmou a solidez essencial: um estalo como uma rolha saindo de uma garrafa de champanhe. Era o som do ar preenchendo o lugar onde o leproso antes estava” (KING, 2014, p.545).

Richie estava cansado de andar pela cidade e resolveu sentar-se em um banco embaixo de uma estátua enorme de plástico de um lenhador. Assim que encarou a estátua, lembrou-se que, há vinte e sete anos, naquele mesmo banco, ele adormeceu e teve um pesadelo horrível envolvendo o monumento. No pesadelo, ele era perseguido pelo lenhador que tentava acertá-lo com o seu machado enorme. Enquanto Richie se distraía recordando tal pesadelo, ele percebeu que a estátua atrás dele começou a se mexer. Quando Richie olhou para trás viu que no lugar da estátua encontrava-se o Pennywise com a sua roupa de palhaço. Assim como havia espantado com as suas Vozes em 1958 o lobisomem na casa 29 da rua Neibolt, Richie usou o mesmo método para espantá-lo em 1985. Porém, a voz que ele usou não era parecida com nenhuma outra que ele já havia utilizado. Richie aproveitou o momento de recuo da Coisa para escapar.

Bill e Mike não encararam Pennywise naquela tarde como os outros quatro. Porém, pode-se notar algumas semelhanças entre os quatro encontros que ocorreram. Todas as formas adquiridas pela Coisa para assustar as ex-crianças eram representações dos medos infantis destes. A Coisa queria reviver tal medo neles para torná-los mais vulneráveis, pois uma criança consegue encarar um medo imaginário/irracional e conviver tranquilamente com isso. Crianças acreditam em mágica e no mundo invisível que torna as coisas impossíveis em possíveis. Porém, um adulto sente a necessidade de explicar tais acontecimentos. É a questão do medo do desconhecido mencionado no capítulo 3: *Stephen King: os medos contemporâneos e os medos infantis*. O homem adulto teme aquilo que desconhece e que não

consegue explicar de forma racional e lógica. Uma criança consegue criar explicações simples para quase tudo que ocorre em sua vida apenas aplicando um toque de mágica a sua resposta. Uma cena de *It: a coisa* que passa claramente tal ideia é a de quando Ben, voltando do almoço de reencontro, pensa sobre o acontecimento estranho que envolveu os biscoitos da sorte.

Estou tentando justificar de alguma forma, pensou ele, falando não no sentido moral, mas sim no matemático. Prédios são construídos a partir da observação de certas leis da natureza; todas as leis da natureza podem ser expressas por equações; equações precisam ser justificadas. Onde estava a justificativa para o que tinha acontecido menos de meia hora antes?

Deixa pra lá, disse ele para si mesmo, não pela primeira vez. *Você não é capaz de justificar, então deixa pra lá.*

Muito bom conselho; o problema era que ele não conseguia aplicá-lo. Ele lembrou que, no dia seguinte ao dia em que viu a múmia no canal congelado, sua vida voltou ao normal. Ele sabia que aquilo, fosse o que fosse, chegou bem perto de pegá-lo, mas sua vida prosseguiu: ele foi à escola, fez uma prova de aritmética, foi até a biblioteca depois da aula e comeu com o apetite de sempre. Ele simplesmente incorporou a coisa que viu no canal à vida, e se tinha quase sido morto por ela... bem, crianças sempre estavam quase sendo mortas. Elas corriam pelas ruas sem olhar, entravam no lago e percebiam de repente que tinham passado para a parte funda demais com os barcos infláveis e tinham que remar de volta, caíam do trepa-trepa de bunda no chão e de árvores de cabeça.

Agora, de pé no chuveiro em frente a uma loja de Materiais de Construção Trustworthy, que era uma casa de penhores em 1958 (Irmãos Frati, lembrou Ben, com a vitrine dupla sempre cheia de pistolas, rifles, navalhas e violões pendurados pelo braço como animais exóticos), ele concluiu que crianças eram melhores em quase morrer, e também eram melhores em incorporar o inexplicável à vida. Elas acreditavam implicitamente no mundo invisível. Milagres bons e ruins deviam ser levados em consideração, sim, certamente, mas não faziam o mundo parar. Um aumento repentino de beleza ou de terror aos 10 anos não excluía um cachorro-quente com queijo ou dois a mais no almoço.

Mas quando você crescia, tudo isso mudava. Você não ficava mais acordado na cama, certo de que havia algo agachado no armário ou arranhando a janela... mas quando uma coisa acontecia, alguma coisa além da explicação racional, os circuitos ficavam sobrecarregados. Os axônios e dendritos esquentavam. Você começava a tremer, começava a sacudir, sua imaginação começava a girar e mexer com seus nervos. Não dava para incorporar o que tinha acontecido à experiência de vida. Não dava para digerir. Sua mente ficava voltando à situação, cutucando de leve como um gatinho com um novelo de lã... até que, é claro, você acabava ficando louco ou chegava a um ponto em que era impossível viver.

E se isso acontecer, pensou Ben, *a Coisa vai me pegar. A nós. Fácil.* (KING, 2014, p.521-522)

Além da questão das formas optadas pela Coisa naquela tarde, houve outro fato que aproximou os quatro encontros. O único local que estava de fato vazio foi o terreno de beisebol em que Eddie viu o leproso. Já a rua da casa abandonada de Beverly, a biblioteca e a calçada perto da estátua não estavam vazios. Nesses três

ambientes, as pessoas que estavam em volta não notaram a presença de um monstro aterrorizante. Pelo contrário, continuaram agindo normalmente. Assim como acontecia quando os protagonistas eram crianças, os adultos eram cegos com relação ao Pennywise. Os únicos adultos capazes de enxergar o palhaço naquele novo ciclo da Coisa eram os membros do antigo Clube dos Otários. Isso ocorreu porque a Coisa almejava vingança pelo fato de que sete crianças (agora seis, para a sua alegria) de onze anos conseguiram machucá-la a ponto de forçá-la a terminar o seu ciclo de horror mais cedo. A Coisa não teve tempo nem de preparar o seu *grand finale* como sucedeu nos seus últimos ciclos citados no início deste capítulo. Por conta disso, quis chamá-los novamente quando adultos, quando a imaginação que deixava aquelas sete crianças tão fortes em 1958 já não existisse mais. O monstro acreditava que os sonhos daquelas crianças ficariam menores a cada ano que passasse e que a fé na magia que eles tinham sumiria “como o brilho de um novo par de sapatos depois de um dia exaustivo de caminhada” (KING, 2014, p.867).

Todavia, Pennywise começou a se arrepender de ter chamado de volta o que sobrou do Clube dos Otários. A fé e a crença que eles tinham quando crianças haviam diminuído, isso era verdade, mas não tanto quanto a Coisa esperava e precisava para completar a sua vingança.

Só que, agora que eles estavam chegando, o medo tinha voltado. Eles tinham crescido, e a imaginação deles tinha enfraquecido, mas não tanto quanto a Coisa acreditava. Ela sentiu um crescimento ameaçador e incômodo no poder deles quando eles se juntaram, e se perguntou pela primeira vez se talvez não tivesse cometido um erro. (KING, 2014, p.987)

À noite, os seis se reuniram na biblioteca e compartilharam os acontecimentos daquela tarde após o almoço no restaurante chinês. Conforme eles vão conversando, eles vão recordando-se pouco a pouco de mais detalhes sobre a Coisa e sobre como eles a haviam enfrentado em 1958. O relógio da biblioteca já estava quase marcando três horas (3h) da manhã quando Bill, Beverly, Eddie, Ben e Richie resolveram voltar para o hotel em que estavam hospedados (que era o mesmo dos cinco), deixando Mike sozinho em seu ambiente de trabalho porque ele ainda precisava arrumar o espaço.

Enquanto Mike arrumava a biblioteca para o dia seguinte, ele foi atacado por um homem louco ex-morador de Derry que havia fugido do hospício em que estava internado. Como já foi citado anteriormente, Pennywise tem um domínio e uma força

muito grande sobre Derry, podendo, assim, controlar catástrofes e até pessoas. O homem que Pennywise manipulou para atacar Mike era Henry Bowers. Henry, há vinte e sete anos, era a criança mais velha que perseguia e batia em todos os sete membros do Clube dos Otários. Ele sempre fora considerado perigoso pelas demais crianças, mas em 1958, no auge da Coisa naquele ciclo, Henry começou a ficar maluco de verdade, como se Pennywise já estivesse entrando em sua mente desde aquele período. Bowers além de tentar matar Bill, Beverly, Ben, Richie, Stan, Mike e Eddie; chegou a assassinar de fato o seu pai a facadas no dia em que o Clube dos Otários derrotou temporariamente a Coisa. Ele foi mandado para o hospício acusado de matar o pai e de ser o responsável pela morte das demais crianças ao longo daquele ano. Todos achavam que ele continua preso. Pelo menos até aquele momento na biblioteca.

Henry esfaqueou Mike (que só não morreu porque conseguiu ligar para a ambulância antes de ficar inconsciente), deixando-o sangrando no chão da biblioteca e saiu em direção ao hotel em que os outros cinco estavam hospedados. Ele sabia até quais eram os quartos de cada um porque Pennywise havia lhe contado.

O psicopata conseguiu invadir o hotel e o primeiro quarto visitado foi o de Eddie que, após conseguir jogar a faca de Henry de baixo da cômoda, enfiou uma garrafa quebrada no peito de Henry, matando-o. Em vez de chamar a polícia, Eddie ligou para os outros membros do clube que vieram correndo para o seu quarto. Eles decidiram não chamar a polícia pois eles já tinham consciência de que a cidade iria conspirar contra eles caso fizessem isso. As chances de todos serem presos e de que na cadeia um policial surtasse e os matasse a tiro eram extremamente altas. Coisas assim aconteciam em Derry, ainda mais no ciclo de atividade da Coisa.

Os cinco saíram do hotel e foram em direção ao escoamento dos esgotos, exatamente como haviam feito vinte e sete anos atrás. Desta vez Stan não estava com eles e Mike estava internado no hospital, mas eles tinham que tentar mesmo assim. Era preciso enfrentar a Coisa naquela madrugada antes que todos fossem presos ou que Derry conspirasse novamente. No sistema de esgotos, mais uma vez, eles atravessaram a porta que tinha aparência mágica e que levava para o ninho da coisa que, assim como em 1958, assumiu a forma da aranha gigante.

[...] Ele passou pelo portal e, quando se empertigou no brilho estranho do fogo rastejando pelas paredes úmidas como cobras de luz, a última lembrança voltou com a força de um aríete paranormal.

Ele gritou, cambaleou, colocou uma das mãos na cabeça, e seu primeiro pensamento incoerente foi *Não é surpresa Stan ter cometido suicídio! Ah, Deus, eu queria ter feito igual!* Ele viu as mesmas expressões de horror perplexo e percepção crescente nos rostos dos outros quando a última chave girou na última fechadura.

De repente, Beverly estava gritando, agarrada a Bill, enquanto a Coisa corria pela cortina diáfana que era sua teia, uma Aranha de pesadelo de além do tempo e espaço, uma Aranha vinda de além das imaginações febris de qualquer condenado que viva nas maiores profundezas do inferno. (KING, 2014, p.1017)

Bill sabia que aquela não era a forma da Coisa, ele se lembrava de ter visto a sua real forma em 1958. Mas isso não importava. O que importava naquele momento é que a Coisa estava presa naquela forma final de aranha e eles precisavam derrotá-la naquela forma física. A Coisa podia ser uma força – uma luz – em outro universo. Mas na Terra ela assumia uma forma física, e formas físicas podem ser mortas.

Em determinado momento os cinco perceberam o que Stan havia percebido há vinte e sete anos. A forma que a Coisa havia assumido era uma aranha fêmea que estava grávida de inúmeros filhotes de Coisa. Foi por isso que Stan cortou as mãos de cada um deles e os fez jurar que voltariam. A Coisa já estava grávida antes, mas só Stan conseguiu notar isso.

Bill saiu correndo em direção da Coisa com Ben, Richie e Eddie vindo atrás dele. Eles precisavam voltar a ser crianças novamente para enfrentar Pennywise, era o único jeito de derrotá-lo. E eles precisavam fazer exatamente o que foi feito no passado.

De repente, a Coisa estava em cima de Bill, enterrando Bill em sua sombra, com as pernas balançando no ar. Ben ouviu o choramingo ansioso dela, olhou nos olhos vermelhos atemporais e malignos dela... e por um instante viu a forma atrás da forma: viu luzes, viu uma coisa infinita, rastejante e peluda feita de luz e mais nada, luz laranja, luz morta que debochava da vida. O ritual começou pela segunda vez. (KING, 2014, p.1018)

Mais uma vez, Bill se viu vagando e flutuando por aquele universo enquanto a Coisa falava dentro da sua mente. Só que desta vez algumas coisas estavam diferentes. No primeiro confronto ele podia sentir certo medo na voz da Coisa, só que desta vez a voz dela estava carregada de segurança e ódio. Muito ódio. Além disso, quando Bill tinha onze anos, havia outra voz ecoando em sua cabeça juntamente com a da Coisa: a da entidade chamada Tartaruga. Quando Bill pensou sobre isso, a Coisa lhe contou que a amiga Tartaruga não os havia chamado desta vez e nem os estava ajudando porque ela havia morrido há muitos anos. Bill não acreditou nisso, mas sabia

que estava encrencado e que se não agisse logo ficaria preso naquele universo apenas com a Coisa furiosa.

Ele sentiu a voz da Coisa aumentando, zumbindo e ecoando; enfim, ele sentia a extensão completa da fúria dela, e estava apavorado. Procurou a língua da mente dela, concentrando-se, tentando desesperadamente recapturar a extensão completa daquela crença infantil, compreendendo ao mesmo tempo que havia uma verdade mortal no que a Coisa dizia: na última vez, a Coisa estava despreparada. Desta vez... bem, mesmo ela não sendo a única a chamá-los, sem dúvida estava esperando.

Mesmo assim...

Ele sentiu a própria fúria, clara e zumbindo, quando seus olhos se fixaram nos olhos da Coisa. Pressentiu as velhas cicatrizes dela, pressentiu que ela ficou muito ferida e que ainda estava ferida.

E quando a Coisa o jogou, quando ele sentiu sua mente arrancada do corpo, ele concentrou todo seu ser em agarrar a língua da Coisa... *e perdeu o apoio.* (KING, 2014, p.1030)

Alguma coisa estava dando errado desta vez e Richie percebeu só de olhar para o corpo de Bill parado embaixo da aranha. Ele percebeu que Bill estava perdendo, não conseguindo voltar a ser criança e agarrar as suas antigas crenças.

O olhar de Richie voltou para Bill e a Aranha... e ele sentiu/ouviu uma gargalhada monstruosa. O rosto de Bill estava se esticando de uma forma sutil. Sua pele tinha ficado amarela da cor de pergaminho, tão brilhante quanto a pele de uma pessoa muito velha. Os olhos dele estavam revirados e mostrando a parte branca.

[...]

Enquanto Richie olhava, sangue começou a jorrar do nariz de Bill em uma espuma. Sua boca estava se contorcendo, tentando gritar... e agora, a Aranha estava avançando para cima dele de novo. Ela estava virando, exibindo o ferrão. (KING, 2014, p.1031)

A Coisa pretendia acabar com o corpo físico de Bill enquanto as mentes e espíritos dos dois ainda estavam vagando e batalhando no outro universo. Porém, na hora em que Pennywise iria matar Bill, Richie saiu correndo na direção da Coisa e, assim como tinha feito nos seus últimos encontros com o monstro, começou a falar em uma de suas Vozes que costumava usar quando criança. Ao fazer isso, a aranha parou de rir e começou a uivar de dor e ira. Richie havia pego a língua dela e no segundo seguinte se viu vagando na escuridão daquele universo.

Richie começou a procurar Bill no vazio contínuo que era aquele universo até que o encontrou deslizando na direção de uma espécie de barreira. Richie sentiu o que Bill sentirá há vinte e sete anos quando este aproximou-se da tal dimensão onde apenas a força da Coisa prevalecia. Com muito esforço – e muito medo da barreira

luminosa que de que eles estavam se aproximando —, Richie alcançou Bill e, juntos, eles começaram a voltar.

Já estavam quase voltando ao mundo real quando uma nova turbulência começou. A Coisa tentava soltar-se deles e Richie sentiu-se escorregar. Ele tentou morder novamente a língua, mas esta já estava fora de se alcance. Desesperado, Richie começou a gritar pedindo ajuda a Ben, Eddie e Beverly.

Nessa hora, Eddie notou que apesar da aranha já apresentar algumas feridas, continua extremamente perigosa. O asmático saiu correndo em direção da aranha com a bombinha nas mãos. Ele pulou sobre a Coisa e disparou o ar da bombinha em cima de um dos olhos de Pennywise. Nesse momento, as crenças antigas de Eddie sobre o seu remédio de asma voltaram. Durante a infância inteira ele acreditava fielmente que enquanto carregasse aquele remédio poderia viver, que aquela pequena bombinha de asma podia resolver todos os seus problemas, podia até matar monstros como havia acontecido vinte e sete anos atrás naqueles mesmos canos do esgoto. A Coisa urrou de dor, mas desta vez não foi um grito de raiva, foi apenas de dor. Eddie aproveitou a distração da Coisa para salvar Richie e Bill. Ele começou a chamar os seus nomes, na esperança de que ambos acordassem daquele pesadelo que era o universo da Coisa.

— Vem pra casa agora, Bill! — gritou ele com o resto de voz que tinha, e bateu na Coisa, sentiu o calor dela cozinhando-o; sentiu um calor terrível e molhado e percebeu que seu braço bom tinha escorregado para a boca da Aranha.

Ele disparou a bombinha de novo e desta vez jogou o composto direto na garganta dela, direto para o esôfago podre, mau e fedido, e houve uma dor repentina e intensa, clara como a queda de uma faca pesada, quando o maxilar dela se fechou e arrancou o braço dele na altura do ombro.

Eddie caiu no chão, com o cotoco irregular do braço jorrando sangue, levemente ciente de que Bill estava ficando de pé lentamente, que Richie estava cambaleando na direção dele como um bêbado no fim de uma noite longa e difícil. (KING, 2014, p.1037)

Não demorou muito para Eddie morrer. É interessante notar que tanto Eddie como George tiveram mortes parecidas envolvendo a perda de um dos membros superiores. A Coisa, extremamente ferida, tentou fugir como fez em 1958, mas desta vez Bill, Ben e Richie foram atrás dela enquanto Beverly ficou no ninho com o cadáver de Eddie no colo.

Os três homens seguiram a trilha de sangue deixada pela Coisa. Foram correndo até que se depararam com uma trilha extensa de ovos, os filhotes da Coisa

que ela deixou para trás enquanto fugia. Richie e Bill seguiram em frente de forma que Ben se responsabilizou para destruir todos os ovos e esperanças da Coisa (ou mini-Coisas) voltar no futuro.

A Coisa podia sentir que eles se aproximavam e sentiu mais medo do que sentira na primeira vez que aquelas pessoas quase a mataram. Pennywise acreditava que seus poderes eram imortais e eternos, mas uma dúvida quanto a isso surgiu em 1958. Essa dúvida transformara-se em certeza em 1985 durante aquele confronto final. A Coisa podia sentir medo e, o pior, podia morrer.

Richie e Bill correram na direção da Coisa assim que a viram. Eles podiam sentir novamente aquela força que os protegia quando eram mais novos. A Tartaruga podia ter morrido, mas ainda existia um outro poder. Algo maior do que a Coisa e do que a Tartaruga. A entidade que havia criado ambas estava ajudando Richie e Bill, dando-lhes a força necessária para atacar a Coisa. Mas não era força física, eles a atacavam com a força da infância, do desejo e dos sonhos.

Com um grito cescendo dentro dele, crescendo mais, mais e mais, Bill atacou. Richie correu com ele passo a passo. Eles atacaram juntos com os punhos direitos, mas Bill entendeu que não era realmente com os punhos que eles estavam batendo; era com a força combinada deles, aumentada pela força daquele Outro; era força da lembrança e do desejo; acima de tudo, era a força do amor e da infância não esquecido como uma grande roda. (KING, 2014, p.1059)

A aranha conseguiu nocautear Richie, jogando-o para um canto. Mas não foi rápida o bastante para fazer o mesmo com Bill. Este correu na direção das entranhas da aranha e, com as mãos, a abriu fazendo jorrar vários fluidos pretos de dentro da Coisa. Bill foi abrindo caminho, ainda com as mãos, por dentro da Coisa até chegar ao que parecia ser o seu coração. Assim, Bill o apertou com tanta força que explodiu o principal órgão da forma física de Pennywise. A Coisa finalmente estava morta.

E ele ouviu claramente a Voz do Outro; a Tartaruga podia estar morta, mas o que a tinha criado não estava.
— Filho, você foi muito bem.
E então, sumiu. O poder foi junto. Ele sentiu-se fraco, enojado, meio ensandecido. Bill olhou por cima do ombro e viu o pesadelo preto morto que era a Aranha, ainda tremendo.
[...]
A luz tinha sumido agora. Ela morreu junto com a Aranha. (KING, 2014, p.1060-1061)

Bill carregou um Richie inconsciente, mas vivo, até o local dos ovos. Lá, Ben lhes disse que achava que havia destruído todos os cem que ele havia contado. Após isso, os três retornaram ao ninho para buscar Beverly (e o falecido Eddie em seu colo) e sair daquele circo de horrores. Quando eles passaram pela porta de aparência mágica notaram que ela havia se transformado em uma porta comum. A magia daquele lugar havia desaparecido assim como o poder do Outro já os tinha abandonado. O que restou do Clube dos Otários não precisava mais dele.

Chegando na superfície, eles perceberam que Derry estava o caos generalizado. Eles podiam ter matado a Coisa, mas esta fez questão do seu *grand finale* antes de partir, deixando dezenas de mortos e centenas de feridos em Derry. Naquela madrugada, enquanto Bill, Beverly, Ben, Richie e Eddie lutavam por suas vidas contra Pennywise, a cidade estava sendo destruída por uma chuva tão intensa que teve como algumas de suas consequências, além da enorme enchente, derrubar a Torre de Água, praticamente demolir o novo shopping de Derry e destruir o centro da cidade, deixando uma cratera gigantesca no meio do município.

Esta catástrofe poderia ser igual a todas as outras que aconteceram em Derry durante o final do ciclo de Pennywise. Todavia, a catástrofe do período encerrado em 1985 apresentou uma característica distinta de todas as outras: saiu praticamente na primeira página de quase todos os jornais do estado naquela semana e atraiu inúmeros repórteres. Foi a primeira catástrofe de Derry não tratada com indiferença ou como algo normal e rotineiro. Aquela força que rondava a cidade não deixando que ninguém comentasse ou se importasse com os eventos estranhos, havia desaparecido. Derry estava livre do poder maligno e insano da Coisa, podendo finalmente ser uma cidade normal com um índice baixo de violência.

Após derrotarem a Coisa de uma vez por todas, os cinco membros restantes do Clube dos Otários se reuniram por uma última vez no quarto de hospital de Mike. Eles haviam derrotado a Coisa com o poder da crença e do amor que eles tinham uns pelos outros. Todavia, eles sabiam que se esqueceriam mais cedo ou mais tarde de tudo novamente pois a Coisa tinha ido embora e a força do Outro não era mais necessária.

Aos poucos eles foram se esquecendo, até mesmo Mike estava começando a se esquecer agora. Os rostos e os fatos foram desaparecendo das suas memórias e até mesmo do caderno de anotações e de telefones de Mike. Porém, quando sonhavam, eles conseguiam sentir novamente aquela força e amor que tinham. As

lembranças podiam ter ido embora, mas o desejo que eles sentiam permanecia. “[...] vá para longe de Derry, das lembranças... mas não do desejo. Isso fica, a imagem vibrante de tudo que fomos e acreditávamos quando crianças, tudo que brilhava em nossos olhos quando estávamos perdidos e o vento soprava a noite” (KING, 2014, p.1099).

A Coisa que eles enfrentaram em momentos e fases diferentes de suas vidas não se alimentava apenas do medo das crianças, mas também da crença e da fé que elas tinham nesse medo. O fato de uma criança apresentar temores e convicções mais imaginários e surreais do que um adulto fazia com que elas fossem vítimas mais fáceis e vulneráveis para a Coisa. Todavia, Pennywise não esperava que tal crença que as crianças carregavam também pudesse ser a responsável pela sua ruína.

O que nos ensinaram desde a primeira infância é que o monstro te come quando finalmente te alcança no meio da floresta. É talvez a pior coisa que possamos conceber. Mas é de fé que os monstros vivem, não é? Sou levado irresistivelmente a essa conclusão: a comida pode ser vida, mas a fonte de poder é a fé, não a comida. E quem é mais capaz de um ato total de fé do que uma criança? (KING, 2014, p.867)

A fé de uma criança sozinha não incomodava a Coisa, servindo apenas como uma boa refeição. Porém, ela não contava que a união de sete mentes extremamente criativas poderia resultar em consequências tão graves. Separados eles seriam facilmente devorados, mas juntos eram quase indestrutíveis.

Mas juntos eles descobriram um segredo alarmante do qual nem a Coisa sabia: aquela crença tem um outro lado. Se houver 10 mil camponeses medievais que criam vampiros por acreditarem que eles são reais, pode ser que haja um, provavelmente uma criança, que vai imaginar a estaca necessária para matá-los. Mas uma estaca é apenas madeira idiota; a mente é o martelo que a enfia no lugar certo. (KING, 2014, p.987)

A Coisa errou ao achar que os membros do Clube dos Otários haviam se tornado adultos sem fé e sem amor à infância. Ou talvez de fato eles tenham se transformado nesses adultos ao saírem de Derry, mas, ao retornarem para o antigo lar, tais crenças e fé voltaram com uma força e poder que a Coisa não conseguia imaginar ser possível. Os medos infantis de Bill, Beverly, Ben, Mike, Richie, Stan e Eddie ainda estavam guardados dentro deles, assim como a criança interior também permanecia viva e esperançosa de que as coisas dariam certo desde que eles estivessem juntos e se amassem. Mesmo após o esquecimento inevitável que veio

após o conflito final, parte deles ainda se lembraria. Essa criança interior não vai se esquecer.

Você não precisa olhar para trás para ver essas crianças; parte de sua mente vai vê-las para sempre, vai viver com elas para sempre, vai amar com elas para sempre. Elas não são necessariamente a melhor parte de você, mas já foram o depósito de tudo que você poderia se tornar.
Crianças, eu amo vocês. Amo muito vocês. (KING, 2014, p.1099)

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ninguém consegue viver uma vida normal sem ter alguns pesadelos.

KING, Stephen

O medo está presente na vida do homem desde o dia do seu nascimento até o seu leito de morte. O medo do escuro presente na infância transforma-se no medo de ser assaltado na fase adulta que, por sua vez, transforma-se no medo de adoecer e de morrer na velhice. Assim como ocorre com o monstro Pennywise, o medo muda a sua forma conforme os anos passam, mas a sua essência permanece. Este sentimento pode ter se transformado em algo novo, mas o antigo não é completamente apagado.

Na obra *It: a coisa* isso foi observado quando seis dos sete membros do Clube dos Otários se reuniram em Derry para enfrentar mais uma vez os seus medos de infância. O medo da múmia, do leproso, do lobisomem, do palhaço e do pássaro-monstro estava guardado em uma parte da mente dos protagonistas. Tais medos podiam estar esquecidos nas mentes dos protagonistas quando adultos, mas não foram deletados.

Os contos de fadas que as crianças são acostumadas a ouvir e ler na hora de dormir também são responsáveis por esses medos infantis e imaginários. Afinal, a maioria dos monstros que assombram as crianças provem de contos de fadas e lendas. Bruxas, lobos, vampiros, dragões e monstros são alguns exemplos clássicos que podem ser citados.

Além de estar presente em praticamente todas as fases da vida do homem, o medo também se esconde nas telas dos cinemas e nos livros. Uma das principais questões que norteou este trabalho acadêmico foi: “por que leitores querem sentir medo?”. Após analisar os embasamentos teóricos deste trabalho, pode-se dizer que o homem sente uma espécie de prazer neste sentimento. Por mais que o ser humano tenha receio daquilo que desconhece, ele também se sente atraído pelo desconhecido, como se fosse um gato curioso querendo adentrar em um quarto trancado.

A curiosidade do homem quanto a isso é tão grande que existem diversos filmes e livros que tratam de medos completamente desconhecidos pelo homem como, por exemplo, o fim do mundo. Tal tema é bastante abordado na literatura e nos cinemas

porque apesar de ser algo que a humanidade desconhece, é também um evento que brinca com a imaginação das pessoas. O homem gosta de imaginar e de tentar adivinhar aquilo que ele não tem conhecimento. Da mesma forma que ao ler um livro sobre um monstro terrível que vive embaixo da cama, ele vai ter medo, mas, ao mesmo tempo, vai gastar horas da sua noite imaginando e pensando como seria tal monstro.

Como foi citado anteriormente na introdução deste trabalho, de acordo com Stephen King (2008) a literatura de terror e sobrenatural trabalha com uma junção de duas linhas de metrô: a linha azul do consciente e a linha vermelha do inconsciente. Muitos podem sentir medo e até repulsa dessa junção, mas o público fiel, anteriormente citado, anseia por cada nova obra de terror lançada, sentindo prazer e realização ao conseguir entrar e se perder nesse mundo real e irreal ao mesmo tempo. Quanto mais o leitor conseguir adentrar nessa estação de metrô, mais apaixonado ele fica. Quanto mais a obra mexer com o desconhecido de sua mente, mais o leitor ficará intrigado.

Mexer com os medos infantis dos leitores, como é o caso de *It: a coisa* também é uma forma de explorar o medo do desconhecido, visto que os medos das crianças são, em sua maioria, embasados naquilo que eles não conhecem, apenas imaginando como devem ser. O medo do escuro é um exemplo clássico disso porque a criança teme o escuro pelo simples fato de não saber o que se esconde nas sombras. Ela não tem medo do escuro em si, e sim daquilo que ela desconhece e que pode se esconder em seu quarto quando as luzes são apagadas de noite.

O medo que os leitores gostam de sentir quando imaginam os monstros-protagonistas descritos nas obras rege um segmento poderoso dentro do mercado editorial. Apesar de ter um público pequeno, o gênero de terror consegue fidelizar os seus leitores por meio desse medo. Na contemporaneidade este fato se deve principalmente por conta do Stephen King e de seus inúmeros fãs fiéis. Todavia, é importante notar que o gosto por tal gênero raramente é gerado no meio da fase adulta de um indivíduo, sendo criado geralmente durante a transição da infância para a adolescência do leitor. Isso ocorre porque é justamente nesta fase de transição que os medos fantásticos da infância começam a se transformar lentamente nos medos reais da adolescência e, depois, da fase adulta. Quando uma criança é apresentada a essa literatura fantástica e de terror desde cedo, é como se ela estivesse sendo treinada a gostar de tais narrativas. Ler contos sobre o lobisomem e sobre o drácula,

por exemplo, durante a infância são formas de acostumar a criança a ler sobre outros monstros e medos no futuro.

Conforme essa criança acostumada a tal literatura vai amadurecendo e crescendo, ela continuará buscando o medo e o desconhecido nos livros. Os seus medos poderão mudar de forma ao longo dos anos, mas ela continuará procurando a sua essência nas páginas. Mesmo depois de já ter superado os seus medos interiores, eles continuarão ali à espreita. Como se fossem dois olhos amarelos a encarando por uma brecha do armário ou de baixo da cama.

REFERÊNCIAS

Livros:

ANDERSEN, M. C. A pequena sereia. *In*: MACHADO, Ana Maria. **Contos de Fadas**: de Perrault, Grimm, Andersen e outros. Rio de Janeiro: Zahar, 2010.

ANDRE, Christophe. **Psicologia do medo**: como lidar com temores, fobias, angústias e pânicos. Petrópolis: Vozes, 2010.

BETTELHEIM, Bruno. **A psicanálise dos contos de fadas**. 29.ed. São Paulo: Paz e Terra, 2014.

CASAGRANDE, Eduardo. **Uma análise do medo em A Coisa de Stephen King**. Rio Grande do Sul. Disponível em: <http://sobreomedo.wordpress.com/2014/09/01/uma-analise-do-medo-em-a-coisa-de-stephen-king-eduardo-casagrande/> Acesso em 22 de junho de 2015.

DANOWSKI, Déborah; DE CASTRO, Eduardo Batalha Viveiros. **Há mundo por vir?**: Ensaio sobre os medos e os fins. Instituto Socioambiental, 2014.

ESTEVES, L. **Literatura nas sombras**: usos do horror na ficção brasileira do século XIX. Rio de Janeiro, 2014. 250 f. Dissertação (Pós-graduação em História Social) – Curso de História Social, Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2014. Disponível em <https://sobreomedo.files.wordpress.com/2014/06/28072014.pdf> Acesso em 18 de junho de 2015.

FREUD, Sigmund. The 'uncanny'. *In*: __. **The complete works**. [S.l.], p.3675-3700, 2010. Disponível em: http://www.valas.fr/IMG/pdf/Freud_Complete_Works.pdf Acesso em 25 de maio de 2015. Obra originalmente publicada em 1919.

GUIMARÃES, Eleusa. **As formas do medo em literaturas infanto/juvenil na língua portuguesa**: da exemplaridade à busca de alternativas para a superação, São Paulo, 2010. Disponível em: <http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8156/tde-28062011-153021/pt-br.php> Acesso em 25 de maio de 2015.

JOHNSON, Samuel. **The works of Samuel Johnson**. Londres, 1823. Disponível em https://books.google.com.br/books?vid=OCLC05274558&id=on2DLLCce-sC&pg=PA350&lpg=PA350&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false Acesso em 01 de junho de 2015.

KING, Stephen. **A dança da morte**. Rio de Janeiro: Suma das Letras, 2013

KING, Stephen. **Celular**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2006.

KING, Stephen. **Duma key**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2009.

KING, Stephen. **It: a coisa**. Rio de Janeiro: Suma das Letras, 2014

KING, Stephen. **Novembro de 63**. Rio de Janeiro: Suma das Letras, 2013.

KING, Stephen. **Sombras da noite**. Rio de Janeiro: Suma das Letras, 2008.

LOVECRAFT, Howard Phillips. **Supernatural horror in literature**. New York: Dover, 1973.

MAIA, S. **A história do terror na literatura e no cinema**: do início até os dias atuais. Disponível em: <http://cosmoseconsciencia.blogspot.com.br/2009/09/historia-do-terror-na-literatura-e-no.html> Acesso em 18 de junho de 2015.

SCHNEIDER, Raquel; TOROSSIAN, Sandra. Contos de fadas: de sua origem à clínica contemporânea. **Psicologia em Revista**, Belo Horizonte, v. 15, n. 2, p.132-148, ago. 2009. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/pdf/per/v15n2/v15n2a09.pdf> Acesso em 25 de maio de 2015.

TATAR, Maria. **Contos de Fadas**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2004.

Internet:

Dicionário Aurélio *on-line*. Disponível em <http://dicionariodoaurelio.com/superego> Acesso em 01 de junho de 2015

Dicionário Aurélio *on-line*. Disponível em <http://dicionariodoaurelio.com/ego> Acesso em 01 de junho de 2015

Site de filosofia sobre as forças psíquicas de Freud. Disponível em <http://filosofia.ceseccaieiras.com.br/freud-id-ego-e-superego> Acesso em 01 de junho de 2015.

E-dicionário de termos literários de Carlos Ceia. Disponível em http://www.edtl.com.pt/index.php?option=com_mtree&link_id=926:literatura-gotica&task=viewlink Acesso em 18 de junho de 2015.
Entrevista da *Rolling Stone* com Stephen King. Disponível em <http://rollingstone.uol.com.br/noticia/stephen-king-abre-o-jogo-sobre-io-iluminadoi-de-stanley-kubrick-e-tao-misogino/#imagem0> Acesso em 18 de junho de 2015.

Facebook oficial da Suma das Letras sobre o Stephen King. Disponível em: <https://www.facebook.com/StephenKing.SumaBR?fref=ts> Acesso em 18 de junho de 2015.

Facebook oficial do Stephen King. Disponível em: <https://www.facebook.com/OfficialStephenKing?fref=ts> Acesso em 18 de junho de 2015

Grupo no *Facebook* de fãs do Stephen King no Brasil. Disponível em: https://www.facebook.com/groups/stephenkingbrasil/?ref=notif¬if_t=group_r2j_approved Acesso em 18 de junho de 2015.

Site de significados. Disponível em <http://www.significados.com.br/id/> Acesso em 01 de junho de 2015.

Site *Horror Virtual* sobre terror gótico no século XIX. Disponível em: <http://horrorvirtual.blogspot.com.br/2013/12/terror-gotico-no-seculo-xix.html> Acesso em 18 de junho de 2015.

Site oficial da empresa Galápagos Jogos. Disponível em: <http://www.galapagosjogos.com.br/jogos/eldritch-horror> Acesso em 18 de junho de 2015.

Site *Social Spirit* sobre *fanfics*. Disponível em: <https://socialspirit.com.br/fanfics/> Acesso em 18 de junho de 2015.

Site *Fanfiction* sobre *fanfics*. Disponível em: <https://www.fanfiction.net/> Acesso em 18 de junho de 2015.

Site do *Filmow* sobre a adaptação cinematográfica de *It: a coisa*. Disponível em: <http://filmow.com/it-a-obra-prima-do-medo-t86330/> Acesso em 18 de junho de 2015.

Site *Cineclick* com ficha do filme *Carrie, a estranha*. Disponível em: <http://www.cineclick.com.br/carrie-a-estranha> Acesso em 18 de junho de 2015.

Twitter oficial do Stephen King. Disponível em: <https://twitter.com/StephenKing> Acesso em 18 de junho de 2015.

Site oficial do Stephen King com as suas obras e datas de publicação. Disponível em: <http://www.stephenking.com.br/stephen-king/168-2/> Acesso em 22 de junho de 2015